

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media animasi pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada materi bangun datar (jajar genjang, trapesium, dan layang-layang) sebagai alat bantu ajar bagi guru kelas V SDN 02 Wonokerto Kulon. Latar belakang penelitian ini didasari oleh keterbatasan alat peraga fisik untuk materi bangun datar di sekolah tersebut, di mana pembuatan atau pengadaan alat peraga membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya tambahan yang tidak selalu tersedia, sehingga guru mengalami kendala dalam menyampaikan materi secara konkret dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi 2D yang dikembangkan memperoleh persentase validasi materi sebesar 92,50% dengan kategori "sangat layak" dan hasil uji kepraktisan oleh guru sebesar 92,50% dengan kategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran ini layak dan praktis digunakan sebagai media pendukung pembelajaran matematika, karena mampu membantu guru menyampaikan materi bangun datar secara lebih menarik dan interaktif tanpa membebani biaya pengadaan alat peraga fisik.

Kata kunci: Animasi 2D, Media Pembelajaran, Model ADDIE, Bangun Datar, Alat Peraga.

ABSTRAK

This study aims to design and develop a multimedia-based interactive learning animation on the topic of flat shapes (parallelogram, trapezoid, and kite) as a teaching tool for fifth-grade teachers at SDN 02 Wonokerto Kulon. The study is motivated by the limited availability of physical teaching aids for flat-shape material at the school, as producing or procuring such aids requires additional time, effort, and cost that are not always available, making it difficult for teachers to present the material concretely and interactively. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results showed that the developed 2D animation media achieved a material validation score of 92.50% ("highly feasible") and a teacher practicality test score of 92.50% ("highly practical"). Based on these results, it can be concluded that the learning animation media is feasible and practical for use as a supporting tool in mathematics instruction, as it helps teachers present flat-shape material in a more engaging and interactive way without incurring the cost of physical teaching aids.

Keywords: 2D Animation, Learning Media, ADDIE Model, Flat Shapes, Teaching Aids.