ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Animasi Pada Materi Keragaman Etnik dan Budaya Indoenesia Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol" ini ditulis oleh Sifa Ayu Novita Sari, NIM 12209183018, Dosen pembimbing Hendra Pratama, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Animasi

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 1 Sumbergempol kurang efektif. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media pendukung pembelajaran seperti media animasi untuk memvisualisasi gambar saat pembelajaran pada materi keragaman etnik dan budaya di Indonesia. Media pembelajaran animasi sangat berguna dan cocok untuk pembelajaran berbasis masalah karena dapat menyampaikan pengaturan karakter dan tindakan dengan cara yang menarik dan saling berhubungan.

Rumusan masalah pada penulisan skripsi ini adalah 1) Bagaimana proses pengembangan media animasi pada materi keragaman etnik dan budaya Indonesia kelas VII? Adapun tujuannya untuk mengembangkan media animasi pada materi keragaman etnik dan budaya di Indonesia kelas VII SMPN 1 Sumbergempol. 2) Bagaimana kelayakan media animasi ini dalam membantu proses pembelajaran pada materi keragaman etnik dan budaya di Indonesia kelas VII SMPN 1 Sumbergempol? Adapun tujuannya untuk mengetahui kelayakan media animasi ini dalam membantu proses pembelajaran pada materi keragaman etnik dan budaya di Indonesia kelas VII SMPN 1 Sumbergempol.

Metode yang digunakan yakni metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan pendekatan ADDIE. Pendekatan ADDIE digunakan untuk melakukan percobaan lapangan, evaluasi, serta revisi secara sistematis agar dapat menghasilkan produk yang memenuhi standar media yang efektif dan berkualitas. Langkah-langkah dalam penelitian ini yakni pertama adalah analisis yang mencakup analisis materi dan analisis kebutuhan siswa. Kedua desain yang mencakup penyiapan materi, desain video, desain gambar, desain voice, dan desain produk akhir. Ketiga, pengembangan yang meliputi perancangan produk, validasi ahli, dan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan guru IPS. Keempat, tahap penerapan yang meliputi uji coba teman sejawat, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Langkah akhir pada tahap ini adalah melakukan evaluasi untuk menilai kualitas media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan.

Validasi media memperoleh skor persentase 83,5%, sedangkan validasi ahli materi dan guru IPS juga memperoleh kriteria valid dengan persentase 87,5%: Berdasarkan penilaian siswa terhadap media pembelajaran ketika uji coba teman sejawat memperoleh skor rata-rata persentase sebesar 92%, uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase sebesar 92%, uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 92% yang masuk kriteria praktis. Dengan begitu media pembelajaran dinyatakan "layak" digunakan sebagai inovasi pembelajaran IPS pada materi keragaman etnik dan budaya di SMP Negeri 1 Sumbergempol.

ABSTRACT

Thesis entitled "development of animation Media about ethnic diversity and material culture of Indonesia Class VII SMP Negeri 1 Sumbergempol" written by Sifa Ayu Novita Sari, NIM 12209183018, supervisor Hendra Pratama, M.Pd.

Keywords: Development, Learning Media, Animation

This research is motivated by learning that occurs in SMP Negeri 1 Sumbergempol less effective. This is due to the lack of supporting learning media such as animation media to visualize images when learning on the material of ethnic and cultural diversity in Indonesia. Animated Learning Media is very useful and suitable for problem-based learning because it can convey the settings and actions of the characters in an interesting and interconnected way.

Formulation of the problem in writing this thesis is 1) What is the process of development of animated media to the material ethnic and cultural diversity of Indonesia Class VII? The goal is to develop media animation on the material ethnic and cultural diversity in Indonesia Class VII SMPN 1 Sumbergempol. 2) How is the feasibility of this animation media in helping the learning process of ethnic and cultural diversity material in Indonesia Class VII SMPN 1 Sumbergempol? The goal is to determine the feasibility of this animation media in helping the learning process about the material ethnic and cultural diversity in Indonesia Class VII SMPN 1 Sumbergempol.

The method used is the method of research development or research and development (R&D) using ADDIE approach. ADDIE's approach is used to conduct field experiments, evaluations, and revisions systematically in order to produce products that meet effective and quality media standards. The first step in the study is an analysis that includes material analysis and student needs analysis. Both designs include material preparation, video Design, Image Design, Sound Design, and final product design. Third, development which includes product design, expert validation, and product revision in accordance with suggestions and input from material experts, media experts, and social studies teachers. Fourth, the implementation phase includes peer trials, small group trials, and large group trials. The last step at this stage is to conduct an evaluation to assess the quality of the animated video learning media that has been developed.

