

## ABSTRAK

**Hilwa Azizah.** 180101040629. *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Motion Graphic pada Materi Aritmetika Sosial untuk Siswa Kelas VII MTsN 2 Hulu Sungai Utara Tahun Ajaran 2022/2023.* Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi Hasby Assidiqi, S.Pd., M.Si. dan Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan Nina Nurmasari, M.Pd. Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Antasari. 2023.

**Kata kunci:** Audio Visual, *Motion Graphic*, Aritmetika Sosial

Inovasi bahan ajar dapat menunjang terciptanya pembelajaran yang mandiri dan kreatif untuk materi yang membingungkan karena banyaknya soal cerita adalah alasan penelitian ini dilakukan. Media ini menyajikan visual yang menggambarkan kehidupan sehari-hari yang cocok untuk materi aritmetika sosial ditambah ada audio sebagai penjelasan. Media ini akan meningkatkan pemanfaatan fasilitas sekolah berupa *LCD proyektor*. Tujuan penelitian yaitu menghasilkan media audio visual berbasis *motion graphic* pada materi aritmetika sosial dengan menilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Metode penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Metode bertujuan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk. Jenis data yang diperoleh yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa wawancara, kritik dan saran terhadap produk pengembangan, sedangkan data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari lembar validasi yang diisi validator dan responden serta nilai *pretest posttest* siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan telah menghasilkan media audio visual berbasis *motion graphic* pada materi aritmetika sosial untuk siswa kelas VII MTsN 2 HSU. Kualitas produk pengembangan telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dengan kriteria “sangat valid” dan ahli media dengan kriteria “sangat valid”. Penilaian kepraktisan dari guru dengan kriteria “sangat praktis” dan respon siswa pada uji coba kelompok kecil dengan kriteria “sangat praktis” serta uji coba kelompok besar dengan kriteria “sangat praktis”. Media pembelajaran ini juga efektif dilihat dari nilai *N-Gain* kelas eksperimen dengan kategori “tinggi”. Hasil tersebut diperkuat dengan hasil analisis hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan hasil belajar (nilai *posttest*).