

ABSTRAK

**ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS 5
(STUDI KASUS : SDN 1 SUPAT)**

(Intan Lestari 2025 : 92 Hal)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi operasi hitung bilangan bulat akibat metode pembelajaran yang masih konvensional dan minimnya media interaktif. Tujuan dari tugas akhir ini adalah mengembangkan dan menganalisis efektivitas animasi 2D sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SD Negeri 1 Supat. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang mencakup enam tahap: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta pretest dan posttest. Evaluasi kelayakan media menggunakan validasi ahli materi dengan hasil kelayakan sebesar 95% (kategori sangat layak). Efektivitas media diuji menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* pada 61 siswa, dengan hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 83% (kategori tinggi). Hasil ini menunjukkan bahwa animasi 2D yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi hitung bilangan bulat. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Kata kunci: animasi 2D, media pembelajaran, matematika, bilangan bulat, siswa SD, MDLC

ABSTRACT

2D ANIMATION AS A LEARNING MEDIA IN MATHEMATICS SUBJECT FOR GRADE 5 STUDENTS (CASE STUDY: SDN 1 SUPAT)

(Intan Lestari 2025: 92 Pages)

This study was motivated by the low level of students' understanding of integer arithmetic operations due to conventional teaching methods and the lack of interactive media. The objective of this final project is to develop and analyze the effectiveness of 2D animation as a learning medium to improve the understanding of Grade 5 students at SD Negeri 1 Supat. The method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Data collection was carried out through observation, interviews, as well as pretest and posttest. The feasibility of the media was evaluated through expert validation, resulting in a feasibility score of 95% (categorized as very feasible). The effectiveness of the media was tested using a One-Group Pretest-Posttest design on 61 students, with the N-Gain test showing an average increase of 83% (high category). These results indicate that the developed 2D animation is highly effective in enhancing students' understanding of integer arithmetic operations. Therefore, this media can serve as an innovative alternative for teaching mathematics in a more engaging, interactive, and easy-to-understand way for elementary school students.

Keywords: *2D animation, learning media, mathematics, integers, elementary students, MDLC*