



**USULAN PROGRAM KREATIFITAS MAHASISWA**

**JUDUL PROGRAM**

**“PEMBERDAYAAN VIDEO APLIKATIF DALAM PENINGKATAN  
MINAT DAN HASIL BELAJAR  
PADA MATERI BENTUK ALJABAR”**

**BIDANG KEGIATAN**

**PKM PENELITIAN**

Disusun oleh :

KETUA : M. ARCHI MAULYDA (2011/ 11.1.01.05.0119)  
ANGGOTA : 1. SITI MAR ATUS SHOLIKHAH (2012/12.1.01.05.0130)  
2. SITI CHAIRUNNISAH(2013/13.1.01.05.0194)

**PROGRAM STUDI MATEMATIKA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2014**

## PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

1. Judul Kegiatan : Pemberdayaan Video Aplikatif Untuk  
Peningkatkan Minat Dan Hasil Belajar  
Pada Materi Bentuk Aljabar
2. Bidang Kegiatan : PKM-P
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
  - a. Nama Lengkap : M. Archi Maulyda
  - b. NIM : 11.1.01.05.0119
  - c. Jurusan : Pendidikan Matematika
  - d. Universitas : Universitas Nusantara PGRI Kediri
  - e. Alamat Rumah dan No.HP : Jalan S. Parman 10/11, Nganjuk, Jawa Timur
  - f. Alamat email : [archimaul@gmail.com](mailto:archimaul@gmail.com)
4. Anggota Pelaksana Kegiatan Penulis : 2
5. Dosen Pembimbing
  - a. Nama Lengkap dan Gelar : FENY RITA FIANTIKA, M. Pd
  - b. NIDN : 0710057801
  - c. Alamat Rumah dan No. HP : Jl. R. Patah 110 Wonorejo Sidomulyo Kec, Semen  
Kab, Kediri dan 081252008558
6. Biaya Kegiatan Total
  - a. DIKTI : **Rp. 11.670.000,-**
  - b. Sumber Lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

Kediri, 12 September 2014

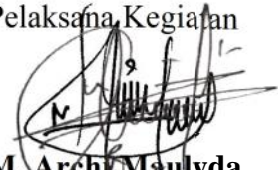
Menyetujui Ketua  
Ketua Program Studi

  
**Drs. Samyo, M.Pd**  
NIDN. 0705096503

Menyetujui,  
Wakil Rektor III

  
**Drs. Setyo Harmono, M.Pd**  
NIDN. 0727095801

Pelaksana Kegiatan

  
**M. Archi Maulyda**  
NIM. 11.1.01.05.0119  
Dosen Pembimbing

  
**Feny Rita Fiantika, M.Pd**  
NIDN. 0710057801

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	1
C. Rumusan Pertanyaan .....	2
D. Tujuan Penulisan .....	2
E. Manfaat Penelitian.....	3
F. Luaran Yang Diharapkan.....	3
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Belajar	
B. Pembelajaran menggunakan Video Aplikatif	
C. Minat Belajar	
D. Hasil Belajar	
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b>	
A. Tahapan Penelitian	
B. Teknik Pengumpulan Data	
C. Teknis Analisis Data	
<b>BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN .....</b>	<b>11</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

# **PEMBERDAYAAN VIDEO APLIKATIF DALAM PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BENTUK ALJABAR**

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran matematika di SMPN 1 Grogol masih didominasi oleh aktivitas guru, dan suasana pembelajaran pun juga masih monoton. Sehingga siswa sering merasa bosan dan hasil belajar matematika untuk kelas VIII masih banyak yang berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Oleh karena itu dibutuhkan inovasi dalam PBM. Salah satu inovasi yang bisa menjadi alternatif adalah merubah media belajar. Dengan video aplikatif sebagai media, diharapkan dapat memancing rasa ingin tahu siswa dan memunculkan minat belajar yang bisa mempengaruhi prestasi belajarnya. Video aplikatif ini juga bisa difungsikan sebagai pemberi motivasi kepada siswa agar dalam proses pembelajaran dapat aktif dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan.

Permasalahan peneliti ini adalah (1) Bagaimanakah penerapan media pembelajaran dengan video aplikatif pada siswa kelas VIII SMPN 1 Grogol? (2) Apakah penerapan media pembelajaran dengan video aplikatif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Grogol ?

