

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI DENGAN PENGGUNAAN *GAME ASSESSMENT* DALAM *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Oleh

ARI SATIVA RINAWATI

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran animasi dengan penggunaan *game assessment* dalam model *Problem Based Learning (PBL)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Perumnas Way Halim. Permasalahan utama yang dihadapi di lapangan adalah rendahnya motivasi belajar siswa serta hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama dalam mata pelajaran matematika. Model pembelajaran konvensional yang dominan, seperti ceramah, menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dan kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan mereka. Selain itu, terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif di sekolah menjadi salah satu faktor penghambat. Penggunaan media berbasis animasi dan *game assessment* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, serta menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan nyata.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid dari segi isi dan tampilan. Media ini juga dinilai praktis oleh guru dan siswa, serta terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam mengintegrasikan animasi dan *game assessment* dalam pembelajaran berbasis masalah, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Animasi, *Game Assessment*, *Problem-Based Learning (PBL)*, Hasil Belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ANIMATED LEARNING MEDIA WITH THE USE OF ASSESSMENT GAMES IN PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF GRADE 1 ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

ARI SATIVA RINAWATI

This study aims to develop animation-based learning media with the use of game assessment in the Problem-Based Learning (PBL) model to improve the learning outcomes of first-grade students at SD Negeri 1 Perumnas Way Halim. The main issue faced in the field is the low student motivation and learning outcomes, which have not met the Minimum Completion Criteria (KKM), especially in mathematics subjects. The dominant conventional learning model, such as lectures, causes students to be less actively involved and struggle to relate the material to their real-life experiences. Furthermore, the limited use of engaging and interactive learning media in schools is one of the hindrances. The use of animation-based media and game assessment is expected to increase student involvement and provide more engaging and relevant learning experiences.

This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The validity results show that the learning media is highly valid in terms of content and appearance. The media was also considered practical by both teachers and students, and proven effective in improving student learning outcomes. This study contributes significantly by integrating animation and game assessment in a problem-based learning environment, creating a more interactive learning atmosphere, and enhancing student motivation and understanding.

Keywords: Animation Learning Media, Game Assessment, Problem-Based Learning (PBL), Learning Outcomes.