

RAFI TRI PRASETYO 18.240.0014

MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI MATEMATIKA TEMATIK 7 SUB
TEMA 4 UNTUK KELAS 3 SD DI SD NEGERI 04 KAJEN

Dibawah bimbingan Eko Budi Susanto, M.Kom. Dan Eny Jumiati, M.Kom.

Halaman xiv, 117 Halaman, 17 Tabel, 63 Gambar, dan 30 Referensi (2010-2023)

ABSTRAK

Pembelajaran matematika seringkali dianggap sulit oleh siswa karena abstrak dan sulit dibayangkan. Visualisasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang abstrak. Namun, media pembelajaran yang ada saat ini memiliki keterbatasan dalam menyajikan informasi secara visual. Hal ini mengakibatkan siswa kurang paham terhadap materi dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi matematika tematik 7 sub tema 4 untuk membantu siswa kelas 3 SD memahami keliling bangun datar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode ini terdiri dari 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Hasil pengujian GUI dan UAT aplikasi media pembelajaran animasi matematika tematik 7 sub tema 4 kepada guru dan siswa kelas 3 yang menunjukkan bahwa 87,5% yang dapat dinyatakan sangat setuju terhadap kemudahan dalam penggunaan aplikasi. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran animasi matematika tematik 7 sub tema 4 layak digunakan untuk membantu siswa memahami materi keliling bangun datar. Saran untuk media pembelajaran ini adalah untuk mengatasi pemuatan video animasi yang sedikit terlambat, dapat dilakukan dengan mengurangi ukuran video animasi dengan mengompresi atau menggunakan embed video. Selain itu, aplikasi ini akan lebih baik jika ini juga menampilkan materi lain yang berkaitan dengan bangun datar seperti luas bangun datar, simetri putar, dan simetri lipat pada bangun datar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Animasi, Keliling Bangun Datar, MDLC

RAFI TRI PRASETYO 18.240.0014

ANIMATED LEARNING MEDIA THEMATIC 7 SUBTHEME 4 MATH FOR
GRADE 3 ELEMENTARY SCHOOL AT SD NEGERI 04 KAJEN

Under the guidance of Eko Budi Susanto, M.Kom. and Eny Jumiaty, M.Kom.

Pages xiv, 117 Pages, 17 Tables, 63 Figures, and 30 References (2010-2023)

ABSTRACT

Students often find math difficult to learn because it is abstract and difficult to visualize. Visualization can help students understand abstract mathematical concepts. However, current learning media have limitations in presenting information visually. This results in students' lack of understanding of the material and lack of concentration in participating in learning. This research aims to develop animated mathematics learning media thematic 7 sub-theme 4, to help grade 3 elementary students understand perimeter of a shapes. The method used in this research is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. This method consists of 6 stages, concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The results of GUI and UAT testing of animated mathematics learning media applications thematic 7 sub-theme 4 to teachers and students of grade 3 show that 87.5% who can be stated strongly agree on the ease of use of the application. The conclusion of this research is that animated math learning media thematic 7 sub-theme 4 is feasible to use to help students understand perimeter of shapes. Suggestions for this learning media are to overcome the loading of animated videos that are a little bit late, can be done by reducing the size of animated videos by compression or using embed videos. In addition, this application will be better if it also displays other materials related to flat shapes, such as the area of shapes, rotational symmetry, and folding symmetry on flat shapes.

Keywords: *Learning Media, Animation, Perimeter of a Shape, MDLC*