

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN VIDEO MATERI TUMBUKAN UNTUK KELAS X
SMA**

Ni Luh Putu Aditya Putri

Universitas Sanata Dharma

Yogyakarta

2023

Penggunaan media pembelajaran sangat penting pada proses pembelajaran agar lebih mudah dalam penyampaian materi dan dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Berdasarkan hasil wawancara di SMAN 1 Kalasan, guru sering menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk menyampaikan materi dalam kelas. Selain itu, hasil wawancara juga menjelaskan peserta didik masih sulit untuk membayangkan suatu peristiwa dari satu konsep yang telah diberikan oleh guru. Tujuan penelitian kali ini yaitu untuk menjelaskan desain dari media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) pada materi tumbukan kelas X SMA dan juga untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) pada materi tumbukan kelas X SMA sebagai media peningkatan pemahaman siswa.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R & D). Pada penelitian ini menggunakan pengembangan *Borg & Gall* yang telah dimodifikasi dari 10 tahap, dibatasi hanya sampai tahap ketujuh yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan revisi produk. Produk yang dikembangkan yang telah mengalami revisi dari validasi diuji cobakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) pada materi tumbukan bagi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) pada materi tumbukan untuk kelas X SMA yang memuat contoh penerapan materi tumbukan pada kehidupan sehari-hari dan digabungkan dengan pemaparan materi berupa video penjelasan. Media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) dengan materi tumbukan untuk kelas X SMA tingkat keefektifan untuk meningkatkan pemahaman siswa masuk kategori cukup baik dengan nilai persentase 57,17%.

Kata Kunci: R&D, Animasi Dua Dimensi (2D), Animasi, Dua Dimensi (2D), Materi Tumbukan

ABSTRACT

DEVELOPMENT VIDEO TO TEACH COLLISION MATERIAL TO TENTH GRADE STUDENTS

Ni Luh Putu Aditya Putri

Sanata Dharma Universitas

Yogyakarta

2023

The use of learning media is very important in the learning process so that it is easier to deliver material and can help achieve learning success. Based on the results of interviews at SMAN 1 Kalasan, teachers often use learning media in the form of learning videos to deliver material in class. In addition, the results of the interviews also explained that students were still difficult to imagine an event from a concept that had been given by the teacher. The purpose of this research is to explain the design of two-dimensional (2D) animation learning media for class X SMA collision material and also to find out the effectiveness of two-dimensional (2D) animation learning media for collision material for class X SMA as a medium for increasing student understanding.

The type of research used is the Research & Development (R & D) research method. In this research using Borg & Gall development which has been modified from 10 stages, limited to the seventh stage, namely potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revisions and product revisions. Products developed that have undergone revision from validation were tested to determine the effectiveness of two-dimensional (2D) animated learning media on collision material for students.

The results showed that the product developed was a two-dimensional (2D) animation learning media on collision material for class X SMA which contains examples of the application of collision material in everyday life and is combined with material presentation in the form of explanatory videos. Two-dimensional (2D) animation learning media with collision material for class X SMA the level of effectiveness for increasing students' understanding is in the pretty good category with a percentage value of 57.17%.

Keyword: *R&D, Two Dimentional (2D) Animation, Animation, Two Dimentional (2D), Collision Material*