

ABSTRAK

Hafizatun Najah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi pada Materi Bilangan Bulat Kelas IV SDN 01 Kalijaga Tengah. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hamzanwadi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SDN 01 Kalijaga Tengah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research & development*) model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 01 Kalijaga Tengah sebanyak 21 orang siswa. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, tes, dokumentasi, dan angket. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini meliputi lembar validasi, angket dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah perhitungan menggunakan skala lima untuk analisis hasil validasi dan skala guttaman untuk hasil angket respon siswa. Hasil validasi dari kedua ahli yaitu ahli media dan ahli materi menunjukkan kualifikasi sangat baik dengan jumlah nilai untuk ahli media adalah 45 dengan rata-rata 4,5, sedangkan nilai dari ahli materi berjumlah 37 dengan rata-rata 4,6. Hasil respon angket siswa pada uji coba lapangan memperoleh responden sebanyak 142 yang menjawab “ya” dengan persentase 96,59%, sedangkan yang menjawab “tidak” memperoleh responden sebanyak 5 siswa dengan persentase 3,41% , sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa pada media pembelajaran matematika berbasis video animasi adalah sangat baik. Hasil analisis tes belajar siswa pada uji coba lapangan jumlah siswa yang tuntas adalah 19 orang dari 21 siswa dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40 dengan jumlah rata-rata 65,23% sedangkan ketuntasan klasikalnya 90,48% dan KKM 50. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada materi bilangan bulat efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Video Animasi, Bilangan Bulat

ABSTRACT

Hafizatul Najah. (2023). The Development of Mathematics Learning Media Based on Animated Video on the Material of Whole Numbers Fourth Grade in SDN 01 Kalijaga Tengah. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Hamzanwadi University.

This research aims to develop mathematics learning media based on animated videos that are effective and in accordance with the needs of fourth grade students of SDN 01 Kalijaga Tengah. The method used in this research is research and development (research & development) ADDIE model which consists of five stages namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this research were fourth grade students of SDN 01 Kalijaga Tengah as many as 21 students. The data collection techniques in this study were observation, tests, documentation, and questionnaires. Data collection instruments in this study include validation sheets, questionnaires and learning outcomes tests. The data analysis technique used in this study is a calculation using a five scale for analyzing the results of validation and a guttaman scale for the results of student response questionnaires. The validation results from both experts, namely media experts and material experts, showed very good qualifications with the number of scores for media experts being 45 with an average of 4.5, while the scores from material experts amounted to 37 with an average of 4.6. The results of student questionnaire responses in the field trial obtained 142 respondents who answered "yes" with a percentage of 96.59%, while those who answered "no" obtained respondents as many as 5 students with a percentage of 3.41%, so it can be concluded that student responses to animated video-based math learning media are very good. The results of the analysis of student learning tests in the field trial, the number of students who completed were 19 out of 21 students with the highest score of 90 and the lowest score of 40 with an average of 65.23% while the classical completeness was 90.48% and KKM 50. Thus it can be concluded that animated video-based mathematics learning media on integer material is effectively used in learning mathematics.

Keywords: Development, Media, Animated Video, Integers

