

## ABSTRAK

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Infografis Pada Materi Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi Kelas VII SMPN 1 Mojowarno**” ditulis oleh Irma Afidatul Himmah, NIM. 12209183027, Pembimbing Bagus Setiawan, M.Pd.

**Kata Kunci :** *Pengembangan, Media Pembelajaran, Animasi berbasis infografis.*

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran materi IPS yang menggunakan model pembelajaran buku cetak. Kegiatan pembelajaran yang monoton sehingga membuat peserta didik menjadi bosan yang mengakibatkan mengantuk, ngomong sendiri, dan lempar-lemparan kertas dikelas saat KBM berlangsung. Permasalahan bertambah ketika kurangnya pemanfaatan prasarana yang ada disekolah seperti adanya LCD proyektor yang tidak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan adanya kemajuan TIK yang mengglobal saat ini sangat diperlukan inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti berdasarkan temuan masalah yang muncul peneliti berusaha melakukan inovasi baru yaitu mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis infografis yang sebelumnya belum pernah diimplementasikan di SMPN 1 Mojowarno.

Rumusan masalah pada penulisan skripsi ini adalah 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi berbasis infografis pada materi peran iptek dalam kegiatan ekonomi kelas VII di SMPN 1 Mojowarno, 2) Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran animasi berbasis infografis sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Mojowarno. Penelitian ini merupakan R&D dengan menggunakan model *Borg and Gall*, yakni penelitian & pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk, validasi desain, revisi desain, uji skala kecil, revisi skala kecil, uji lapangan skala besar, penyempurnaan produk & desiminasi. Penelitian ini didapatkan melalui analisis pendahuluan, angket validasi, angket respon peserta didik, tabel observasi aktivitas peserta didik, *pretest* dan *posttest*.

Hasil uji validasi ahli media memperoleh 77% dan validasi ahli materi memperoleh 84,25% yang berkriteria valid. Hasil uji kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon peserta didik sebesar 86% yang berkriteria praktis. Analisis pengamatan peserta didik memperoleh 15% dan nilai ketuntasan *post-test* memperoleh 86,6% peserta didik yang tuntas lebih dari 75% yang berarti animasi berbasis infografis praktis digunakan dalam media pembelajaran. Hasil uji keefektifan dengan uji hipotesis menggunakan *Paire Sample Test* data hasil tes diperoleh nilai *sig.(2-tailed) = 0,00*. karena nilai dari *sig.(2-tailed)* kurang dari taraf signifikansi = 0,05 yaitu  $0,000 < 0,05$  yang diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan di kelas VII-H antara sebelum & sesudah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis infografis pada KBM. Hasil ini terbukti bahwa diambil dari nilai *pretest* 66% sedangkan *posttest* 86,6% dengan

demikian media pembelajaran dinyatakan signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## ABSTRACT

Thesis entitled "**Development of Infographic-Based Animation Learning Media to On the Material of the Role of Science and Technology in Class VII Economic Activities at SMPN 1 Mojowarno**" was written by Irma Afidatul Himmah, NIM. 12209183027, Advisor Bagus Setiawan, M.Pd.

Keywords: Development, Learning Media, Infographic-based animation.

This research is motivated by the lack of student motivation in learning social studies material using the printed book learning model. Monotonous learning activities make students bored which results in drowsiness, self-talk, and throwing papers in class during KBM. The problem increases when there is a lack of utilization of existing infrastructure in schools such as LCD projectors which are not used as effective learning media. With the advancement of globalized ICT, innovation is urgently needed to develop learning media. Therefore, the researcher, based on the findings of the problems that emerged, the researcher tried to innovate, namely to develop infographic-based animation learning media which had not previously been implemented at SMPN 1 Mojowarno.

The formulation of the problem in this research are 1) How is the development of infographic-based animation learning media on the material of the role of science and technology in economic activities for class VII SMPN 1 Mojowarno, 2) What is the level of validity, practicality and effectiveness of infographic-based animation learning media as learning media in social studies class VII SMPN 1 Mojowarno. This research is R&D using the Borg and Gall model, which includes research and data collection, planning, product draft development, design validation, design revision, small-scale testing, small-scale revision, large-scale field testing, product improvement and dissemination. This research was obtained through preliminary analysis, validation questionnaire, student response questionnaire, student activity observation table, pretest and posttest scores.

The results of the media expert validation test obtained 77% and the material expert validation obtained 84.25% with valid criteria. The results of the practicality test were obtained from the results of the student response questionnaire of 86% with practical criteria. Analysis of student observations obtained 15% and posttest completeness scores obtained 86.6% of students who completed more than 75%, which means that infographic-based animation is practically used in learning media. The results of the effectiveness test by testing the hypothesis using the Paired Sample Test of the test data obtained the value of  $\text{sig.}(2\text{-tailed}) = 0.00$ . because the value of  $\text{sig.}(2\text{-tailed})$  is less than the significance level = 0.05, which is  $0.000 < 0.05$  which means that there is a significant difference in learning outcomes in class VII-H between before and after using infographic-based animation learning media in KBM. This result proved that it was taken from the pretest score of 66% while the posttest was 86.6%. Thus, the learning media was stated to be significant in increasing students' motivation and learning outcomes.

