ABSTRAK

Skripsi dengan judul *"Pengembangan Video Animasi pada Materi Pemanfaatan Hutan IPS Kelas VIII SMPN 2 Kademangan Blitar"* ini ditulis oleh Asti Ainur Rohimah, NIM. 126209211007, dengan pembimbing Hendra Pratama, M.Pd., NIP. 198508142023211013.

Kata Kunci: Video Animasi, Pemanfaatan Hutan, IPS, SMP, Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat kompleks dan abstrak, seperti “Pemanfaatan Hutan” dalam pelajaran IPS. Di SMPN 2 Kademangan Blitar, meskipun fasilitas proyektor tersedia, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran belum dimaksimalkan, khususnya pada materi tersebut. Permasalahan yang muncul adalah rendahnya pemahaman dan minat siswa karena minimnya visualisasi yang dinamis dalam penyampaian materi. Oleh karena itu, dikembangkanlah video animasi 2D berdurasi 12 menit yang dibagi dalam tiga segmen (teori, data & fakta, serta solusi) untuk membantu proses pembelajaran secara lebih interaktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan video animasi pembelajaran untuk materi Pemanfaatan Hutan; (2) menilai tingkat validitas video dari sudut pandang ahli materi, media, guru, dan siswa; serta (3) mengetahui respon dan efektivitas penggunaan media ini dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh langkah, mulai dari tahap pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi, revisi, uji coba skala kecil, hingga uji lapangan dan penyebaran media. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi, observasi, wawancara, serta pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan dengan uji validitas dan uji efektivitas menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test karena data tidak berdistribusi normal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) video animasi berhasil dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan karakteristik materi; (2) hasil validasi menunjukkan media berada dalam kategori *sangat valid* dengan persentase: ahli media (98%), ahli materi (89%), guru (92–96%), dan siswa (92%); (3) uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai pretest 40 meningkat menjadi 91 setelah penggunaan media, dan nilai signifikansi uji Wilcoxon sebesar 0.000 (< 0.05), yang menunjukkan perbedaan nyata antara sebelum dan sesudah perlakuan.

ABSTRACT

Thesis entitled "Development of Animation Videos on Forest Utilization Material for Social Studies Class VIII of SMPN 2 Kademangan Blitar" was written by Asti Ainur Rohimah, NIM. 126209211007, with supervisor Hendra Pratama, M.Pd., NIP. 198508142023211013.

Keywords: Animation Videos, Forest Utilization, Social Studies, Junior High School, Development of Learning Media

This research is motivated by the importance of utilizing innovative learning media to improve students' understanding of complex and abstract materials, such as "Forest Utilization" in Social Studies lessons. At SMPN 2 Kademangan Blitar, although projector facilities are available, the use of animation videos as learning media has not been maximized, especially for this material. The problem that arises is the low understanding and interest of students due to the lack of dynamic visualization in delivering the material. Therefore, a 12-minute 2D animation video was developed which was divided into three segments (theory, data & facts, and solutions) to help the learning process more interactively.

The purpose of this study was to (1) describe the process of developing an animated learning video for the Forest Utilization material; (2) assess the level of video validity from the perspective of material experts, media, teachers, and students; and (3) determine the response and effectiveness of using this media in improving student understanding.

This study used the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall model which consists of ten steps, starting from the data collection stage, planning, initial product development, validation, revision, small-scale trials, to field tests and media distribution. The instruments used included validation questionnaires, observations, interviews, and pre-tests and post-tests. Data analysis was carried out with validity tests and effectiveness tests using the Wilcoxon Signed Ranks Test because the data was not normally distributed.

The results of the study showed that: (1) the animated video was successfully developed by considering student needs and material characteristics; (2) validation results show that the media is in the very valid category with the following percentages: media experts (98%), material experts (89%), teachers (92–96%), and students (92%); (3) effectiveness tests show a significant increase in student learning outcomes, with an average pretest score of 40 increasing to 91 after using the media, and a Wilcoxon test significance value of 0.000 (<0.05), which shows a real difference between before and after treatment.

