

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTUN 3D BERBASIS *MUVIZU* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS I**

**DI SD INP. 4/82 BIRU KAB. BONE**

**ANDI GAGAH PURNAMA**

**1429042032**

**PROGRAM STUDI**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**DESEMBER 2018**

**ABSTRAK**

**Andi Gagah Purnama, 2018,***Pengembangan Media Pembelajaran Kartun 3D Berbasis Muvizu Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I di SD Inp. 4/82 Biru Kab.Bone*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, Pembimbing : Abdul Muis Mappalotteng dan Mustamin.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media dari perancangan dan pengembangan menggunakan *Muvizu* media kartun 3D di SD Inp. 4/82 Biru Kab.Bone. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R & D (*Research and Development)* dan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Adapun pengembangan yang diperoleh adalah perubahan pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran menarik perhatian siswa untuk mempelajari penjumlahan dan pengurangan dengan cara menghasilkan sebuah media pembelajaran kartun 3D. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu angket, wawancara dan dokumentasi. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan menganalisis kebutuhan, merancang, membuat media pembelajaran kartun 3D, setelah itu di terapkan. Media ini diujicobakan kepada responden untuk memperoleh tanggapan terhadap media. Dari hasil angket penelitian diperoleh kesimpulan dengan kategori sangat baik, dan user memiliki tanggapan yang sangat baik terhadap media ini.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Kartun, 3D, *Muvizu*, Ulead Video Studio 11, 4D.

DAFTAR PUSTAKA

[1][2][3][4][5][6][7][8][9][10]

[1] W. Alannasir, “Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri mannuruki,” *J. Educ. Sci. Technol.*, vol. 2, no. 2, pp. 81–90, 2016.

[2] S. Haryoko and H. Jaya, “MULTIMEDIA ANIMASI BERBASIS ANDROID ‘MABA’ UNTUK MATA PELAJARAN PRODUKTIF DI SMK,” *Paedagogia*, vol. 19, no. 2, pp. 102–118, 2016.

[3] A. Mahdis, “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Elektronika Dasar Berbasis Circuit Wizard di SMK Negeri 1 Bulukumba.” Universitas Negeri Makassar, 2014.

[4] A. A. PERMADI, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB DENGAN PEMANFAATAN VIDEO CONFERENCE MATA PELAJARAN PRODUKTIF TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN.”

[5] H. Abdul Gani and Z. Zulhaji, “Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Audio Visual pada Mata Kuliah Teknik Sepeda Motor,” *J. Mekom" Media Komun. Pendidik. Kejuruan"*, vol. 2, no. 1, pp. 88–101, 2015.

[6] E. Damayanti, S. R. Yunus, and S. Sudarto, “Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya,” *Sainsmat*, vol. 5, no. 2, 2016.

[7] U. S. Sidin, “MEDIA EDUKASI PENGENALAN HURUF LONTARA MAKASSAR BERBASIS HTML5,” *semanTIK*, vol. 2, no. 2, 2016.

[8] S. Haryoko, “Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 5, no. 1, 2012.

[9] A. M. Yusuf, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam,” *J. Sains dan Pendidik. Fis.*, vol. 11, no. 1, 2015.

[10] R. T. Mangesa and D. D. Andayani, “Implementation of Technology as A Media With Character Education Integration On Teaching Skill In Vocational High School.”