

## ABSTRAK

**Ellyza Maulisa: Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD NEGERI 068083 MEDAN. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2024**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yaitu video pembelajaran animasi untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika yang efektif dan mudah digunakan untuk pembelajaran matematika. Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Yang dimana tahapannya sebagai berikut : (1) Tahap Analisis Kebutuhan, analisis ini dilakukan melalui studi lapangan yang dilalui dengan beberapa tahapan; (2) Tahap Desain Produk, pada tahap ini video pembelajaran di desain dan dikembangkan untuk dijadikan suatu produk; (3) Tahap Pengembangan dan (4) Tahap Implementasi, tahapan ini meliputi proses validasi kepada ahli dan uji coba video kepada siswa sebagai calon pengguna yang akan menggunakan produk, dilakukan secara sirkular; (5) Tahap Evaluasi, dilakukan eksperimen dengan desain Pretest-Posttest Control Group desain untuk mengetahui efektifitas video dan kelayakan video dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV SD Negeri 068083 Medan yang dipilih secara cluster random sampling yang berjumlah 29 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 28 siswa sebagai kelompok kontrol dan angket untuk mengetahui tanggapan siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap penggunaan video pembelajaran tersebut. Perolehan nilai dari ahli dan responden uji coba berada pada kategori “sangat layak” dengan presentase 89% dan terdapat perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata nilai posttest siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu skor kelompok eksperimen  $\neq$  skor kontrol yang dimana nilai untuk kelompok eksperimen  $80 > 50$  nilai kelompok kontrol, dan nilai tersebut dikuatkan dengan tanggapan siswa melalui angket yang disebarkan kepada siswa terhadap penggunaan video pembelajaran animasi. Dengan demikian, dapat dibuktikan bahwa video pembelajaran animasi yang dikembangkan layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Pengembangan Video, Video Pembelajaran Animasi, Meningkatkan Hasil Belajar Matematika kelas IV SD.

## ABSTRACT

**Ellyza Maulisa: The Development of animated learning videos to improve learning outcomes in fourth grade mathematics lessons at SD NEGERI 068083 MEDAN.**

**Thesis. Graduate Program, State University of Medan .2023.**

This research aims to develop and produce learning media, namely animated learning videos to improve learning outcomes in mathematics lessons that are effective and easy to use for mathematics learning. In this research, the type of research used is development research using the ADDIE model. The stages are as follows: (1) Needs Analysis Stage, this analysis is carried out through field studies which go through several stages; (2) Product Design Stage, at this stage the learning video is designed and developed to be made into a product; (3) Development Stage and (4) Implementation Stage, this stage includes a validation process with experts and video trials with students as potential users who will use the product, carried out in a circular manner; (5) Evaluation stage, an experiment was carried out with a Pretest-Posttest Control Group design to determine the effectiveness of the video and the feasibility of the video in improving student learning outcomes in class IV of SD Negeri 068083 Medan which was selected using cluster random sampling, totaling 29 students as the experimental group and 28 students as the control group and a questionnaire to determine the responses of students from the experimental group and control group to the use of the learning video. The scores obtained from experts and trial respondents were in the "very decent" category with a percentage of 89% and there was a significant difference between the average posttest scores of students in the experimental group and the control group, namely the experimental group score  $\neq$  the control score, which is the value for the experimental group  $80 > 50$  is the value of the control group, and this value is corroborated by student responses via a questionnaire distributed to students regarding the use of animated learning videos. Thus, it can be proven that the animated learning videos developed are feasible and effective for improving the mathematics learning outcomes of fourth grade elementary school students.

**Keywords:** Learning Media, Video Development, Animated Learning Videos, Improving Mathematics Learning Outcomes for Grade IV Elementary School.