

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL *MOTION GRAPHICS* DALAM PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT DI SMA**

**Oleh**

**WULANDARI KARTIKA SARI**

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan dan kelayakan media audiovisual berbasis *motion graphics* dalam pembelajaran teks anekdot di SMA. Tujuan dalam penelitian ini ialah mendeskripsikan pengembangan media audiovisual berbasis *motion graphics* dan mendeskripsikan kelayakan media berbasis audiovisual untuk pembelajaran teks anekdot di SMA.

Penelitian ini menggunakan metode R&D untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian R&D mengadopsi teori Bordg & Gall dengan menggunakan 5 tahapan yaitu (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain dan produk akhir. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah wawancara dan kuesioner. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh pada wawancara studi pendahuluan dan kuesioner hasil proses validasi ahli.

Hasil penelitian ini adalah terwujudnya sebuah media pembelajaran teks anekdot berupa *motion graphics* materi teks anekdot untuk peserta didik kelas X SMA. Pengembangan media *motion graphics* dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi *Ms. Powerpoint*, *Clip Studio Paint*, dan *Filmora X* melalui tiga tahapan, yaitu penyusunan materi, gambar, dan penyusunan audio. Media *motion graphics* yang dikembangkan telah dinyatakan sangat layak digunakan oleh ahli pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi ahli pembelajaran, aspek kelayakan materi dan desain pembelajaran diperoleh skor 89, rata-rata 4,6 dan persentase 94% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media pembelajaran diperoleh skor 53, rata-rata 4,8 dan persentase 96% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian dari hasil validasi ahli pembelajaran dan ahli media pembelajaran dilakukan tahap revisi untuk menciptakan alat bantu pembelajaran yang dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci :** *media pembelajaran, motion graphics, teks anekdot*

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF AUDIOVISUAL MOTION GRAPHICS MEDIA IN STUDYING ANECDOTAL TEXTS IN HIGH SCHOOL**

**By**

**WULANDARI KARTIKA SARI**

*The problem in this research is how the development and feasibility of motion graphics-based audiovisual media in learning anecdotal texts in high school. The purpose of this study is to describe the development of motion graphics-based audiovisual media and to describe the feasibility of audiovisual-based media for learning anecdotal texts in high school.*

*This study uses the R&D method to produce certain products and test the effectiveness of these products. R&D research adopts Bordg & Gall's theory using 5 stages, namely (1) potential and problem analysis, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision and final product. Data collection techniques in this study were interviews and questionnaires. The data in this study are qualitative data obtained from preliminary study interviews and questionnaires resulting from the expert validation process.*

*The result of this research is the realization of an anecdotal text learning media in the form of motion graphics anecdotal text material for students of class X SMA. The development of motion graphics media was made using the Ms. Powerpoint, Clip Studio Paint, and Filmora X went through three stages, namely the preparation of materials, images, and audio preparation. The developed motion graphics media has been declared very suitable for use by learning experts and learning media experts. The results of the validation of learning experts, aspects of material feasibility and learning design obtained a score of 89, an average of 4.6 and a percentage of 94% with a very decent category. The validation of learning media experts obtained a score of 53, an average of 4.8 and a percentage of 96% with a very suitable category for use in learning. Then from the results of the validation of learning experts and learning media experts, a revision stage was carried out to create learning aids that were declared feasible to be used in the learning process.*

**Keywords:** *learning media, motion graphics, anecdotal text*