

## **ABSTRACT**

**JESSICA STEPHANY SIRAIT. Development of 3D Animation Learning Videos Based on Zepeto & Kinemaster Fraction Material in Class IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya. Skripsi. Medan: Faculty of Education. State University of Medan, July 2023.**

The problem in this study is the lack of availability of learning media in class IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya, and the learning media used are not in accordance with the development of science and technology. The purpose of this study was to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of 3D Animation Learning Videos Based on Zepeto and Kinemaster on Fractional Number Materials in Class IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya. This research and development was carried out using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) with the research subject being class IV students at SD Negeri 091326 Bahapal Raya. The results of this development research are in the form of appropriate and effective learning media to use. This is in accordance with the final assessment of all validators on the learning media developed. The final result by material experts is 87% or in the "Very Feasible" category. Furthermore, the final result of media experts is 94% included in the "Very Eligible" category. Then the final result obtained from the class IV teacher was 87% and included in the "Very Eligible" category. Then based on the results of the pre-test and post-test, it was obtained an increase in student learning outcomes with KKM achievement. Based on the trial, it was seen that the learning outcomes of each student increased before and after using 3D animation video learning media based on Zepeto and Kinemaster. Before using 3D animation video learning media based on Zepeto and Kinemaster the average student score was 51.05 in the "Inadequate" category and the "Incomplete" completeness criterion. However, after using 3D animated video learning media based on Zepeto and Kinemaster the average student score increased to 84.74 in the "Very Good" category and the "Completed" mastery criterion. So it can be concluded that 3D animation learning videos based on Zepeto and Kinemaster on fractional numbers in class IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya can be developed and are feasible and effective as learning media.

**Keywords : Learning Media, 3D Animation Videos, Zepeto & Kinemaster**

## ABSTRAK

**JESSICA STEPHANY SIRAIT. Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis *Zepeto* & *Kinemaster* Materi Bilangan Pecahan di Kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan, Juli 2023.**

Masalah dalam penelitian ini ialah kurangnya ketersediaan media pembelajaran di kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya, serta media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan perkembangan IPTEK. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, praktikalitas, dan efektivitas Video Pembelajaran Animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* Materi Bilangan Pecahan di Kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya. Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan. Hal tersebut sesuai dengan penilaian akhir dari seluruh validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil akhir oleh ahli materi adalah 87% atau dalam kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil akhir dari ahli media adalah 94% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian hasil akhir yang diperoleh dari guru kelas IV sebesar 87% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dengan pencapaian KKM. Berdasarkan uji coba tersebut dilihat peningkatan hasil belajar dari masing-masing peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran video animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster*. Sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* nilai rata-rata siswa sebesar 51,05 dengan kategori “Kurang” dan kriteria ketuntasan “Tidak Tuntas”. Namun setelah menggunakan media pembelajaran video animasi 3D berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 84,74 dengan kategori “Sangat Baik” dan kriteria ketuntasan “Tuntas”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis *Zepeto* dan *Kinemaster* Materi Bilangan Pecahan di Kelas IV SD Negeri 091326 Bahapal Raya dapat dikembangkan dan layak serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi 3D, *Zepeto* & *Kinemaster***