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa kelas VIII SMPN 1 Grogol. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan mempersiapkan berbagai macam instrumen yang digunakan yaitu instrumen berupa RPP dan tes hasil belajar siswa.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Masalah kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Sedangkan kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa (M. Ngalin,2002:24).

Kemajuan bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Seperti yang diutarakan Helly Prajitno (Helly Prajitno & Sri Mulyani,2008). Adanya upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia. Dan untuk mencapainya, pembaharuan pendidikan di Indonesia perlu terus dilakukan untuk menciptakan dunia pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman(Helly Prajitno & Sri Mulyani,2008).

Pemberian pengalaman belajar dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya yaitu dengan media pembelajaran. “Media pembelajaran dapat sangat berpengaruh terhadap ketertarikan siswa dalam belajar dan berfikir” (purwanto,2002). Di era globalisasi seperti ini, media pembelajaran yang tepat adalah media pembelajaran visual berbasis komputer (Winastwan,2010). Menurut Winastawan media belajar berbasis komputer sangat efektif diterapkan pada saat ini, karena siswa cenderung tertarik dengan hal-hal berbau teknologi.

Oleh karena itu, inovasi sangat dibutuhkan dalam PBM.Salah satunya adalah dengan inovasi pada media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan dapat menumbuhkan minat belajar siswa

dan meningkatkan hasil belajar siswa. Karena itu penulis mengangkat judul *“Pemberdayaan Video Aplikatif Untuk Peningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Materi Bentuk Aljabar”* untuk alternatif dalam inovasi media pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Di SMP N 1 Grogol masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran yang membosankan dengan menggunakan media yang kurang menyenangkan. Dimana guru hanya membacakan materi dan siswa hanya mendengarkan hingga mereka masih bingung dalam memahami materi yang disampaikan, bahkan ada yang mulai merasa mengantuk. Dan tentu saja hal tersebut kurang efektif karena siswa menjadi tidak berkonsentrasi pada pelajaran dan tentu saja prestasi belajar siswa belum bisa mengalami peningkatan.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah sebagaimana tersebut diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan Video Aplikatif terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII di SMP N 1 Grogol pada materi bentuk Aljabar?
2. Apakah pengaruh penggunaan Video Aplikatif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP N 1 Grogol pada materi bentuk Aljabar?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Peningkatan minat belajar peserta didik kelas VIII di SMP N 1 Grogol pada materi bentuk Aljabar dengan menggunakan video aplikatif
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP N 1 Grogol pada materi bentuk Aljabar dengan menggunakan video aplikatif.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Lembaga atau sekolah**

Memberikan masukan pada sekolah yang berkaitan dengan penggunaan Video Aplikatif untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan sebuah pengajaran yang lebih baik.

### **2. Guru**

Penggunaan Video Aplikatif inidiharapkan dapat bermanfaat bagi para guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas bagi peserta didik dan juga pemahaman peserta didik sehingga terbentuk proses pembelajaranyang diinginkan atau tercapainya proses kegiatan belajar mengajar yang bagus.

### **3. Siswa**

Memberikan pengetahuan, semangat, dorongan serta solusi untuk belajar lebih giat atau lebih aktif lagi dalam setiap pelajaran yang disampaikan oleh guru.

### **4. Peneliti**

Menambah pengetahuan atau wawasan dalam penggunaan Video Aplikatif sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai bahan, latihan dan pengembangan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

## **F. Luaran yang diharapkan**

1. Menjadi artikel ilmiah yang dapat digunakan sebagai referensi oleh para guru-guru dalam penerapan pembelajaran disekolah-sekolah.
2. Menggunakan video aplikatif sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga perilakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Belajar itu bukan sekedar pengalaman. Karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan mengemukakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan. (Mukhlisah dkk, 2009:11)

Untuk mencapai hasil belajar yang baik, maka proses belajar memegang peranan penting. Pada era globalisasi dan informasi sekarang ini dituntut untuk memperoleh hal-hal yang baru yang lebih baik. Kegiatan belajar yang terus menerus memberikan pengaruh terhadap terbentuknya kemampuan, pemahaman, kecakapan, serta aspek lain yang dapat berkembang kearah yang lebih baik yakni memiliki ilmu pengetahuan yang lebih luas. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang pengertian belajar, dapat dilihat dari beberapa defenisi yang dikemukakan oleh beberapa pendapat:

Belajar ialah proses perubahan tingkah laku seseorang setelah memperoleh informasi yang disengaja. Jadi, suatu kegiatan belajar ialah upaya mencapai perubahan tingkah, baik yang menyangkut aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap, (Uno, 2012:21).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa definisi belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami.

