

Pengembangan Media Pembelajaran Operasi Pecahan Berbasis Kartun Untuk Siswa SD Kelas V

Oleh:

**I Komang Indra Putra Jayantara, NIM. 1513011095
Program Studi S1 Pendidikan Matematika**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rancang bangun dan prototipe media pembelajaran operasi pecahan berbasis kartun untuk siswa SD kelas V pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) yang hanya dilaksanakan sampai tahap pengembangan (*development*) karena keterbatasan waktu, biaya kondisi, dan kemampuan dari peneliti. Pengembangan media pembelajaran dibuat dengan menggunakan *Anime Studio Pro 12* dan *Macromedia flash 8* dengan menggabungkan unsur teks, gambar, dan audio menjadi satu kesatuan dalam penyajian berbentuk animasi. Hasil penelitian menunjukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima sebagai media pembelajaran dengan rata-rata skor kelayakan media pembelajaran dari tiga orang ahli media dan tiga orang ahli materi adalah 4,575 dengan kriteria sangat layak. Media yang dikembangkan juga memenuhi kriteria keefisienan dengan memperoleh rata-rata skor angket respon siswa sebesar 4,53 dengan kriteria sangat tinggi yang dilakukan terhadap lima orang siswa SD kelas V secara acak pada uji coba terbatas. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran operasi pecahan berbasis kartun untuk siswa SD kelas V sudah layak untuk diujicobakan lebih lanjut pada kelas riil.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Operasi Pecahan, Kartun, ADDIE.

**The Development Of Cartoon Based On Fraction Operation Learning Media
For Fifth Grade Of Elementary School Students**

Oleh:

**I Komang Indra Putra Jayantara, NIM. 1513011095
S1 Mathematics Education Study Program**

ABSTRACT

This study aims to develop designs and prototypes learning media for cartoon-based fraction operations for fifth grade elementary school students on the addition and subtraction of fractions. This study using ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation) which is only held up to the stage of development because of time, cost conditions, and the ability of researchers. The development of learning media is made using Anime Studio Pro 12 and Macromedia flash 8 by combining elements of text, images, and audio into one unit in an animated presentation. The results showed that the learning media developed could be accepted as learning media with an average score of the feasibility of learning media from three media experts and three material experts was 4.575 with very feasible criteria. The media developed also met the criteria for efficiency by obtaining an average score of 4.53 for student response questionnaires with very high criteria which were carried out on fifth grade of elementary school students randomly on a limited trial. From these results it can be concluded that the cartoon-based fraction operation learning media for fifth grade of elementary school students is feasible to continue to be tested in the real class.

Keywords: Learning Media, Fraction Operations, Cartoon, ADDIE