

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTUN ANIMASI 2D
BERORIENTASI KONTEKSTUAL LEARNING PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG SISWA
KELAS II SD NO. 2 BONGKASA**

Oleh

Komang Sugitra, NIM 1811031318

Jurusan Pendidikan Dasar / Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Abstrak

Pembelajaran Matematika bukan hanya sekedar fakta atau konsep pengetahuan yang dipahami oleh siswa, tetapi suatu proses yang dilakukan dan diterapkan dalam kehidupan. Pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebagai alat dalam membantu pemahaman materi pada pembelajaran Matematika serta meningkatkan motivasi dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun dan mengetahui kelayakan video animasi berorientasi kontekstual learning pada muatan matematika operasi hitung siswa kelas II SD dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain, ahli media dan hasil uji coba produk dari peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Pada model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan kuisioner. Subjek uji dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 yang berjumlah 12 orang di SD No.2 Bongkasa. Pengembangan video kartun animasi ini dilakukan uji kelayakan berdasarkan penilaian ahli isi materi pembelajaran yang memperoleh hasil *review* yaitu 91,66% dengan kualifikasi “sangat baik”, ahli desain pembelajaran yang memperoleh hasil *review* yaitu 85% dengan kualifikasi “baik”, ahli media pembelajaran yang memperoleh hasil *review* yaitu 91,66% dengan kualifikasi “sangat baik”, uji perorangan yaitu 91% dengan kualifikasi “sangat baik” dan uji kelompok kecil yaitu 91% dengan kualifikasi “sangat baik”. Dengan demikian, video kartun animasi muatan matematika berorientasi kontekstual learning pada pokok bahasan operasi hitung bilangan cacah layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk membangun antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata kunci : Matematika, Video Animasi, ADDIE, *Kontekstual Learning*.

Abstract

Mathematics learning is not just a fact or concept of knowledge understood by students, but a process that is carried out and applied in life. The implementation of learning in the 2013 curriculum uses learning media. Learning media is a tool in helping understanding the material in learning Mathematics and increasing motivation in learning and getting good learning outcomes. This study aims to determine the design and feasibility of an animated video oriented contextually learning on the mathematical content of arithmetic operations for second grade elementary school students from subject matter experts, design experts, media experts and the results of product trials from students. This research is a research and development (Research and Development). The development model used in this research is the ADDIE model. The ADDIE model consists of 5 stages, namely Analyze (analysis), Design (design), Development (development), Implementation (implementation), Evaluation (evaluation). The methods used for data collection are observation, interviews, and questionnaires. The test subjects in this study were grade 2 students, totaling 12 people at SD No.2 Bongkasa. The development of this animated cartoon video was carried out with a feasibility test based on the assessment of learning material content experts who obtained a review result of 91.66% with "very good" qualifications, learning design experts who received a review result of 85% with "good" qualifications, learning media experts who obtained review results, namely 91.66% with "very good" qualifications, individual tests, namely 91% with "very good" qualifications and small group tests, namely 91% with "very good" qualifications. Thus, animated cartoon videos with contextual learning-oriented mathematics content on the subject of whole number arithmetic operations are appropriate for use in teaching and learning activities to build students' enthusiasm in participating in the learning process.

Keywords: *Mathematics, Video Animation, ADDIE, Contextual Learning.*