#### **B. Pembelajaran menggunakan video aplikatif**

Penggunaan media visual akan merangsang minat belajar siswa yang sudah bosan dengan media pembelajaran saat ini. Di awal pembelajaran siswa di berikan video tentang materi atau sekedar motivasi yang menarik agar dapat menggugah minat siswa pada proses pembelajaran. Terutama pelajaran



- pelajaran yang sudah dipandang menakutkan bagi sebagian besar siswa. Setelah diberikan video ini, akan muncul pertanyaan di benak siswa. Setelah memunculkan sifat kritis pada siswa guru harus bisa memuaskan rasa ingin tahu siswa dengan memantapkan pemahaman siswa terhadap materi.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu bentuk penggunaan teknologi pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur pendidikan dan unsur hiburan adalah digunakannya teknologi informasi berbasis komputer. Penggunaan teknologi informasi yang berbasis komputer, diharapkan dapat menjadi salah satu cara inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran, apalagi didukung kenyataan sebagian sekolah sudah memiliki komputer, bahkan laboratorium komputer, sudah saatnya komputer digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Dengan menggunakan media komputer sebagai penyajiannya, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik. Dengan adanya aktivitas ini siswa dengan mudah dapat memilih bagian materi pelajaran yang ingin dipelajari atau mempelajari bagian materi yang belum dipahami.

**Tabel 1.1 Kegiatan Pembelajaran menggunakan Video Aplikatif**

Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>▪ Memberitahu manfaat materi untuk siswa</li> <li>▪ Mengaitkan dengan dunia nyata</li> <li>▪ Menggunakan media video aplikatif untuk menarik perhatian siswa</li> <li>▪ Mengajukan berbagai pertanyaan dan masalah</li> <li>▪ menciptakan lingkungan fisik dan emosional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memperhatikan penjelasan guru</li> <li>▪ Mengerjakan tugas</li> <li>▪ Saling berkompetisi secara sehat.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajak siswa terlibat dalam pembelajaran</li> <li>▪ Menciptakan keterlibatan pikiran dan fisik dan mental siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengerjakan tugas</li> <li>▪ Mengamati video aplikatif</li> <li>• Menjawab pertanyaan</li> <li>• Membuat kesimpulan</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Berdiskusi kelompok</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memberikan pementasan pada pemahaman siswa</li> <li>▪ Memberikan contoh tentang materi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Berlatih menyelesaikan pertanyaan, menyelesaikan tugas</li> <li>▪ Menampilkan hasil kerja kelompok</li> <li>▪ Mengungkapkan berbagai saran dan pendapat.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengulang kembali konsep dan umpan balik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengungkapkan pendapat berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman belajar.</li> <li>▪ Membuat kesimpulan dengan kata-kata sendiri</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memberi dukungan dan pengakuan untuk setiap usaha siswa</li> <li>▪ Memberikan reward kepada kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memberikan ekspresi atas keberhasilan kelompok</li> </ul>

### C. Minat Belajar

Secara bahasa minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (Depdikbud, 1990:58). Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Sedangkan pengertian minat secara istilah telah banyak dikemukakan oleh para ahli, di antaranya yang dikemukakan oleh Hilgard yang dikutip oleh Slameto menyatakan “*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content* (1991:57).

Sardiman A. M. berpendapat bahwa minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhankebutuhannya sendiri (1988:6). Sedangkan menurut Pasaribu dan Simanjuntak mengartikan minat sebagai “suatu motif yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan sesuatu yang menariknya (1983:52). Selanjutnya menurut Zakiah Daradjat, dkk.,

mengartikan minat adalah “kecenderungan jiwa yang tetap ke jurusan sesuatu hal yang berharga bagi orang (1995:133).

