ABSTRAK

Skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Globalisasi Kelas IX SMPN 1 NGANTRU"** ini ditulis oleh Dwi Ovianing Putri, NIM. 12209183032, pembimbing Hendra Pratama, M. Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Bahan Ajar, dan Pengembangan.

Media Pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang biasanya digunakan untuk memudahkan proses komunikasi antara guru dengan siswa dalam suatu pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang monoton tersebut cenderung mengakibatkan siswa merasa bosan. Permasalahan bertambah ketika pembelajaran dilakukan secara online yaitu minat belajar siswa berkurang dan menurunnya hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan permasalaha yang muncul peneliti berusaha melakukan inovasi baru yaitu mengembangkan bahan ajar media animasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran animasi materi Globalisasi kelas IX SMPN 1 Ngantru, sebagai salah sau media untuk berkontribusi dalam membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPS dan membantu guru dalam menjelaskan materi dengan lebih efektif, sehingga siswa menjadi lebih aktif didalam proses pembelajaran di SMPN 1 Ngantru. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode Research and Development (R & D) dan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, tahap analysis, desaign, development, implementation dan evaluation. Pada model ADDIE ini proses evaluasi dilakukan disetiap tahapan yang dilalui agar diketahui kelayakan pada setiap proses sehingga dapat dilanjutkan pada proses berikutnya.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi termasuk dalam kriteria valid dengan presentase 88% dan hasil validasi ahli materi menunjukkan kategori valid rata-rata presentase 87,5%. Hasil uji kepraktisan memenuhi kriteria kepraktisan, yaitu hasil angket respon peserta didik bahwa produk praktis untuk digunakan. Validator mengatakan bahwa media dapat digunakan tanpa revisi, nilai ketuntasan hasil beljar peserta didik nilai ketuntasan hasil belajar perserta didik lebih dari 100% yaitu 85% serta analisis pengamatan aktivitas peserta didik dengan persentase 16,6% menunjukkan media praktis digunakan. Hasil uji keefektifan media dengaan uji hipotesis menggunakkan *One 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 43.146 < 66.197. Dengan demikian media pembelajaran dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

ABSTRACT

The thesis entitled "Development of Animation Learning Media on Globalization Materials for Class IX SMPN 1 NGANTRU" was written by Dwi Ovianing Putri, NIM. 12209183032, supervisor Hendra Pratama, M. Pd.

Keywords: Learning Media, Teaching Materials, and Development.

Learning Media is a tool or intermediary that is usually used to facilitate the communication process between teachers and students in a lesson. The monotonous learning activities tend to make students feel bored. Problems increase when learning is carried out online, namely student learning interest is reduced and student learning outcomes are decreased. Based on the findings of the problems that emerged, researchers tried to make new innovations, namely developing animated media teaching materials.

The purpose of this research is to develop animated learning media for Globalization material for class IX SMPN 1 Ngantru, as one of the media to contribute in helping increase student motivation in learning social studies and assist teachers in explaining material more effectively, so that students become more active in the learning process. at SMPN 1 Ngantru. The development of this learning media uses the Research and Development (R & D) method and the ADDIE model which consists of five stages, namely, analysis, design, development, implementation and evaluation stages. In this ADDIE model, the evaluation process is carried out at every stage that is passed so that the feasibility of each process is known so that it can be continued in the next process.

The results of this study indicate that the animation learning media is included in the valid criteria with a percentage of 88% and the results of the validation of the material experts show the valid category with an average percentage of 87.5%. 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 validator says that the media can be used without revision, the value of completeness of student learning outcomes is more than 100%, namely 85%, and the analysis of observation of student activities with a percentage of 16.6% shows that the media is practical to use. The results of the media effectiveness test with hypothesis testing using the One Sample Test, the test data 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, it means 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 mean values of pretest < posttest which is 43,146 < 66,197. Thus the learning media is declared effective in improving student learning outcomes.

ملخص

أطروحة بعنوان "تطوير الرسوم المتحركة وسائل الإعلام التعليمية على مواد العولمة للفئةمدرسه صغار١نعسان

كتبهادوي اوفيانينجبوتري، نيم.١٢٢٠٩١٨٣٠٣٢ ، المشرف هندرابراتاما ،

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم ، مواد التدريس ، التطوير.

تعد الوسائط التعليمية أداة أو وسيطًا تُستخدم عادةً لتسهيل عملية الاتصال بين المعلمين والطلاب في الدرس. تميل أنشطة التعلم الرتيبة إلى جعل الطلاب يشعرون بالملل. تزداد المشكلات عند إجراء التعلم عبر الإنترنت ، أي تقليل اهتمام الطلاب بالتعلم وانخفاض نتائج تعلم الطلاب. بناءً على نتائج المشكلات التي ظهرت ، حاول الباحثون ابتكار ابتكارات جديدة ، وهي تطوير مواد تعليمية للوسائط المتحركة.

الغرض من هذا البحث هو تطوير وسائط تعليمية متحركة لمواد العولمة للفصل التاسعمدرسه صغار١نعسان

، كواحدة من وسائل الإعلام للمساهمة في زيادة تحفيز الطلاب في تعلم الدراسات الاجتماعية ومساعدة المعلمين في شرح المواد بشكل أكثر فعالية ، بحيث يصبح الطلاب أكثر نشاطا في عملية التعلم فيمدرسه صغار١نعسان

.يستخدم تطوير هذه الوسائط التعليمية أسلوب البحث والتطويرونموذجالذي يتكون من خمس مراحل ، وهي مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. في نموذجهذا ، يتم تنفيذ عملية التقييم في كل مرحلة يتم اجتيازها بحيث تُعرف جدوى كل عملية بحيث يمكن متابعتها في العملية التالية.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن وسائط تعلم الرسوم المتحركة متضمنة في المعايير الصحيحة بنسبة 88٪ ونتائج التحقق من صحة خبراء المواد تظهر الفئة الصالحة بمتوسط نسبة 87.5٪. نتائجاختبارالتطبيقالعمليتفييمعاييرالتطبيقالعملي،وهينتائجاستبيانإجابةالطالبالذي يعتبر المنتج عمليًا للاستخدام. يقول المدقق إنه يمكن استخدام الوسائط دون مراجعة ، وقيمة اكتمال مخرجات تعلم الطالب أكثر من 100٪ أي 85٪ ، وتحليل مراقبة الأنشطة الطلابية بنسبة 16.6٪ يوضح أن الإعلام عملي. ليستخدم. نتيجة اختبار فعالية الوسائط مع اختبار الفرضيات باستخدام اختبار العينة الواحدة ، حصلت بيانات الاختبار على قيمة 0.05 .نظرًا لأن قيمة

الإشارةأقل من معدل الدلالة = 0.05 ، وهو 0.000 <0.05 ، فهذا يعني أن هناك فرقًا معنويًا في نتائج تعلم الطالب بين قبل استخدام وسائط الفيديو المتحركة وبعدها. تتضح هذه النتيجة من القيم المتوسطة للاختبار القبلي <البعدي والتي تبلغ 43،146 <66،197. وبالتالي يتم الإعلان عن فعالية وسائل التعلم في تحسين نتائج تعلم الطلاب.