

## ABSTRAK

Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Materi Kehidupan Manusia Indonesia Pada Masa Praaksara*” disusun oleh mahasiswa bernama Masrina Alfia Safitri dengan NIM. 12209183050 dibimbing oleh Bapak Dosen Hendra Pratama, M.Pd.

**Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran dan Animasi.**

Penelitian ini dilatar belakangi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) materi kehidupan manusia indonesia pada masa praaksara yang dalam pembahasannya memerlukan pengembangan untuk mempermudah belajar peserta didik. Berdasarkan observasi hasil pengamatan kegiatan belajar mengajar dikelas ditemukan sebuah permasalahan yaitu siswa cenderung tidak memperhatikan, ramai sendiri bahkan ada yang tidur ketika guru menyampaikan materi tersebut. Berdasarkan hal tersebut peneliti membuat trobosan baru sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di indonesia, yaitu pengembangan media pembelajaran animasi. Media pembelajaran animasi akan mempermudah peserta didik dalam proses belajar dan memahami materi dengan tema sejarah yang dianggap sulit dipahami karena mereka bukanlah subjek dan pelaku masa tersebut merupakan masa yang sudah lampau. Rumusan masalah pada penulisan skripsi ini terdiri dari (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran animasi materi kehidupan manusia indonesia pada masa praaksara? (2) Bagaimana dampak dari media pembelajaran animasi materi kehidupan manusia indonesia pada masa praaksara?. Penelitian ini ditujukan untuk pengembangan media pembelajaran animasi materi kehidupan manusia Indonesia pada masa praaksara untuk meningkatkan motivasi belajar. Pengembangan dengan menggunakan teknik pengolahan data primer kelas VII yang disertai dengan observasi dan tes terhadap peserta didik serta data skunder dari hasil validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran IPS. Jumlah seluruh populasi penelitian kelas VII sebanyak 250 peserta didik, dengan menggunakan teknik penentuan sempel *purposive sampling* diperoleh hasil sempel sebanyak 33 peserta didik kelas VII. Analisis data menggunakan skala linkert dari masing-masing validator ahli media, ahli materi, guru IPS dan peserta didik. Hasil validasi dari validator ahli media mendapatkan hasil sebesar 82,4% dari keseluruhan kuesioner dan telah dinyatakan valid. Hasil validasi dari validator ahli materi mendapatkan hasil 80,7% dari keseluruhan kuesioner dan telah dinyatakan valid. Hasil validasi dari validator guru IPS mendapatkan hasil 80,6% dari keseluruhan kuesioner dan telah dinyatakan valid, sedangkan hasil uji validasi dari validator peserta didik menunjukkan nilai ketuntasan 4 kriteria dan bernilai 84,8% maka dari itu dapat dianggap tuntas dan valid.

## ABSTRACT

The thesis entitled "*Development of Animated Learning Media for Indonesian Human Life in the Pre-literate Period*" was composed by a student named Masrina Alfia Safitri with NIM. 12209183050 supervised by Lecturer Hendra Pratama, M.Pd.

**Keywords:** Development, Learning Media and Animation.

This research is based on the subject of social science (IPS) material for Indonesian human life in the pre-literacy period which in its discussion requires development to facilitate student learning. Based on the observations of teaching and learning activities in the classroom, a problem was found, namely students tended not to pay attention, were busy themselves and some even slept when the teacher delivered the material. Based on this, the researchers made a new breakthrough in accordance with the development of information and communication technology in Indonesia, namely the development of animation learning media. Animated learning media will make it easier for students in the learning process and understand material with historical themes which are considered difficult to understand because they are not subjects and actors of that period are in the past. The formulation of the problem in writing this thesis consists of (1) How is the process of developing animation learning media for Indonesian human life in the pre-literacy era? (2) What is the impact of the animated learning media on Indonesian human life in the pre-literacy era? This research is aimed at developing animated learning media for Indonesian human life during the pre-literacy period to increase learning motivation. Development using primary data processing techniques for class VII accompanied by observations and tests on students as well as secondary data from validator results consisting of media experts, material experts and social studies subject teachers. The total number of the research population for class VII was 250 students, using a purposive sampling technique to determine the sample results obtained as many as 33 students in class VII. Data analysis used the linkert scale from each validator of media experts, material experts, social studies teachers and students. The results of the validation of the media expert validators get the results of 82.4% of the entire questionnaire and has been declared valid. The validation results from the material expert validators obtained 80.7% of the entire questionnaire and have been declared valid. The validation results from the social studies teacher validator get 80.6% of the entire questionnaire and have been declared valid, while the validation test results from the student validator show a completeness value of 4 criteria and a value of 84.8%, therefore it can be considered complete and valid.