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikutip di atas dapat disimpulkan bahwa, minat adalah kecenderungan seseorang terhadap obyek disukainya yang disertai dengan perasaan senang, nyaman, adanya perhatian, dan keaktifan untuk melakukan sesuatu.

#### D. Hasil belajar

Proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. (Sudjana, 2012:22)

Asas pengetahuan tentang hasil kadang-kadang disebut “umpan balik pembelajaran”, yang menunjuk pada sambutan yang cepat dan tepat terhadap siswa agar mereka mengetahui bagaimana mereka sedang bekerja. Lebih cepat siswa mendapat informasi balikan tentunya lebih baik, sehingga informasi salah segera dapat diperbaiki melalui kegiatan belajar berikutnya. (Hamalik, 2003:88)

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar-mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut :

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa.
- 2) Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya.
- 3) Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi dirinya sendiri.
- 4) Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif).
- 5) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai mengendalikan proses dan usaha belajarnya. (Sudjana, 2012:56)

Dalam Trianto, (2011 : 64) hasil belajar siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa 75% (Depdiknas, 2002 : 32). Kemudian dianalisis secara klasikal sehingga diperoleh ketuntasan secara klasikal  $\geq 85\%$  yang tuntas. (Trianto, 2009 : 24)

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Tahapan Penelitian**

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah dengan metode Pelaksanaan Tindakan kelas (PTK) yang dijabarkan sebagai berikut :

Adapun rancangan pada tiap siklusnya terdapat 4 tahapan, diantaranya adalah :

- a. Perencanaan, dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut menggunakan video aplikasi

Langkah yang perlu dilakukan diantaranya adalah menyediakan perangkat penelitian meliputi :Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP), Media pembelajaran dan instrumen penelitian

- b. Pelaksanaan, dalam tahap ini dilakukan pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, direalisasikan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar , yaitu pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan video aplikatif.
- c. Observasi, merupakan pengamatan yang dilakukan peneliti saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dan dilakukan dengan pengambilan data hasil belajar melalui tes untuk kemampuan kognitif, dan lembar observasi untuk pengamatan afektif dan psikomotorik.
- d. Refleksi, merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil refleksi digunakan untuk perbaikan dan pembelajaran.

##### **B. Teknik Pengumpulan Data.**

Metode tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Butir tes yang digunakan adalah berupa soal-soal yang nantinya diberikan kepada siswa dengan jumlah 38 siswa yang kemudian dikerjakan oleh siswa secara individu. Soal-soal yang diberikan adalah berkaitan dengan materi bilangan berpangkat.

### C. Teknik Analisis Data

#### Analisis Angket Minat Siswa

#### ANGKET MINAT SISWA

No	Aspek yang dinilai	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah kalian setuju jika video aplikatif diterapkan pada pembelajaran?				
2.	Apakah kalian menyukai pembelajaran menggunakan video aplikatif?				
3.	Apakah penerapan media video aplikatif dengan berguna bagi kalian dalam pelajaran?				
4.	Apakah pembelajaran menggunakan video aplikatif menarik bagi kalian?				
5.	Apakah pembelajaran menggunakan video aplikatif dapat membantu kalian untuk memahami konsep?				
6.	Apakah pembelajaran dengan menggunakan video aplikatif dapat meningkatkan motivasi kalian?				

7.	Apakah kalian mengalami kesulitan dalam pembelajaran yang menggunakan video aplikatif?				
----	--	--	--	--	--

### Analisis Test Hasil Belajar Siswa

Analisis data tes evaluasi hasil belajar siswa di setiap siklus digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya. Data hasil belajar siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Dimana :

KB= ketuntasan belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = Jumlah skor total

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa 75% (Trianto, 2011 : 64)

Sedangkan data ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dihitung sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila dalam kelas tersebut terdapat 85% siswa telah tuntas belajarnya.

