

INTISARI

Penelitian berjudul “Pembuatan Video Animasi 2D Materi Bangun Datar pada Siswa SDN Gunungsimping 01 Cilacap Menggunakan Model ADDIE” ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas IV terhadap materi bangun datar. Tujuan penelitian adalah merancang media pembelajaran berupa video animasi 2D untuk membantu siswa memahami konsep keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan lingkaran. Penelitian dibatasi pada pembuatan video berdurasi 5 menit 55 detik dengan metode pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan observasi di SDN Gunungsimping 01 Cilacap, kemudian materi dan storyboard dirancang menggunakan Adobe Illustrator dan dianimasikan dengan Adobe After Effects. Hasil penelitian menunjukkan proses pengembangan berjalan sesuai tahapan ADDIE, menghasilkan media pembelajaran yang menarik, visual, dan interaktif. Uji coba dilaksanakan pada siswa kelas 4A dan 4B dengan metode pre-test dan post-test. Rata-rata nilai kelas 4A meningkat dari 49 menjadi 70,1, sedangkan kelas 4B meningkat dari 20,7 menjadi 48,2. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media animasi 2D terhadap pemahaman konsep bangun datar. Kesimpulan penelitian ini adalah video animasi 2D berbasis model ADDIE efektif membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran matematika di sekolah dasar yang lebih menarik dan mudah dipahami. Peneliti merekomendasikan pengembangan materi yang lebih luas dan penambahan unsur interaktif untuk penelitian selanjutnya.

Kata kunci: animasi 2D, bangun datar, video pembelajaran, model ADDIE, matematika SD.

ABSTRACT

The research entitled “Development of 2D Animation Video on Plane Figures Material for Students of SDN Gunungsimping 01 Cilacap Using the ADDIE Model” was motivated by the low understanding of fourth-grade students regarding plane figures. The aim of this study is to design an instructional medium in the form of a 2D animation video to help students understand the concepts of perimeter and area of squares, rectangles, and circles. The study was limited to the production of a 5 minute 55 second video using the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Needs analysis was conducted through interviews and observations at SDN Gunungsimping 01 Cilacap, followed by material and storyboard design using Adobe Illustrator, and animation production using Adobe After Effects. The results showed that the development process followed the ADDIE stages and produced an engaging, visual, and interactive learning medium. The trial was conducted with students of classes 4A and 4B using pre-test and post-test methods. The average score of class 4A increased from 49 to 70.1, while class 4B increased from 20.7 to 48.2. This improvement indicates a positive impact of using 2D animation media on students’ understanding of plane figure concepts. The conclusion of this study is that the 2D animation video based on the ADDIE model is effective in improving students’ learning outcomes in plane figures material. This medium can serve as an alternative for more engaging and easily understandable mathematics learning in elementary schools. The researcher recommends expanding the material coverage and adding interactive elements for future studies.

Keywords: 2D animation, flat shapes, learning video, ADDIE model, elementary mathematic.