## الملخص

أطروحة أُنبعنوان "تطوير وسائل التعلم المتحركة لحياة الإنسان الإندونيسي في فنزة ما قبل القراءة والكتابه" أَلْف طالبة تدعى مسرا الفيا سفطري مع نيم ١٢٢٠٩١٨٣٥٠ . شراف الحاضر هندرافرا برا ، م.ف.د الكلمات المفتاحية : التنمية ، وسائل الإعلام التعليمية والرسوم المتحركة.

يعتمد هذا البحث على مادة مادة العلوم الاجتماعية (afs) لحياة الإنسان الإندونيسي في فنزة ما قبل حمو الأمية والتي تتطلب في مناقشتها تطويرًا لتسهيل تعلم الطلاب . بناءً على ملاحظات أنشطة التدريس والتعلم في الفصل ، تم العثور على مشكلة ، وهي أن الطلاب يميلون إلى عدم الانتباه ، وكانوا مشغولين نفسهم ، بل و م بعضهم عند تسليم المعلم المادة . بناءً على ذلك ، حقق الباحثون تقدماً جديداً وفقاً لتطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في إندونيسيا ، ألا وهو تطوير وسائل تعلم الرسوم المتحركة . ستعمل الوسائل التعليمية المتحركة على تسهيل الأمر على الطلاب في عملية التعلم وفهم المواد ذات الموضوعات التاريخية التي تعتبر صعبة الفهم لأنها لم تكن موضوعات ولم يكن مماثلو تلك الفنزة في الماضي . تتكون صياغة مشكلة كتابة هذه الأطروحة من (١) كيف تم عملية تطوير وسائل تعلم الرسوم المتحركة لحياة الإنسان الإندونيسي في عصر ما قبل حمو الأمية؟ (٢) ما هو ثير وسائل التعلم المتحركة على حياة الإنسان الإندونيسي في عصر ما قبل حمو الأمية؟ يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائل تعليمية متحركة لحياة الإنسان الإندونيسي خلال فنزة ما قبل القراءة والكتابه لزدة الدافع للتعلم . التطوير ستخدام تقنيات معاجلة البيا ت الأولية للفصل السابع مصحوًّ بملاحظات واختبارات على الطلاب لإضافة إلى بيا ت نوية من نتائج المدقق المكونة من خبراء الإعلام وخبراء المواد ومعلمي مادة الدراسات الاجتماعية . بلغ العدد الإجمالي لجتمع البحث للفصل السابع ٢٥٠ طالباً ، ستخدام أسلوبأخذ العينات المادف لتحديد نتائج العينة التي تم الحصول عليها لما يصل إلى ٣٣ طالباً في الفصل السابع . استخدم تحليل البيا ت مقاييس الروابط من كل مدقق من خبراء الإعلام وخبراء المواد ومعلمي الدراسات الاجتماعية والطلاب . نتائج التحقق من صحة المدققين الإعلاميين تحصل على نتائج ٤٪ .٨٢ من الاستبيان كمله وتم الإعلان عن صحتها . حصلت نتائج التتحقق من المدققين من خبراء المواد على ٧٪ .٨٠ من الاستبيان كمله وتم الإعلان عن صحتها . تحصل نتائج التتحقق من مدقق مدرس الدراسات الاجتماعية على ٦٪ .٨٠ من الاستبيان كمله وتم الإعلان عن صحتها ، بينما ظهر نتائج اختبار التتحقق من مدقق الطالب قيمة اكتمال ٤ معاير وقيمة ٨٤٪ ، لذلك يمكن اعتبارها كاملة وصالحة .