ABSTRAK

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Materi Persebaran Hewan Dan Tumbuhan di Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 2 Ngantru" ini ditulis oleh Bita Qiyatul Nikmah, NIM. 12209183047, pembimbing Hendra Pratama, M. Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi

Penelitian ini dilatar belakangi belum maksimalnya siswa dalam memahami materi ips dengan model pembelajaran saat ini yaitu menggunakan buku cetak dari sekolah. kegiatan pembelajaran yang terlalu monoton mengakibatkan peserta didik cenderung merasa bosan. permasalahan bertambah ketika pembelajaran dilaksanakan secara *online* yaitu minat belajar siswa berkurang dan mengalami menurun dalam hasil belajarnya. berdasarkan temuan permasalahan yang muncul peneliti berusaha melakukan inovasi baru yaitu mengembangkan media ajar video animasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat media pembelajaran animasi serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran animasi materi persebaran hewan dan tumbuhan di indonesia siswa kelas VII SMPN 2 ngantru. penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. proses r&d ini mengadopsi model addie, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. penelitian ini dapat dilakukan pada mata pelajaran smpn 2 ngantru kelas VII. data penelitian ini dapat diperoleh melalui analisis pendahuluan, angket verifikasi, angket respon peserta didik, tabel observasi aktivitas peserta didik, nilai *pre-test* dan *post-test.*

Hasil uji validasi ahli media menunjukkan valid memperoleh persentase 75% dan hasil hasil ahli materi menunjukkan kategori valid rata-rata 85,5%. hasil uji kepraktisan memenuhi kriteria kepraktisan, yaitu hasil angket respon peserti didik bahwa produk praktis untuk digunakan. nilai ketuntasan hasil belajar perserta didik lebih dari 75% yaitu 86% serta analisis pengamatan aktivitas peserta didik dengan persentase 14,95% menunjukkan media praktis digunakan. hasil uji keefektifan media dengaan uji hipotesis menggunakkan *paired sample test* data hasil tes memperoleh nilai *sig.(2-tailed)* = 0,000. karena nilai *sig.(2-tailed)* kurang dari tarif signifikansi = 0.,05 yaitu 0,000< 0,05 artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media ajar video animasi. hasil ini terbukti dari nilai-nilai rata-rata pretest < postest yaitu 74,26 < 83,9. dengan demikian media pembelajaran dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

The thesis entitled "Development of Animated Learning Media for Animals and Plants in Indonesia for Class VII Students of SMPN 2 Ngantru" was written by Bita Qiyatul Nikmah, NIM. 12209183047, supervisor Hendra Pratama, M. Pd.

Keywords: Development, Learning Media, Video Animation

The background of this research is that students are not maximal in understanding social science material with the current learning model, namely using printed books from school. Learning activities that are too monotonous cause students to feel bored. The problem increases when learning is carried out online, namely the learning interest of students is reduced and has decreased in learning outcomes. based on the findings of the problems that emerged, the researchers tried to make new innovations, namely developing animated video teaching media.

The purpose of this study was to design and create animated learning media and to determine the level of validity, practicality and effectiveness of using animated learning media for the distribution of animals and plants in Indonesia for seventh grade students of SMPN 2 Ngantru. this research is research and development. This R&D process adopts the Addie model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. This research can be carried out on the subjects of SMPN 2 ngantru class VII. The research data can be obtained through preliminary analysis, verification questionnaires, student response questionnaires, student activity observation tables, pre-test and post-test scores.

The results of the media expert's validation test showed that it was valid to obtain a percentage of 75% and the results of the material expert's results showed an average valid category of 85.5%. the results of the practicality test meet the practicality criteria, namely the results of the student response questionnaire that the product is practical to use. the completeness value of student learning outcomes is more than 75%, namely 86% and the analysis of observing student activities with a percentage of 14.95% shows that the media is practically used. the results of the media effectiveness test with hypothesis testing using paired sample test data from the test results obtained a value of sig. (2-tailed) = 0.000. because the value of sig.(2-tailed) is less than the significance rate = 0.05, which is 0.000 <0.05, meaning that there is a significant difference in student learning outcomes between before and after using animated video teaching media. This result is evident from the average values of pretest < posttest which is 74.26 < 83.9. thus learning media is declared effective in improving student learning outcomes.

ملخص

أطروحة بعنوان "تطوير وسائط التعلم المتحركة للحيوانات والنباتات في إندونيسيا لطلاب الصف السابع من مدرسة نعسان المتوسطة "كتبتها بيتا كياتول النجمة، ، المشرف هندرا براتاما ، **الكلمات المفتاحية:** التطوير ، الوسائط التعليمية ، الرسوم المتحركة بالفيديو

خلفية هذا البحث هي أن الطلاب ليسوا في أقصى درجات فهم مادة العلوم الاجتماعية مع نموذج التعلم الحالي ، أي استخدام الكتب المطبوعة من المدرسة. تتسبب أنشطة التعلم الرتيبة جدًا في شعور الطلاب بالملل. تزداد المشكلة عندما يتم التعلم عبر الإنترنت ، أي أن الاهتمام بالتعلم لدى الطلاب ينخفض وينخفض في نتائج التعلم. بناءً على نتائج المشكلات التي ظهرت ، حاول الباحثون ابتكار ابتكارات جديدة ، وهي تطوير وسائط تعليم الفيديو المتحركة.

كان الغرض من هذه الدراسة هو تصميم وإنشاء وسائط تعليمية متحركة وتحديد مستوى الصلاحية والتطبيق العملي والفعالية لاستخدام وسائط التعلم المتحركة لتوزيع الحيوانات والنباتات في إندونيسيا لطلاب الصف السابع في مدرسة نعسان المتوسطة .هذا البحث هو البحث والتطوير. تتبنى عملية البحث والتطوير نموذج ، أي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. يمكن إجراء هذا البحث على موضوعات مدرسة نعسان المتوسطة .يمكن الحصول على بيانات البحث من خلال التحليل الأولي ، واستبيانات التحقق ، واستبيانات استجابة الطلاب ، وجداول مراقبة نشاط الطالب ، ودرجات الاختبار القبلي والبعدي.

أظهرت نتائج اختبار التحقق من صحة الخبير الإعلامي صحة الحصول على نسبة 75٪ ، وأظهرت نتائج الخبير المادي أن متوسط الفئة الصالحة 85.5٪. نتائج اختبار التطبيق العملي تفي بمعايير التطبيق العملي ، وهي نتائج استبيان إجابة الطالب بأن المنتج عملي للاستخدام. تبلغ قيمة اكتمال مخرجات تعلم الطلاب أكثر من 75٪ أي 86٪ ويظهر تحليل مراقبة الأنشطة الطلابية بنسبة 14.95٪ أن الوسائط مستخدمة عمليًا. تم الحصول على نتائج اختبار فعالية الوسائط مع اختبار الفرضيات باستخدام بيانات اختبار العينة المزدوجة من نتائج الاختبار بقيمة = 0.000 لأن قيمة أقل من معدل الدلالة = 0.05 ، وهو 0.000 <0.05 ، مما يعني أن هناك فرقًا معنويًا في مخرجات تعلم الطالب بين قبل وبعد استخدام وسائط تعليم الفيديو المتحركة. تتضح هذه النتيجة من متوسط قيم الاختبار القبلي <البعدي والتي تبلغ 74.26 <83.9. وبالتالي يتم الإعلان عن فعالية وسائل الإعلام التعليمية في تحسين نتائج تعلم الطلاب.