

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* BERBASIS
ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X DI SMA NEGERI 2 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

RiaAmalia

NIM: 06041381621060

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* BERBASIS *ANIMAKER*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 2
PRABUMULIH**

SKRIPSI

oleh

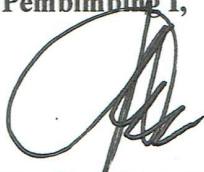
Ria Amalia

NIM: 06041381621060

Program Studi Pendidikan Sejarah

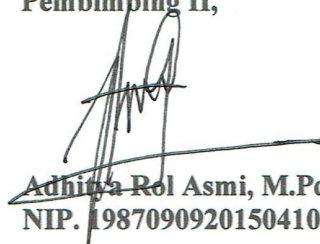
Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing I,



**Dr. Hudaidah, M. Pd
NIP. 197608202002122001**

Pembimbing II,



**Adhifa Rof Asmi, M. Pd
NIP. 198709092015041002**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



**Dr. Syarifuddin, M. Pd
NIP. 198411302009121004**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* BERBASIS *ANIMAKER*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 2
PRABUMULIH**

Disusun Oleh : Ria Amalia
Nomor Induk Mahasiswa 06041381621060
Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah disetujui dalam Seminar Hasil Penelitian pada 23 April 2021 dan dinyatakan layak untuk dilanjutkan.

Pembimbing I,



Dr. Hudaidah, M. Pd
NIP. 197608202002122001

Pembimbing II,



Adhitya Rpl Asmi, M.Pd
NIP. 198709092015041002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP.198411302009121004

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Audiovisual* Berbasis *Animaker* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 2 Prabumulih”. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu pengembangan media *audiovisual* berbasis *Animaker* dan bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *Animaker* pada mata pelajaran sejarah Kelas X di SMA Negeri 2 Prabumulih. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media *audiovisual* pada pembelajaran sejarah dengan materi Benteng Kuto Besak yang valid, praktis dan memiliki efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Hannafic dan Peck. Model pengembangan Hannafic dan Peck mempunyai tiga tahapan yaitu (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap desain, dan (3) tahap pengembangan dan implementasi, serta evaluasi dan revisi pada setiap tahapan. Kevalidan media *audiovisual* berbasis *Animaker* pada penelitian ini dinilai oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Kevalidan materi sebesar 3,89 dengan kategori valid, kevalidan desain pembelajaran sebesar 4,42 dengan kategori sangat valid dan kevalidan media sebesar 4,04 dengan kategori valid. Penelitian yang dilakukan di Kelas X IPS 1 di SMA Negeri 2 Prabumulih dengan menggunakan media *audiovisual* berbasis *Animaker* ini memiliki efek pontesial terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan pada uji coba lapangan, pada hasil nilai *pretest* peserta didik sebesar 39,11% dengan kategori kurang baik dan hasil nilai *posttest* peserta didik sebesar 78,23% dengan kategori baik, yang mengalami peningkatan sebesar 39,12% dan nilai *Ngain* sebesar 0,76 dengan kriteria tinggi. Maka berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual* berbasis *Animaker* memiliki dampak efektifitas terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Penelitian pengembangan, Model pengembangan Hannafic dan Peck, Animaker, Media audiovisual, *Animaker*.

Disetujui,

Pembimbing 1



Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2



Adhitya Rol Asmi, S.Pd, M.Pd
MP. 198709092015041002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



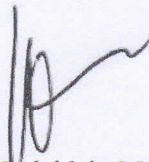
Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This research is entitled "**Development of Media Audiovisual Based Animaker- in the Class X Social Sciences Subject at Senior High School Number 2 Prabumulih**". The formulation of the problem in this research is the development of Animaker-based audiovisual media and how the effectiveness of Animaker-based learning media in the history subjects of Class X at Senior High School Number 2 Prabumulih. The purpose of this research is to develop audiovisual media in history learning with the Kuto Besak Fortress material that is valid, practical and has effectiveness on learning outcomes. learners. This research is a type of development research that uses the Hannafic and Peck development model. The Hannafic and Peck development model has three stages, namely (1) the needs analysis stage, (2) the design stage, and (3) the development and implementation stages, as well as evaluation and revision at each stage. The validity of media audiovisual based Animaker on this research assessed by three experts, namely subject matter experts, instructional design experts and media experts. The validity of the material is 3.89 with the valid category, the validity of the learning design is 4.42 with the very valid category and the validity of the media is 4.04 with the valid category. The research which was conducted in Class X Social Sciences at Senior High School Number 2 Prabumulih using the media has audiovisual -based Animaker controversial effect on student learning outcomes. This is evidenced in field trials, the results of the scores pretest of students were 39.11% with a poor cateuorr and the results of the scores pottest of students were 78.23% with a good category, which increased by 39.12% and value Ngain's was 0.76 with high criteria. So based on the results of these data it can be concluded that the media audiovisual -based Animaker has an effective impact on student learning outcomes.

Keywords: Development research, Hannafic and Peck's development model, Animaker, Audiovisual media, Animaker.

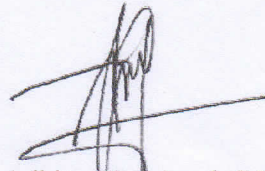
1" Advisor



Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP. 197608202002122001

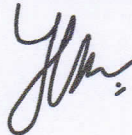
Approved by,

2" ^ Advisor



Adhitya Ro Asmi, S.Pd, M.Pd
NIP. 198709092015041002

Determined by,
Coordinator of the History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004