ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan *Software* Videoscribe Materi Potensi Ekonomi Lingkungan Mata Pelajaran Ips Di Mts Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung"** ini ditulis oleh Joko Dery Waluyo; NIM 126209211016, Pembimbing Skripsi; Nur Isroatul Khusna, M.Pd., NIP19870326019032018

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, VideoScribe, Potensi Ekonomi Lingkungan, IPS, ADDIE

Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan kurangnya motivasi belajar siswa akibat metode pembelajaran yang monoton. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran. Sayangnya, dalam praktik di lapangan, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal. Proses pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku modul sebagai satu-satunya sumber belajar, yang berdampak pada rendahnya minat dan motivasi siswa. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan bagaimana langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran berupa vidio animasi menggunakan *software* vidioscribe (2) untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajara video animasi menggunakan *software* vidioscribe pada siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengembangan media dilakukan melalui lima tahap: analisis, perancangan desain media, pengembangan konten animasi, implementasi di kelas VII MTs Miftahul Huda, dan evaluasi efektivitas media.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa (1) Langkah-langkah pengembangan vidio pengembangan media pembelajaran di awali dengan tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi (2) uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan media pembelajaran dari ahli media dan ahli materi memperoleh presentase sebesar 83,6% dan 88,2% artinya media pembelajaran dinyatakan sangat valid. Kepraktisn media pembelajaran dari angket respon guru dan hasil observasi guru memperoleh presentase sebesar 88,8% dan 87,5%, artinya media pembelajaran dinyatakan praktis. Keefektifan media pembelajaran dari hasil tes siswa uji coba skala kecil, uji coba skala besar dan angket respon siswa. Pada uji coba skala kecil memperoleh ketuntasan klasikal 83,3% dan uji coba skala besar memperoleh ketuntasan klasikal 90,4%. Pada hasil dari angket respon siswa uji coba skala kecil memperoleh presentase sebesar 91,9% dan angket respon siswa uji coba skala besar memperoleh presentase sebesar 84,98%, artinya media pembelajaran dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

*Thesis entitled "**Development of Animation Learning Media Using Videoscribe Software for Environmental Economic Potential Material in Social Studies Subject at Mts Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung"** was written by Joko Dery Waluyo; NIM 126209211016, Thesis Supervisor; Nur Isro'atul Khusna, M.Pd., NIDN .....*

***Keywords**: Learning Media, Animation Video, VideoScribe, Environmental Economic Potential, Social Studies, ADDIE*

The background of this research is based on the low utilization of technology-based learning media and the lack of student learning motivation due to monotonous learning methods. The development of information and communication technology (ICT) provides great opportunities in the world of education, including in the development of learning media. Unfortunately, in practice in the field, the use of technology-based learning media is still not optimal. The learning process is still predominantly using lecture methods and module books as the only learning resources, which has an impact on low student interest and motivation. The purpose of this study was (1) to describe the steps in developing learning media in the form of animated videos using the vidioscribe software (2) to determine the feasibility of using animated video learning media using the vidioscribe software for class VII students at MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Media development was carried out through five stages: analysis, media design planning, animation content development, implementation in class VII MTs Miftahul Huda, and evaluation of media effectiveness.

The results of this research and development show that (1) The steps in developing learning media development videos begin with the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage (2) feasibility testing is carried out to determine the quality of the media developed including validity, practicality and effectiveness. The validity of learning media from media experts and material experts obtained a percentage of 83.6% and 88.2%, meaning that the learning media was declared very valid. The practicality of learning media from teacher response questionnaires and teacher observation results obtained a percentage of 88.8% and 87.5%, meaning that the learning media was declared practical. The effectiveness of learning media from the results of student tests on small-scale trials, large-scale trials and student response questionnaires. In small-scale trials, classical completeness was 83.3% and large-scale trials obtained classical completeness of 90.4%. In the results of student response questionnaires, small-scale trials obtained a percentage of 91.9% and student response questionnaires, large-scale trials obtained a percentage of 84.98%, meaning that learning media was declared effective for use in learning.

