

Dwi Nurmalasari. 2024. *Pengembangan Media Motion Graphic Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Pe-Sapean di Kelas IV UPTD SDN Arosbaya 1*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Umi Hanik, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah (1) mengetahui kevalidan pengembangan media *motion graphic* berbasis etnomatematika permainan tradisional *pe-sapean*, (2) mengetahui keefektifan media *motion graphic* berbasis etnomatematika permainan tradisional *pe-sapean*, (3) mengetahui kemenarikan media *motion graphic* berbasis etnomatematika permainan tradisional *pe-sapean*. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yakni *Analyze* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (pelaksanaan), (5) *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV UPTD SDN Arosbaya 1. Berdasarkan hasil validasi para ahli didapatkan hasil persentase sebagai berikut, ahli materi 90% (sangat valid), ahli bahasa 80% (valid), ahli media pembelajaran 85% (sangat valid), ahli desain pembelajaran 82,5% (valid). Keefektifan media *motion graphic* diperoleh dari hasil belajar klasikal dan aktivitas guru dan siswa. Ketuntasan menunjukkan 90,4% (kriteria tuntas secara klasikal yaitu $\geq 85\%$ siswa telah memiliki nilai ≥ 70). Aktivitas guru menunjukkan 97% (sangat aktif) dan aktivitas siswa 91% (sangat aktif). Kemenarikan media *motion graphic* diperoleh dari hasil angket respon guru yaitu 100% (sangat menarik) dan angket respon siswa 97% (sangat menarik). Berdasarkan hasil penelitian maka media *motion graphic* berbasis etnomatematika permainan tradisional *pe-sapean* dikatakan valid, efektif, dan menarik dan dapat digunakan untuk siswa kelas IV UPTD SDN Arosbaya 1 pada materi hubungan antar garis pelajaran matematika.

Kata Kunci: pengembangan media, *motion graphic*, siswa