

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SEMESTER GENAP DI SD NEGERI 4 KAMPUNG BARU TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Oleh

Wisnu Ady Prasetya, NIM 1611021014

Prodi Teknologi pendidikan

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Hannafin dan Peck. Pengembangan ini bertujuan untuk 1) mengembangkan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV di SD Negeri 4 Kampung Baru tahun ajaran 2019/2020, dan 2) mengetahui validitas video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV di SD Negeri 4 Kampung Baru tahun ajaran 2019/2020. Subjek penelitian adalah 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran, 1 orang ahli media pembelajaran, 3 siswa untuk uji coba perorangan dan 9 siswa untuk uji coba kelompok kecil. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu, 1) metode observasi, 2) metode wawancara, 3) metode pencatatan dokumen, dan 4) metode kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan Teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh adalah, (1) Proses pengembangan produk video animasi pembelajaran GETAR “Gemar Bangun Datar” pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang meliputi tiga tahap yaitu, a) tahap analisis kebutuhan, b) tahap desain, c) tahap pengembangan dan implementasi, (2) Hasil validitas produk dikatakan valid dengan masing-masing penilaian, a) hasil review ahli isi pembelajaran dengan persentase 93,25% dengan kategori sangat baik, b) hasil review ahli desain pembelajaran dengan persentase 100% dengan kategori sangat baik, c) hasil review ahli media pembelajaran dengan persentase 89% dengan kategori baik, d) hasil uji coba perorangan dengan persentase 94,04% dengan kategori sangat baik, e) hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase 95% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, Video animasi pembelajaran GETAR “Gemar Bangun Datar” dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran

Kata Kunci : Hasil Belajar, Matematika, Video Animasi Pembelajaran

**DEVELOPMENT OF LEARNING ANIMATED VIDEO IN
MATHEMATICS STUDENTS OF CLASS IV EVEN SEMESTER
IN SD NEGERI 4 KAMPUNG BARU
STUDY YEAR 2019/2020**

By

Wisnu Ady Prasetya, NIM 1611021014

Educational Technology Study Program

Abstract

This research is a development research using the Hannafin and Peck model. This development aims to 1) develop a learning animation video on mathematics for fourth grade students at SD Negeri 4 Kampung Baru for the 2019/2020 academic year, and 2) determine the validity of the instructional animation video on mathematics for fourth grade students at SD Negeri 4 Kampung Baru. 2019/2020 school year. The research subjects were 1 learning content expert, 1 learning design expert, 1 instructional media expert, 3 students for individual trials and 9 students for small group trials. The data generated in this study are qualitative and quantitative. The data collection methods used were 1) the observation method, 2) the interview method, 3) the document recording method, and 4) the questionnaire method. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis techniques and quantitative descriptive analysis techniques. The research results obtained are, (1) The process of developing a video animation product of VIBRING learning animation "Gemar Bangun Datar" in mathematics subject using Hannafin and Peck's development model which includes three stages, namely, a) needs analysis stage, b) design stage, c) the development and implementation stages, (2) The results of the product validity are said to be valid with each assessment, a) the results of the expert review of the learning content with a percentage of 93.25% in the very good category, b) the results of the expert review of the learning design with a percentage of 100% with very good category, c) the results of the learning media expert's review with a percentage of 89% with a good category, d) the results of individual trials with a percentage of 94.04% with a very good category, e) the results of small group trials with a percentage of 95% with a very category good. Based on this, the video animation VIBRATION learning "Gemar Bangun Datar" can increase motivation and student learning outcomes in the learning proces

Keywords: *Learning Outcomes, Mathematics, Animated Learning Videos*