الملخص

أُعدّت أطروحة بعنوان "تطوير وسائط تعليمية للرسوم المتحركة باستخدام برنامج فيديو سكرايب لمواد ذات إمكانات اقتصادية بيئية في مادة الدراسات الاجتماعية في جبل مفتاح الهدى كارانجسونو مشرفة الرسالة؛ ،NIM 1262092110016 نغونوت تولونجاجونج" من قِبل جوكو ديري والويو؛ .نور إسراء الخوسنة، ماجستير في التخطيط الاستراتيجي، المعهد الوطني لعلوم الأعصاب

،الكلمات المفتاحية: وسائط تعليمية، فيديو رسوم متحركة، فيديو سكرايب، إمكانات اقتصادية بيئية

تستند خلفية هذا البحث إلى ضعف استخدام وسائط التعلم القائمة علىADDIE ،دراسات اجتماعية التكنولوجيا وضعف دافعية الطلاب للتعلم نتيجةً لأساليب التعلم الرتيبة. يوفر تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات فرصًا كبيرة في مجال التعليم، بما في ذلك تطوير وسائط التعلم. ولكن للأسف، لا يزال استخدام وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا غير مثالي في الممارسة العملية. لا تزال عملية التعلم تعتمد بشكل رئيسي على أساليب المحاضرات والكتب الدراسية كموارد تعليمية وحيدة، مما يؤثر على انخفاض اهتمام الطلاب وتحفيزهم. يمكن لوسائل التعلم الشيقة، مثل مقاطع الفيديو المتحركة، أن تساعد في زيادة اهتمام الطلاب وفهمهم ودافعيتهم للتعلم .كان الغرض من هذه الدراسة (1) وصف خطوات تطوير وسائل التعلم على شكل مقاطع فيدي متحركة باستخدام برنامج تحديد جدوى استخدام وسائط التعلم بالفيديو المتحرك باستخدام برنامج (2) vidioscribe MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut لطلاب الصف السابع في vidioscribe مع نموذج التطوير (R&D) استخدمت هذه الدراسة أسلوب البحث والتطوير .Tulungagung (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). وتم تنفيذ تطوير الوسائط عبر خمس ADDIE MTs مراحل: التحليل، وتخطيط تصميم الوسائط، وتطوير محتوى الرسوم المتحركة، والتنفيذ في للصف السابع، وتقييم فعالية الوسائط. تظهر نتائج هذا البحث والتطوير أن (1) Miftahul Huda تبدأ خطوات تطوير مقاطع فيديو تطوير الوسائط التعليمية بمرحلة التحليل ومرحلة التصميم ومرحلة التطوير ومرحلة التنفيذ ومرحلة التقييم (2) يتم إجراء اختبار الجدوى لتحديد جودة الوسائط المطورة بما في ذلك الصلاحية والعملية والفعالية. حصلت صلاحية الوسائط التعليمية من خبراء الوسائط وخبراء المواد على نسبة 83.6٪ و 88.2٪، مما يعني أنه تم إعلان الوسائط التعليمية صالحة للغاية. حصلت العملية لوسائل التعلم من استبيانات استجابة المعلم ونتائج ملاحظة المعلم على نسبة و 87.5٪، مما يعني أنه تم إعلان الوسائط التعليمية عملية. فعالية وسائل التعلم من نتائج ٪88.8 اختبارات الطلاب في التجارب الصغيرة والتجارب واسعة النطاق واستبيانات استجابة الطلاب. في التجارب الصغيرة، كانت نسبة الاكتمال الكلاسيكي 83.3٪ وحصلت التجارب واسعة النطاق على نسبة اكتمال كلاسيكي 90.4٪. وفي نتائج استبيانات استجابة الطلاب، حصلت التجارب الصغيرة ،%على نسبة 91.9% واستبيانات استجابة الطلاب، حصلت التجارب الكبيرة على نسبة 84.98 .وهذا يعني أن وسائل التعلم أثبتت فعاليتها في الاستخدام في التعلم