

ABSTRAK

UZLIFATUL JANNAH HASIBUAN. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Scan Barcode Pada Tema 3 Subtema 2 Kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu Kec. Sosa T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis *scan barcode* yang valid, praktis, dan efektif pada tema 3 subtema 2 di kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu T.A 2023/2024. Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu yang berjumlah 34 orang. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, tanggapan dan saran dari validator materi, media, dan praktisi pendidikan (guru), sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kevalidan oleh ahli materi (dosen) memperoleh skor 48 (80%) dengan kriteria “Layak”, dan penilaian oleh ahli media (dosen) memperoleh skor 74 (98,6%) dengan kriteria “Sangat Layak”. Selanjutnya penilaian kepraktisan oleh guru kelas V memperoleh skor 69 (92%) dengan kriteria “Sangat Praktis”. Adapun hasil penilaian keefektifan oleh peserta didik kelas IV menunjukkan peningkatan dibuktikan dengan hasil *pre-test* memperoleh 54,7% dan hasil *post-test* memperoleh nilai 89,11% . Berdasarkan keefektifan penggunaan video animasi berbasis *scan barcode* yang menggunakan *N-Gain* mendapatkan kriteria “Efektif” dengan persentase 78%. Dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa video animasi berbasis *scan barcode* yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 0404 Pasar Ujung Batu T.A 2023/2024.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Media Pembelajaran Video Animasi, *Scan Barcode*

ABSTRACT

UZZLIFATUL JANNAH HASIBUAN. Development of Animation Video Learning Media Based on Barcode Scanning in Theme 3 Subtheme 2 Class V SDN 0404 Pasar Ujung Batu District. Sosa T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to produce animated video learning media based on barcode scanning that is valid, practical and effective on theme 3 sub-theme 2 in class V at SDN 0404 Pasar Ujung Batu T.A 2023/2024. This research is Research and Development which uses the ADDIE development model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects of this research were 34 class V students at SDN 0404 Pasar Ujung Batu. The data analysis technique in this research is qualitative data obtained from interviews, responses and suggestions from material validators, media and educational practitioners (teachers), while quantitative data is obtained from questionnaires given to material experts, media experts and educational practitioners. The results of the research show that the validity assessment by material experts (lecturers) obtained a score of 48 (80%) with the "Eligible" criteria, and the assessment by media experts (lecturers) obtained a score of 74 (98.6%) with the "Very Eligible" criteria. Furthermore, the practicality assessment by the class V teacher obtained a score of 69 (92%) with the criteria "Very Practical". The results of the effectiveness assessment by class IV students showed an increase as evidenced by the pre-test results getting 54.7% and the post-test results getting a score of 89.11%. Based on the effectiveness of using animated videos based on barcode scanning using N-Gain, the criteria were "Effective" with a percentage of 78%. It can be concluded that this research and development has produced a product in the form of an animated video based on barcode scanning which is valid, practical and effective for use in the learning process in class V at SDN 0404 Pasar Ujung Batu T.A 2023/2024.

Keywords: Research and Development, Animated Video Learning Media, *Scan Barcode*