

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS MODEL POE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MATERI
BILANGAN CACAH MUATAN MATEMATIKA SD
NO. 6 GULINGAN**

Oleh

Ni Putu Puspawati

NIM 2211031634

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Kurangnya penggunaan media pembelajaran digital yang menarik menyebabkan siswa bosan dan kesulitan memahami materi sehingga hasil belajar matematika rendah. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui rancang bangun video animasi berbasis model poe untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi bilangan cacah muatan matematika, (2) mengetahui kelayakan media video animasi berbasis model poe untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi bilangan cacah muatan matematika, (3) mengetahui efektivitas video animasi berbasis model poe untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi bilangan cacah muatan matematika. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan metode pengumpulan data menggunakan kuesioner/angket dan tes serta teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan statistika inferensial. Hasil dari penelitian adalah (1) Rancang bangun dari media video animasi dibuat dengan menggunakan lima tahapan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. (2) Kelayakan video animasi menunjukkan hasil uji ahli isi muatan pelajaran mendapat hasil 100% (sangat baik), uji ahli desain instruksional mendapatkan hasil 94,44% dengan kualifikasi (baik), uji ahli media pembelajaran mendapat hasil 94,44% dengan kualifikasi (sangat baik), uji coba perorangan mendapatkan hasil 100% dengan kualifikasi (sangat baik) dan uji coba kelompok kecil mendapat hasil 100% dengan kualifikasi (sangat baik). (3) Efektivitas video animasi berbasis model poe berdasarkan uji-t sampel *dependent* diperoleh t_{hitung} sebesar 13,268. Kemudian harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel} . Harga t_{tabel} untuk dk 24 dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 1,711. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis model poe efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan matematika materi bilangan cacah kelas III SD No. 6 Gulingan.

Kata Kunci: Video, Animasi, POE, Matematika

ABSTRAK

The lack of engaging digital learning media causes students to feel bored and experience difficulties in understanding the material, resulting in low mathematics learning outcomes. Therefore, it is necessary to develop learning media in the form of innovative animated videos that are appropriate to students' characteristics. This study aims to (1) determine the design and development of animated video media based on the POE (Predict–Observe–Explain) model to improve the learning outcomes of third-grade students on whole number material in mathematics, (2) determine the feasibility of POE-based animated video media to improve students' mathematics learning outcomes on whole number material, and (3) determine the effectiveness of POE-based animated video media in improving the mathematics learning outcomes of third-grade students on whole number material. This development research employed the ADDIE model, with data collection methods using questionnaires and tests. Data analysis techniques were conducted using descriptive quantitative analysis and inferential statistics. The results of the study indicate that (1) the development of the animated video media was carried out through the five stages of the ADDIE model, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. (2) The feasibility of the animated video media showed that the content expert validation achieved a score of 100% (very good), instructional design expert validation achieved 94.44% (good), learning media expert validation achieved 94.44% (very good), individual trials achieved 100% (very good), and small group trials achieved 100% (very good). (3) The effectiveness of the POE-based animated video media, based on the dependent sample t-test, obtained a t-value of 13.268. This value was greater than the t-table value of 1.711 for 24 degrees of freedom at a 5% significance level ($\alpha = 0.05$), indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, it can be concluded that POE-based animated video media is effective in improving students' learning outcomes in mathematics on whole number material for third-grade students at SD No. 6 Gulingan.

Keywords: Video, Animation, POE, Mathematics