

ABSTRAK

Anggrainy, S. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker* Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas VIII SMPN 22 Kota Jambi. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP, Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Ervan Johan Wicaksana, S.Pd., M.Pd., M.P.d.I., CIT., (II) Winda Dwi Kartika, S.Si., M.Si.

Kata Kunci: *Animaker*, Media Pembelajaran, Sistem ekskresi, Video animasi,

Penggunaan media yang kurang bervariasi dalam pembelajaran berdampak pada kurangnya minat dan perhatian dari peserta didik. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *animaker* pada siswa kelas VIII SMP, Jenis penelitian ini yaitu R&D dengan mengacu pada model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Instrumen pengumpulan data mencakup panduan wawancara, kuesioner validasi materi dan media untuk menilai kelayakan produk, kuesioner penilaian guru bidang studi IPA, dan kuesioner respon peserta didik. Subjek Penelitian siswa kelas VIII SMPN 22 Kota Jambi. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa produk video pembelajaran dapat digunakan dan dimanfaatkan karena telah melalui tahapan validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak 3 kali dengan hasil akhir persentase kualitas produk sebesar 92,18% dan ahli media dilakukan sebanyak 2 kali dengan hasil akhir sebesar 95,83%. Hasil penilaian guru mendapatkan persentase sebesar 91,66%. Uji coba dilakukan kepada 6 orang peserta didik (kelompok kecil) dan 25 orang peserta didik (kelompok besar). Hasil uji coba pada kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 94,58% dan hasil uji coba pada kelompok besar mendapatkan persentase sebesar 96%, Kelebihan produk yang dikembangkan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop dan komputer. video berisi materi yang dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, suara, musik, *sound effect*, dan berisi informasi terkini serta penggunaan media ini mudah sehingga peserta didik tidak membutuhkan keterampilan khusus untuk menggunakannya. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan perhatian dan minat peserta didik.