

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK
BERGAMBAR MATERI BANGUN RUANG KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Dasar Gusti Ayu Made Leni Arsita, NIM 1811031070

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar elektronik bergambar materi bangun ruang kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model penelitian menggunakan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah bahan ajar elektronik bergambar materi bangun ruang kelas V sekolah dasar. Objek pada penelitian ini adalah validitas, respon guru dan peserta didik serta keefektifan Bahan Ajar Elektronik Bergambar Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket dengan memberikan berupa instrumen lembar penilaian yang diberikan kepada 2 dosen sebagai ahli isi dan 2 dosen sebagai ahli media dan desain. Data dianalisis tahap validitas menggunakan rumus Gregory, validitas hasil perhitungan tabulasi dihitung untuk mencari persentase, pengambilan keputusan terkait respon peserta didik dan guru menggunakan skala *likert* dengan lima alternatif jawaban dan keefektifan menggunakan skor *ter-normalisasi* menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan dari perolehan skor atau *posttest*. Diperoleh dari ahli isi dan ahli media dan desain secara keseluruhan adalah sangat baik, untuk respon guru dan peserta didik secara keseluruhan mendapat respon sangat positif dan keefektifan mendapat kriteria tinggi. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar elektronik yang dikembangkan dinyatakan valid dan efektif.

Kata-kata kunci: bahan ajar elektronik, pembelajaran matematika, bangun ruang.

ABSTRACT

This study aims to describe the design and validity of digital illustrated story videos on the theme of plants, sub-theme of vegetables for group A students at Aisyiyah Kindergarten Bustanul Athfal 4 Denpasar. This type of research is research and development. This research was developed using the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The subjects of this research are development design experts, learning materials experts, learning design experts, learning media experts on product validity testing, 3 children in group A in individual trials, and 3 children in group A in small group trials. Data were collected by questionnaire method. The data was processed using quantitative descriptive analysis techniques. Design and build digital picture story videos in the form of picture story videos, recognize the names of vegetables, quizzes, and evaluations. The results of the design get a percentage of 100.00% with very good qualifications. The results of the validity test obtained the results, namely: content experts obtained a percentage of 91.67% with very good qualifications, learning design experts obtained a percentage of 90.00% with very good qualifications, learning media experts obtained a percentage of 92.50% with very good qualifications, trial Individuals get a percentage of 92.50% with very good qualifications and small group trials get a percentage of 95.00% with very good qualifications. So it can be stated that the digital picture story video product on the theme of plants, sub-theme of vegetables is suitable for use in the learning process.

Keywords: Development, Digital Picture Story Video, Plants

