

## ABSTRAK

Rowindi, Gitta.2022.” Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Doratoon Pada Materi Penyajian Data Smp Al-Aufa Jambearum Puger”, Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing : (1) Rohmad Wahid Romdhani, M.Si. (2) Nurul Imamah AH, M.Si.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Doratoon, Penyajian Data.

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik cenderung pasif, bosan dalam pembelajarab. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi Doratoon pada materi penyajian data SMP AL-AUFA Jambearum Puger.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model *Borg and Gall*. Peneliti melakukan penyerdehanaan sehingga dalam penelitian ini mengambil 7 langkah yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan format produk awal; (4) Validasi Produk; (5) Uji Coba Produk; (6) Revisi Produk; dan (7) Implementasi.

Doratoon adalah perangkat lunak berbasis website yang memiliki berbagai macam fitur seperti: animasi kartun, transisi, audio, tulisan dan masih banyak yang lainnya. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Instrumen pengumpulan data berupa lembar uji validitas, uji praktikalitas dan angket respon peserta didik. Subjek penelitian yang digunakan yaitu kelas VII SMP AL-AUFA. Produk yang dihasilkan akan dilakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi serta uji kepraktisan oleh guru mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi doratoon ini yaitu nilai presentase ahli media sebesar 80% dengan interpretasi sangat valid, nilai ahli materi sebesar 95% dengan interpretasi sangat valid, nilai uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran matematika sebesar 80% dengan interpretasi praktis dan nilai respon peserta didik sebesar 70% dengan interpretasi layak. Sehingga produk memenuhi aspek media pembelajaran yaitu (1) validitas dan (2) kepraktisan.