(sumber : Trianto, 2009:241)

**BAB IV**  
**BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN**

**A. Anggaran Biaya**

**Tabel 4.1 Anggaran Biaya**

<b>No.</b>	<b>Jenis Pengeluaran</b>	<b>Biaya</b>
1.	Peralatan Penunjang	<b>Rp. 4.150.000,-</b>
2.	Bahan Habis Pakai	<b>Rp. 3.050.000,-</b>
3.	Perjalanan	<b>Rp. 2.000.000,-</b>
4.	Lain-lain	<b>Rp. 2.470.000,-</b>
<b>Total pengeluaran</b>		<b>Rp. Rp. 11.670.000</b>

**B. Jadwal Kegiatan**

<b>No</b>	<b>Proses Kegiatan</b>	<b>Bulan dan Minggu</b>															
		<b>I</b>				<b>II</b>				<b>III</b>				<b>IV</b>			
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1.	Menyusun Proposal																
2.	Mengurus perijinan																
3.	Mengumpulkan data																
4.	Penelitian																
5.	Analisis data																
6.	Penulisan Laporan																

### Daftar Pustaka

- Sunarto, Winastwan. 2010. *PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Berbasis TIK*. Surabaya : Gramedia
- Arends, Richard. (2008). *Learning to Teach*. Penerjemah: Helly Prajitno & Sri Mulyani. New York: McGraw Hill Company.
- Purwanto, M. Ngalin. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sudarman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Surabaya : PT Raja Grafindo Persada
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung : \_\_\_\_.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Prestasi
- Uno, Hamzah B. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: analisis di bidang pendidikan* (Junwinanto). Jakarta: PT Bumi Aksara.



**LAMPIRAN - LAMPIRAN****LAMPIRAN 1****BIODATA KETUA****A. Identitas Diri Ketua**

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	MOHAMMAD ARCHI MAULYDA
2.	Jenis Kelamin	L
3.	Program Studi	Pendidikan Matematika
4.	NIM	11.1.01.05.0119
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Kediri, 29 Agustus 1993
6.	Email	<a href="mailto:archimaul@gmail.com">archimaul@gmail.com</a>
7.	Nomor Telepon/Hp	081252577528

**B. Riwayat Pendidikan**

	SD	SMP	SMA
Nama institusi	SDN Bajulan III	SMPN 5 Nganjuk	SMAN 8 Mataram
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	1999 - 2005	2005 - 2008	2008 – 2011

**C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)**

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Nusantara	Penerapan model pembelajaran tandur dengan metafora untuk meningkatkan hasil belajar siswa	1 Maret 2014, UNP Kediri
2	Seminar matematika Unipa Surabaya	Penerapan model pembelajaran tandur dengan metafora untuk meningkatkan hasil belajar siswa	10 Mei 2014, UNIPA Surabaya

**D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)**

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberian Penghargaan	Tahun
1.	Lomba “SPRACH-OLYMPIADE” (Bahasa jerman)	Ikatan Guru Bahasa Jerman Indonesia	2010
2	Lomba Lukis “Pameran Tetap Taman Budaya”	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Mataram	2010

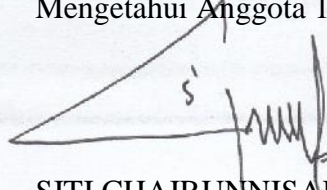
**Anggota 1**

1	Nama Lengkap	SITI CHAIRUNNISAH
2	NIM	13.1.01.05.0194
3	Jenis Kelamin	Perempuan
4	Program Studi	Pendidikan Matematika
5	Tempat, tanggal lahir	Jakarta, 15 Desember 1995
6	E-mail	<a href="mailto:s.chairunnisah@gmail.com">s.chairunnisah@gmail.com</a>
7	Nomor Hp	085608347461

**Riwayat Pendidikan**

	<b>SD</b>	<b>SMP</b>	<b>SMA</b>
Nama Instansi	SDN Sumberjaya 05	SMP N 5 Tambun Selatan	Madrasah AliyahNegeriTrenggalek
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Lulus	2001-2007	2007-2010	2010-2013

Mengetahui Anggota 1



SITI CHAIRUNNISAH

## Anggota 2

1	Nama Lengkap	SITI MAR ATUS SHOLIKHAH
2	NIM	12.1.01.05.0130
3	Jenis Kelamin	Perempuan
4	Program Studi	Pendidikan Matematika
5	Tempat, tanggal lahir	Nganjuk, 1 mei 1995
6	E-mail	<a href="mailto:sholikhati@gmail.com">sholikhati@gmail.com</a>
7	Nomor Hp	085730421215

