

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA  
MATERI JARING – JARING KUBUS DAN BALOK UNTUK  
SISWA KELAS V SDN 08 SURAU GADANG**

**Oleh :**

**DELLA SEPTIANI**

**NPM. 1810013411024**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

**PADANG**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA  
MATERI JARING – JARING KUBUS DAN BALOK UNTUK  
SISWA KELAS V SDN 08 SURAU GADANG**

Disusun Oleh :

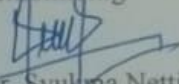
**DELLA SEPTIANI**  
NPM. 1810013411024

Executive summary ini berdasarkan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Jaring-jaring Kubus dan Balok untuk Siswa Kelas V SDN 08 Surau Gadang” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing



Dr. Syukma Netti, M.Si

## Executive Summary

Della Septiani. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Jaringan Kubus dan Balok untuk Siswa Kelas V SDN 08 Surau Gadang. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

**Pembimbing : Dr. Syukma Netti, M.Si**

Salah satu bidang studi yang diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar adalah mata pelajaran Matematika. Menurut Susanto, (2012:183), matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada dalam semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, fakta pertama yang peneliti temukan yaitu pada materi jaringan-jaring kubus dan balok serta masih rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi jaringan-jaring kubus dan balok, fakta kedua yaitu peserta didik masih sulit dalam memahami materi jaringan-jaring kubus dan balok serta, kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengimajinasikan sebuah gambar. Peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Jaringan-jaring Kubus dan Balok untuk Siswa Kelas V SDN 08 Surau Gadang”.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch 2009 (Sugiyono, 2015:38-39). pengembangan dengan model ADDIE melalui 5 tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja sedangkan tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 08 Surau Gadang, tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa 26 orang. Siswa kelas V terdiri dari 12 siswa perempuan dan 14 orang siswa laki-laki. Pada tahap validasi, Media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *powerpoint* berbantuan *software blender 3D* yang sudah dirancang. Penelitian ini dilaksanakan untuk menguji validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis animasi pada materi jaringan-jaring kubus dan balok, validitas dilakukan oleh dua orang pakar/dosen yaitu oleh ahli materi dan ahli desain dari fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas bung hatta dengan memberikan lembar angket validasi beserta media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *powerpoint* berbantuan *software blender*, sedangkan praktikalitas dilaksanakan dengan melakukan uji coba media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *powerpoint* berbantuan *software blender* pada materi jaringan-jaring kubus dan balok di SD Negeri 08 Surau Gadang dengan menggunakan angket respon pendidik dan respon peserta didik.

Berdasarkan pengamatan penelitian dan analisis data di peroleh bahwa hasil presentase dari validitas media pembelajaran berbasis animasi adalah **85,97%** dan Hasil uji praktikalitas respon pendidik dan peserta didik kelas V SD menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi pada materi jaringan-jaring kubus dan balok yang telah dikembangkan memperoleh persentase rata-rata **90,99%**. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *powerpoint* berbantuan *software blender 3D* memenuhi kriteria valid dan sangat praktis yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar.

---

Kata Kunci : Media pembelajaran, Animasi, Jaringan-jaring Kubus dan Balok

## Executive Summary

Della Septiani. 2022. Development of Animation-Based Learning Media on Cube and Block Nets for Class V Students at SDN 08 Surau Gadang. Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

**Advisor: Dr. Syukma Netti, M.Si**

One of the fields of study taught at the elementary school level is Mathematics. According to Susanto, (2012: 183), mathematics is one of the fields of study that exist at all levels of education, from elementary school to university level.

In the implementation of learning at school, the first fact that the researchers found was on the material of cube and block nets and the students' low understanding of the material of cube and block nets, the second fact that students still had difficulty understanding the material of cube nets and blocks as well as, the lack of students' ability to imagine an image. Researchers conducted development research with the title "Development of Animation-Based Learning Media on Cube and Block Nets Material for Class V Students of SDN 08 Surau Gadang".

The type of research carried out is research on the development of learning media using the model developed by Robert Maribe Branch 2009 (Sugiyono, 2015:38-39). development with the ADDIE model went through 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, in this study only reached the development stage, while the implementation and evaluation stages were not carried out due to limited time and researchers' abilities. The test subjects in this study were fifth grade students at SD Negeri 08 Surau Gadang, in the 2021/2022 school year with a total of 26 students. Class V students consist of 12 female students and 14 male students. At the validation stage, animation-based learning media using powerpoint assisted 3D blender software that has been designed, this research was carried out to test the validity and practicality of animation-based learning media on cube and block nets material, validity was carried out by two experts/lecturers namely by material experts and design experts from the faculty of teaching and education at Bung Hatta University by providing validation questionnaire sheets along with animation-based learning media using PowerPoint assisted by Blender software, while practicality is carried out by testing animation-based learning media using PowerPoint assisted by Blender software on web-based materials. cube and block nets at SD Negeri 08 Surau Gadang using a questionnaire response from educators and student responses.

Based on research observations and data analysis, it was obtained that the percentage of the validity of animation-based learning media was 85.97% and the results of the practicality test of the responses of educators and students of fifth grade elementary school showed that animation-based learning media on cube and block nets material that had been developed to obtain an average percentage of 90.99%. Based on the results of the study, it can be concluded that animation-based learning media using a powerpoint application assisted by 3D blender software meets the valid and very practical criteria that can be used in learning in class V Elementary School.

---

Keywords : Learning media, Animation, Nets of Cubes and Blocks

## DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.