

Pengembangan Media Pembelajaran Luas Daerah Bangun Datar Berbasis Kartun Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV

Oleh:

I Gede Dinova Linggih Adiputra, NIM. 1613011116
Program Studi S1 Pendidikan Matematika

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancang bangun dan *prototype* media animasi berbasis kartun yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan materi luas daerah bangun datar dengan cara menurunkan kecemasan belajar matematika siswa sekolah dasar kelas IV pada materi luas daerah bangun datar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap analisis, desain, dan pengembangan serta evaluasi formatif. Tahap evaluasi sumatif tidak dilakukan mengingat kondisi pandemi yang tidak memungkinkan. Data evaluasi materi dan media dikumpulkan dengan instrumen evaluasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian berupa rancang bangun media animasi berbentuk *storyboard* kemudian animasi media pembelajaran dibuat menggunakan *Anime Studio Pro 12* dengan karakteristik menggunakan penggabungan antara unsur teks, gambar, dan audio menjadi satu kesatuan dalam penyajian berbentuk animasi 2D. Hasil evaluasi ahli media dan ahli materi mendapatkan rata – rata total yaitu 4,69 itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika

Kata kunci: , ADDIE, *Anime Studio Pro 12*, Kartun, Luas Daerah Bangun Datar, Media pembelajaran.

***The Development of Cartoon-Based Area of Plane (Geometry) Learning Media
For Grade IV Elementary School Students***

By

***I Gede Dinova Linggih Adiputra
Mathematics education study program***

Abstract:

This study aims to develop a cartoon-based area of plane (geometry) learning media to reduce the anxiety of grade IV elementary school students. This type of research is research and development using the modified ADDIE development model. The stages of developing the ADDIE model used in this study include the analysis, design, development, and formative evaluation stages. The summative evaluation stage was not carried out considering the impossible pandemic conditions. Material and media evaluation data were collected using evaluation instruments filled in by media experts and material experts. The results of the study were the design of animated media in the form of storyboards, then an animation of learning media was made using Anime Studio Pro 12 with the characteristics of using a combination of text, images, and audio elements into one unit in a 2D animated presentation. The results of the evaluation of media experts and material experts get a total average of 4.69, which indicates that the learning media developed is included in the very appropriate criteria for use in mathematics learning.

Keyword: *ADDIE, Anime Studio Pro 12, Area of Plane (Geometry), Cartoon, , Learning Media.*