الملخص

تُعَدُّ هذه الرسالة المعنونة بـ" تطوير فيديو رسوم متحركة لموضوع استغلال الغابات في مادة الدراسات الاجتماعية للصف الثامن في المدرسة المتوسطة الثانية كاديمنغان – بليتار"، من إعداد أستي عينور روحيماه، رقم القيد :١٢٦٢٠٩٢١١٠٠٧، تحت إشراف هندرا براتاما، ماجستير في التربية، رقم الموظف :١٩٨٥٠٨١٤٢٠٢٣٢١١٠١٣.

الكلمات المفتاحية :فيديو رسوم متحركة، استغلال الغابات، الدراسات الاجتماعية، المدرسة المتوسطة، تطوير وسائل تعليمية.

جاءت هذه الدراسة انطلاقاً من أهمية استخدام وسائل تعليمية مبتكرة لتعزيز فهم الطلاب للمواد المعقدة والمجردة، مثل موضوع "استغلال الغابات "في مادة الدراسات الاجتماعية .في المدرسة المتوسطة الثانية كاديمنغان – بليتار، ورغم توفر أجهزة العرض)البروجكتور(، إلا أن استخدام فيديوهات الرسوم المتحركة كوسيلة تعليمية لم يُستثمر بعد بالشكل الأمثل، خاصة في هذا الموضوع . وتبرز المشكلة في ضعف الفهم وانخفاض اهتمام الطلاب بسبب قلة التصوير البصري الديناميكي في عرض المحتوى .لذلك، تم تطوير فيديو رسوم متحركة ثنائي الأبعاد مدته ١٢ دقيقة، مقسّم إلى ثلاثة أجزاء) نظري، بيانات وحقائق، وحلول (لدعم عملية التعلم بطريقة تفاعلية أكثر.

تهدف هذه الدراسة إلى) :١ (وصف عملية تطوير فيديو تعليمي برسوم متحركة لموضوع استغلال الغابات؛) ٢ (تقييم مدى صلاحية الفيديو من وجهة نظر خبراء المحتوى، وخبراء الوسائط، والمعلمين، والطلاب؛) ٣ (معرفة استجابة الطلاب وفعالية استخدام هذه الوسيلة في تعزيز فهمهم.

اعتمدت الدراسة على منهج البحث والتطوير باستخدام نموذج بورغ وغال، والذي يتكوّن من عشر خطوات، تبدأ بجمع البيانات، والتخطيط، وتطوير المنتج الأولي، والتحقق من الصلاحية، والتعديل، والتجربة المحدودة، وحتى الاختبار الميداني وتوزيع الوسيلة .أما أدوات البحث فتضمّنت استبيانات للتحقق، والملاحظة، والمقابلات، والاختبارات القبلية والبعدية .وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار" ويلكوكسون للرتب الموقعة "نظراً لعدم توزع البيانات بشكل طبيعي.

أظهرت نتائج البحث أن) :١ (الفيديو التعليمي تم تطويره بنجاح مع مراعاة احتياجات الطلاب وخصائص الموضوع؛) ٢ (نتائج التحقق أظهرت أن الوسيلة مصنفة ضمن الفئة" صالحة جداً "بنسبة :خبراء الوسائط) ٩٨٪(، خبراء المحتوى) ٨٩٪(، المعلمون)٩٢٪–٩٦٪(، والطلاب) ٩٢٪(؛) ٣ (أظهرت اختبارات الفعالية تحسناً ملحوظاً في نتائج تعلم الطلاب، حيث ارتفع متوسط درجات الاختبار القبلي من ٤٠ إلى ٩١ بعد استخدام الوسيلة، وكانت قيمة الدلالة لاختبار" ويلكوكسون "٠,٠٠٠ > ٠,٠٠٥(، مما يدل على وجود فرق واضح بين ما قبل وبعد استخدام الوسيلة.