

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* DENGAN METODE MNEMONIK PADA MATERI ANIMALIA KELAS X

Retiningtyas Haryati

161434019

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk mengajar, menciptakan aktivitas belajar yang menarik dan membuat peserta didik memiliki wawasan yang luas. Hasil analisis kebutuhan pada 4 SMA di Yogyakarta menunjukkan bahwa materi animalia memiliki cakupan materi yang luas sehingga peserta didik kesulitan dalam menghafal materi. Adanya permasalahan tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang disukai oleh peserta didik dan dapat membantu peserta didik untuk menghafal materi khususnya pada materi animalia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan produk media pembelajaran video *motion graphic* dengan metode mnemonik pada materi Animalia kelas X.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* Sugiyono dengan lima langkah pengembangan yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain produk dan 5) Revisi desain produk. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan wawancara analisis kebutuhan dan validasi produk.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa 5 video *motion graphic* dengan metode mnemonik pada beberapa bagian materi di dalam video. Hasil validasi menunjukkan rerata skor keseluruhan yaitu 3,61 dengan kriteria "Sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video *motion graphic* dengan metode mnemonik pada materi animalia kelas X layak diuji coba secara terbatas dalam pembelajaran setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh validator.

Kata kunci : *R&D*, Media Pembelajaran, Materi Animalia, Video *Motion graphic*, Metode Mnemonik

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF MOTION GRAPHIC VIDEO LEARNING MEDIA WITH MNEMONIC METHOD ON ANIMALIA MATERIALS FOR CLASS X**

Restiningtyas Haryati
161434019

The use of learning media can help teachers to teach, create interesting learning activities and make students have broad insights. The results of the needs analysis at 4 high schools in Yogyakarta show that the animalia material has a wide range of material so that students find it difficult to memorize the material. The existence of these problems requires learning media that students like and can help students memorize material, especially on animalia material. This study aims to develop and determine the feasibility of a motion graphic video learning media product with the mnemonic method on the Animalia class X material.

This study uses the Sugiyono Research and Development (R&D) method with five development steps, namely 1) Potential and problems, 2) Data collection, 3) Product design, 4) Product design validation and 5) Product design revision. Research data collection is done by interview needs analysis and product validation.

This research produces a product in the form of 5 motion graphics videos with mnemonic methods on several parts of the material in the video. The validation results show the overall average score is 3.61 with the criteria "Very good". This shows that the motion graphic video learning media with the mnemonic method on class X animalia material deserves to be tested on a limited basis in learning after improvements have been made based on suggestions and comments given by the validator.

Keywords: *R&D, Learning Media, Animalia Material, Motion Graphic Video, Mnemonic Method*