

ABSTRAK

FEBRY ANDANI NASUTION. Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Benime Whiteboard Animation* Pada Tema 3 Tugasku Sehari-hari Kelas II SDB 200212 Padangsidimpuan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang valid pada pembelajaran tematik di kelas II SDN 200212 Padangsidimpuan T.A 2023/2024, Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang praktis pada pembelajaran tematik di kelas II SDN 200212 Padangsidimpuan T.A 2023/2024, Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang efektif pada pembelajaran tematik di kelas II SDN 200212 Padangsidimpuan T.A 2023/2024. Permasalahan awal yang terjadi adalah belum pernah adanya media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang dikembangkan sehingga berdampak kepada minat belajar peserta didik kelas II SDN 200212 Padangsidimpuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek dari penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas II SDN 200212 Padangsidimpuan yang berjumlah 20 orang. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pada data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain, ahli praktisi (guru), dan peserta didik. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, tanggapan dan saran dari validator materi, desain media, dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian validitas oleh ahli materi (dosen) memperoleh skor 50 (83%) dengan kriteria “Sangat Valid”. Sedangkan penilaian oleh ahli media (dosen) memperoleh skor 51 (85%) dengan kriteria “Sangat Valid”. Selanjutnya penilaian praktikalitas oleh ahli praktisi (guru) kelas II memperoleh skor 60 (100%) dengan kriteria “sangat Praktisi” penilaian peserta didik Kelas II SDN 200212 Padangsidimpuan memperoleh skor 169 (93%) dengan kriteria “Sangat Praktis”. Adapun hasil penilaian efektifitas oleh peserta didik kelas II menunjukkan perubahan nilai peserta didik menjadi meningkat dibuktikan dengan hasil pre-test memperoleh nilai 49,75% dan hasil post-test memperoleh nilai 87,25%. Berdasarkan keefektivitasan penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Benime Whiteboard Animation* yang menggunakan N-Gain dengan kriteria “Efektif” dan persentase 77 %.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Research and Development, *Benime Whiteboard Animation*.

ABSTRACT

FEBRY ANDANI NASUTION. Interactive Media Development Using the Benime Whiteboard Animation Application on Theme 3 My Daily Tasks Class II SDB 200212 Padangsidimpuan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to produce animated video learning media based on the Benime Whiteboard Animation application that is valid for thematic learning in class II SDN 200212 Padangsidimpuan T.A 2023/2024, To produce animated video learning media based on the Benime Whiteboard Animation application that is practical for thematic learning in class II SDN 200212 Padangsidimpuan T.A 2023/2024, To produce animated video learning media based on the Benime Whiteboard Animation application that is effective in thematic learning in class II SDN 200212 Padangsidimpuan T.A 2023/2024. The initial problem that occurred was that there had never been interactive learning media that used the Benime Whiteboard Animation application which had been developed so that it had an impact on the learning requirements of class II students at SDN 200212 Padangsidimpuan. The type of research used is research and development (Research and Development) with the ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects of this research and development were 20 class II students at SDN 200212 Padangsidimpuan. The data analysis techniques in this research are quantitative and qualitative data. Quantitative data was obtained from questionnaires given to material experts, design experts, practitioner experts (teachers), and students. Meanwhile, qualitative data was obtained from interviews, responses and suggestions from material validators, media designers and teachers. The research results showed that the validity assessment by material experts (lecturers) obtained a score of 50 (83%) with the criteria "Very Valid". Meanwhile, the assessment by media experts (lecturers) obtained a score of 51 (85%) with the criteria "Very Valid". Furthermore, the practicality assessment by class II expert practitioners (teachers) obtained a score of 60 (100%) with the criteria "very practical". The assessment of Class II students at SDN 200212 Padangsidimpuan obtained a score of 169 (93%) with the criteria "Very Practical". The results of the effectiveness assessment by class II students show changes in students' scores to increase as evidenced by the pre-test results obtaining a score of 49.75% and the post-test results obtained a score of 87.25%. Based on the effectiveness of using interactive learning media using the Benime Whiteboard Animation application which uses N-Gain with the criteria "Effective" and a percentage of 77%.

Keywords: Interactive Learning Media, Research and Development, Benime Whiteboard Animation.