

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui Kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan dari pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi untuk kelas V di SDN 4 Air Kumbang pada materi menafsirkan sajian data. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti memakai model ADDIE. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kevalidan dari media pembelajaran berbasis video animasi ini mendapatkan persentase 90% dengan kriteria valid, tingkat kepraktisan media yang diperoleh melalui angket respon peserta didik mendapatkan persentase 97% masuk dalam kriteria sangat praktis, dan keefektifan media didapatkan dari tes hasil belajar pada peserta didik kelas V SDN 4 Air Kumbang mendapatkan persentase 97% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Animasi, Matematika.