

## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, Latar Belakang Masalah saat ini telah membawa dampak yang berguna untuk kehidupan manusia dan cukup banyak membantu khususnya pada bidang pendidikan. Seiring dengan merebaknya virus covid-19 yang berkelanjutan kementerian pendidikan mengambil kebijakan untuk mengganti pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran secara online. Hasil Penelitian Saat ini dimasa pandemi SD Negeri 02 Sibalung Banyumas guru masih menggunakan cara pembelajaran yang lama yaitu hanya mengirimkan file materi dan tugas melalui grup whatsapp untuk semua mata pelajaran. Berdasarkan metode observasi, metode dokumentasi, metode wawancara yang dilakukan menunjukkan hasil rekapitan nilai kelas IV pada SD Negeri 02 Sibalung Banyumas dan pada grafik tersebut menunjukkan masih adanya mata pelajaran yang memiliki nilai rata rata dibawah KKM yaitu pelajaran matematika menunjukkan 55% nilai siswa kelas IV dibawah nilai rata rata. Penyebab menurunnya nilai dibawah rata rata diakibatkan karena masih banyaknya siswa yang belum memahami materi yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Bertujuan untuk diharapkan dengan adanya video pembelajaran animasi 2 Dimensi dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik lagi. dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu MDLC (Multimedia Development Live Cycle) Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang datangnya datanya dalam bentuk kata, kalimat dan gambar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Animasi 2D, MDLC.

## **ABSTRACT**

*The development of information and communication technology is increasingly rapid, Background The current problem has had a useful impact on human life and has helped quite a lot, especially in the field of education. Along with the ongoing outbreak of the COVID-19 virus, the ministry of education took a policy to replace face-to-face learning with online learning. Research Results Currently, during the pandemic at SD Negeri 02 Sibalung Banyumas, teachers are still using the old learning method, which is only sending material files and assignments via WhatsApp groups for all subjects. Based on the observation method, the documentation method, the interview method carried out shows the results of the recapitulation of grade IV grades at SD Negeri 02 Sibalung Banyumas and the graph shows that there are still subjects that have an average score below the KKM, namely mathematics lessons showing 55% of grade IV students' scores below average value. The cause of the decline in the value below the average is caused because there are still many students who do not understand the material given by the teacher in the learning process. It is hoped that the presence of 2-dimensional animated learning videos can help improve the learning process even better. in this study the method used is MDLC (Multimedia Development Live Cycle). This research is a qualitative research, namely research that comes in the form of words, sentences and pictures.*

*Keywords: Learning Media, 2D Animation, MDLC*