

# **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA MUATAN PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 2 PENGLATAN**

Oleh

**Ni Kadek Kristia Dewi, NIM. 1911021046**

**Program Studi Teknologi Pendidikan**

## **ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun, kelayakan, dan efektivitas video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran matematika untuk siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan metode kuesioner dan metode tes. Subjek uji coba penelitian ini adalah ahli isi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil dan siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, dan statistik inferensial uji-t. Hasil penelitian pengembangan ini adalah video animasi, meliputi hasil: (1) rancang bangun pengembangan video pembelajaran berbasis animasi yaitu tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi; (2) hasil uji coba produk meliputi: Penilaian dari ahli desain pembelajaran yaitu 96,66% (sangat baik), penilaian dari ahli media pembelajaran yaitu 93,75% (sangat baik), hasil uji coba perorangan, yaitu 99,44% (sangat baik) dan hasil uji coba kelompok kecil yaitu 98,86% (sangat baik); (3) video pembelajaran berbasis animasi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan.

**Kata Kunci :** Video, Animasi, Matematika

# **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA MUATAN PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 2 PENGLATAN**

Oleh

**Ni Kadek Kristia Dewi, NIM. 1911021046**

**Program Studi Teknologi Pendidikan**

## **ABSTRACT**

This development research aims to determine the design, feasibility, and effectiveness of animation-based learning videos in mathematics lesson content for fourth grade students at SD Negeri 2 Penglatan. This study uses the ADDIE development model (analyze, design, development, implementation, and evaluation). Methods of data collection using questionnaires and test methods. The subjects of this research trial were content experts, instructional design experts, instructional media experts, individual tests, small group tests and fourth grade students at SD Negeri 2 Penglatan. The data analysis techniques used in this study are descriptive qualitative analysis techniques, quantitative descriptive analysis, and t-test inferential statistics. The results of this development research are video animation, including the results of: (1) design and development of animation-based learning videos, namely the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation; (2) the results of product trials include: Assessment from learning design experts, namely 96.66% (very good), assessment from learning media experts, namely 93.75% (very good), results of individual trials, namely 99.44% (very good) and the results of the small group trial were 98.86% (very good); (3) animation-based learning videos are effectively used to improve the mathematics learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 2 Penglatan.

**Keywords :** Video, Animation, Mathematics