## Riwayat Pendidikan

	<b>SD</b>	<b>SMP</b>	<b>SMA</b>
Nama Instansi	SDN Begadung 1	SMP N 1 Nganjuk	MAN 1 Nganjuk
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

Mengetahui Anggota 2

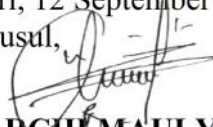


SITI MAR ATUS SHOLIKHAH  
NIM. 12.1.01.05.0130

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian

Kediri, 12 September 2014  
Pengusul,

  
**M. ARCHI MAULYDA**

**LAMPIRAN2****JUSTIFIKASI ANGGARAN KEGIATAN**

<b>No</b>	<b>Jenis Pengeluaran</b>	<b>Biaya</b>
1.	<b>Peralatan Penunjang</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengumpulan Buku</li><li>• Sewa LCD</li><li>• Media dan perangkat pembelajaran</li><li>• Pembuatan instrumen pembelajaran</li><li>• Sewa labolatorium pendidikan</li><li>• Penjilitan proposal</li></ul> <b>Jumlah</b>	Rp. 800.000,- Rp. 400.000,- Rp. 1.000.000,- Rp. 500.000,- Rp. 1.200.000,- Rp. 250.000,- <hr/> <b>Rp. 4.150.000,-</b>
2.	<b>Bahan Habis Pakai</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kertas HVS</li><li>• Pembuatan dan penggandaan soal</li><li>• Penyelenggaraan pembelajaran</li><li>• Tinta</li><li>• Kertas manila</li><li>• Snack</li></ul> <b>Jumlah</b>	Rp. 500.000,- Rp. 600.000,- Rp. 1.100.000,- Rp. 350.000,- Rp. 200.000,- Rp. 300.000,- <hr/> <b>Rp. 3.050.000,-</b>
3.	<b>Perjalanan</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Transport mencari buku</li><li>• Transport Penelitian dari kampus ke Sekolah</li><li>• Transportasi monev</li><li>• Transport Lain-lain (sewa LCD, sewa Laptop, penjilitan Proposal) dari kampus ke Rental</li></ul>	Rp. 450.000,- Rp. 350.000,- Rp. 900.000,- Rp. 300.000,-

	<b>Jumlah</b>	<b>Rp. 2.000.000,-</b>
4.	<b>Lain-Lain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyusunan Laporan</li> <li>• Penyusunan laporan Kemajuan</li> <li>• Penyusunan Laporan akhir</li> <li>• Penjilidan</li> <li>• Fotokopi</li> <li>• Insidental</li> </ul> <b>Jumlah</b>	Rp. 550.000,- Rp. 500.000,- Rp. 450.000,- Rp. 300.000,- Rp. 170.000,- Rp. 500.000,- <hr/> <b>Rp. 2.470.000,-</b>
<b>Jumlah seluruh pengeluaran</b>		<b>Rp. 11.670.000</b>

**LAMPIRAN 3****Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Program Studi</b>	<b>Bidang Ilmu</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Uraian Tugas</b>
1.	Mohammad Archi Maulyda	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	16 Minggu	Membuat Usulan dan Pelaksana
2.	Siti Mar Atus Sholikhah	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	16 Minggu	Membuat Usulan dan Pelaksana
3.	SitiChairunnisah	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	16 Minggu	Membuat Usulan dan Pelaksana

#### LAMPIRAN 4



## UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Jalan K.H. Achmad Dahlan Nomor 76 Telepon (0354) 7117220 Kediri

### **SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. ARCHI MAULYDA

NIM : 11.1.01.05.0119

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : FKIP

Dengan ini menyatakan bahwa usulan PKM-P saya dengan judul :

### **“PEMBERDAYAAN VIDEO APLIKATIF DALAM PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BENTUK ALJABAR”**


yang diusulkan untuk tahun anggaran 2014/2015 bersifat **original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.


Kediri, 12 September 2014

Menyetujui,  
Wakil Rektor III,

  
Drs. SETYO HARMONO, M.Pd.  
NIDN. 0727095801

Yang menyatakan



  
M. ARCHI MAULYDA  
NIM.11.1.01.05.0119