Media validation obtained a percentage score of 83.5%, while the validation of subject matter experts and social studies teachers also obtained valid criteria with a percentage of 87.5%: based on student assessment of learning media when peer trials obtained an average percentage score of 92%, small group trials obtained an average percentage of 92%, large group trials obtained a percentage of 92% which is included in the practical criteria. That way the Learning Media declared "feasible" to be used as social studies Learning Innovation on ethnic and cultural diversity material in SMP Negeri 1 Sumbergempol.

الملخص

أطروحة بعنوان" تطوير وسائط الرسوم المتحركة حول مواد التنوع العرقي والثقافي الإندونيسي الفئة السابعة سمب نيجيري 1 سمبرجمبول "كتبها سيفا أيو نوفيتا ساري ، نيم 12209183018 ، المشرف هندرا براتاما ، م .بد .

كلمات البحث :التنمية ، وسائل الإعلام التعلم ، والرسوم المتحركة

هو الدافع وراء هذا البحث عن طريق التعلم الذي يحدث في سمب نيجري 1 سمبرجمبول أقل فعالية . ويرجع ذلك إلى عدم وجود وسائط تعليمية داعمة مثل وسائط الرسوم المتحركة لتصور الصور عند التعلم على مواد التنوع العرقي والثقافي في إندونيسيا .تعد وسائط التعلم المتحركة مفيدة للغاية ومناسبة للتعلم القائم على المشكلات لأنها يمكن أن تنقل إعدادات الأحرف والإجراءات بطريقة مثيرة للاهتمام ومترابطة.

صياغة المشكلة في كتابة هذه الأطروحة هي (1 ما هي عملية تطوير الرسوم المتحركة وسائل الإعلام على التنوع العرقي والثقافي المادي من الدرجة السابعة اندونيسيا ?والهدف من ذلك هو تطوير الرسوم المتحركة وسائل الإعلام على التنوع العرقي والثقافي المادي في اندونيسيا الفئة السابعة سمبن 1 سمبرجمبول (2 .كيف هي جدوى هذا الإعلام الرسوم المتحركة في مساعدة عملية التعلم على المواد التنوع العرقي والثقافي في اندونيسيا الفئة السابعة سمبن 1 سمبرجمبول ?والهدف من ذلك هو تحديد جدوى هذه الوسائط المتحركة في مساعدة عملية التعلم على المواد من التنوع العرقي والثقافي في اندونيسيا الفئة السابعة سمبن 1 سمبرغيمبول.

الطريقة المستخدمة هي طريقة البحث والتطوير أو البحث والتطوير) البحث والتطوير (باستخدام نهج أدي .يستخدم نهج أدي لإجراء التجارب الميدانية والتقييم والمراجعة بشكل منهجي من أجل إنتاج المنتجات التي تلبي معايير وسائل الإعلام الفعالة والجودة .الخطوات الأولى في هذه الدراسة هي تحليل يتضمن تحليل المواد وتحليل احتياجات الطلاب .يتضمن كلا التصميمين إعداد المواد وتصميم الفيديو وتصميم الصور وتصميم الصوت وتصميم المنتج النهائي .ثالثا ، التطوير الذي يشمل تصميم المنتج والتحقق من صحة الخبراء ومراجعة المنتج وفقا للاقتراحات والمدخلات من خبراء المواد وخبراء الإعلام ومعلمي الدراسات الاجتماعية .رابعا ، مرحلة التنفيذ التي تشمل تجارب الأقران ، وتجارب المجموعات الصغيرة ، وتجارب المجموعات الكبيرة .الخطوة الأخيرة في هذه المرحلة هي إجراء تقييم لتقييم جودة وسائط تعلم الفيديو المتحركة التي تم تطويرها.

حصل التحقق من صحة الوسائط على درجة مئوية قدرها 83.5 ٪ ، بينما حصل التحقق من صحة خبراء الموضوع ومعلمي الدراسات الاجتماعية أيضا على معايير صالحة بنسبة87.5 ٪ :بناء على تقييم الطلاب لوسائط التعلم عندما حصلت تجارب الأقران على متوسط نسبة مئوية قدرها 92 ٪ ، حصلت تجارب المجموعات الصغيرة على متوسط نسبة مئوية قدرها 92 ٪ ، وحصلت تجارب المجموعات الكبيرة على نسبة مئوية قدرها 92 ٪ دخلت المعايير العملية .وبهذه الطريقة أعلنت وسائل الإعلام التعلم" ممكن "لاستخدامها في الدراسات الاجتماعية تعلم الابتكار على المواد التنوع العرقي والثقافي في سمب نيغيري 1 سمبرجمبول.