

**PENGEMBANGAN ANIMASI DUA DIMENSI PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK UNTUK SISWA KELAS III DI SD NEGERI 1 BANJAR BALI  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Oleh**

**Yunia Isni Siddiq, NIM 1611021033**

**Program Studi Teknologi Pendidikan**

**Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan animasi dua dimensi, dan (2) mendeskripsikan validitas pengembangan animasi dua dimensi. Subjek penelitian ini yaitu 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 2 ahli isi pembelajaran, 3 orang siswa untuk uji coba perorangan, dan 6 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu pencatatan dokumen, wawancara, observasi, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian yaitu (1) rancang bangun pengembangan animasi dua dimensi menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, diantaranya: (a) analisis (*analysis*), (b) perancangan (*design*), (c) pengembangan (*development*), (d) implementasi (*implementation*), dan (e) evaluasi (*evaluation*). (2) Rancangan pengembangan animasi dua dimensi valid dengan: (a) hasil *review* ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (95%), (b) hasil *review* ahli media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (95%), (c) hasil *review* ahli isi pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (94,5), (d) hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik (91,67%) dan (e) hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik (94,24%). Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa animasi dua dimensi untuk pembelajaran tematik berada pada kualifikasi sangat baik. Diharapkan animasi dua dimensi dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata-kata kunci:** pengembangan, animasi dua dimensi, tematik

**PENGEMBANGAN ANIMASI DUA DIMENSI PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK UNTUK SISWA KELAS III DI SD NEGERI 1 BANJAR BALI  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Oleh**

**Yunia Isni Siddiq, NIM 1611021033**

**Program Studi Teknologi Pendidikan**

**Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan**

**ABSTRACT**

This research's aim is to (1) describe the design of two-dimensional animation, (2) to describe the validation development of the two-dimensional animation. The subject of researchers are one instructional design expert, two learning content expert, three students for individual trials, six students for small group trials. Method of collecting data in this research are document recording, interview, observation, and questionnaire. The data analysis technique used in this research is qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis.

The results of this research are (1) two-dimensional animation development design using the ADDIE model which includes five stages, including: (a) (*analysis*), (b) (*design*), (c) (*development*), (d) (*implementation*), and (e) (*evaluation*). (2) the valid design development the two-dimensional animation consists of : (a) the result review of instructional design expert with qualification very good (95%), (b) the result of instructional media expert with qualification very good (95%) , (c) the result of learning content expert with qualification very good (94,5%), (d) the results of individual trial with qualification very good (91,67%) and (e) the results of small group trial with qualification (94,24%). In general the result of this research is to show that two-dimensional animation for thematic learning are in very good qualification. It is expected to make an easier access for the teacher to deliver thematic learning materials,so it can improve student learning outcomes.

**Keywords:** development, two-dimensional animation, thematic