## ملخص

البحث العلمي بالموضوع "تطوير الرسوم المتحركة القائمة حول مادة دور العلم والتكنولوجيا في الأنشطة الاقتصادية في الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 1 موجو وارنو" كتبها إيرمي أفيدة الهمة، رقم دفتر القيد ٢٧٠٢٧٠٩١٨٣٠١٢٢٠، المشرف باغوس ستياوان، الماجستير.

الكلمة الرئيسية: تطوير، الوسائل التعليمية، رسوم متحركة مبنية على الإنفوجرافيك.

خلفية البحث هي عدم تحفيز الطلاب على تعلم مادة الدراسات الاجتماعية باستخدام نموذج تعلم الكتاب المطبوع. تجعل أنشطة التعلم الرتيبة الطلاب يشعرون بالملل مما يؤدي إلى النعاس والتحدث الذاتي ورمي الأوراق في الفصل أثناء أنشطة التدريس والتعلم. تزداد المشكلة عندما يكون هناك نقص في استخدام البنية التحتية الموجودة في المدارس مثل أجهزة عرض لجد التي لا تُستخدم كوسائط تعليمية فعالة. مع تقدم تكنولوجيا المعلومات والاتصالات المعولمة، هناك حاجة ماسة للابتكار لتطوير وسائط التعلم. لذلك، بناءً على نتائج المشكلات التي ظهرت، حاول الباحثون الابتكار، أي تطوير وسائط تعلم الرسوم المتحركة القائمة على الرسوم البيانية والتي لم يتم تنفيذها سابقا في المدرسة المتوسطة الحكومية 1 موجو وارنو.

مسائل البحث هي (1) كيف يتم تطوير وسائط تعلم الرسوم المتحركة القائمة على الرسوم البيانية على مادة دور العلم والتكنولوجيا في الأنشطة الاقتصادية في الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 1 موجو وارنو. (2) ما هو مستوى الصلاحية والتطبيق العملي والفعالية للرسوم المتحركة القائمة على الرسوم البيانية وسائل الإعلام التعليمية كوسائط تعليمية في الدراسات الاجتماعية في الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 1 موجو وارنو. هذا البحث عبارة عن بحث وتطوير باستخدام نموذج بورغ و غال، والذي يتضمن البحث وجمع البيانات، والتخطيط، وتطوير مسودة المنتج، والتحقق من صحة التصميم، ومراجعة التصميم، والاختبار على نطاق صغير، والمراجعة على نطاق صغير، والاختبار الميداني على نطاق واسع، وتحسين المنتج ونشره. تم الحصول على هذا البحث من خلال التحليل الأولي، استبيان التحقق من الصحة، استبيان استجابة الطالب، جدول ملاحظة النشاط الطلابي، درجات الاختبار القبلي والبعدي.

حصلت نتائج اختبار التحقق من صحة خبير وسائل الإعلام على 77٪. وحصلت شهادة خبير المواد على 84.25٪ بمعايير صالحة. تم الحصول على نتائج اختبار التطبيق العملي من نتائج استبيان إجابة الطالب بنسبة 86٪ بمعايير عملية. حصل تحليل ملاحظات الطلاب على 15٪. وحصلت درجات اكتمال الاختبارات اللاحقة على 86.6٪ من الطلاب الذين أكملوا أكثر من 75٪، مما يعني أن الرسوم المتحركة القائمة على الرسوم البيانية تستخدم عمليا في وسائط التعلم. تم الحصول على نتائج اختبار الفعالية عن طريق اختبار الفرضية باستخدام اختبار العينة المقترنة لبيانات الاختبار التي تم الحصول عليها بقيمة سيغ (2- تايلد) - 0.00. لأن قيمة التوقيع سيغ (2- تايلد) أقل من مستوى الدلالة = 0.05، وهو  $0.05 > 0.000$  مما يعني أن هناك فرقا كبيرا في نتائج التعلم في الفئة 7 ه بين قبل وبعد استخدام الرسوم المتحركة القائمة على الرسوم البيانية وسائل الإعلام التعليمية في أنشطة التدريس والتعلم. وقد أثبتت هذه النتيجة أنها مأخوذة من نتيجة الاختبار القبلي البالغة 66٪ بينما كان الاختبار البعدي 86.6٪، وبالتالي فقد تم توضيح أهمية وسائط التعلم في زيادة تحفيز الطلاب ونتائج التعلم.