

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CERITA FANTASI DALAM BENTUK FILM ANIMASI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**Oleh**

**Nalan Meilia Sisi**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media cerita fantasi dalam bentuk film animasi 3D, serta mengetahui kelayakan dan keefektifannya terhadap pembelajaran sastra di sekolah menengah pertama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan Borg and Gall dengan enam tahap, yaitu analisis potensi masalah, pengumpulan data kebutuhan, pengembangan produk, setelah itu uji kelayakan, revisi produk dan terakhir uji efektivitas produk. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan penyebaran angket di SMP Xaverius Way Halim Bandar Lampung.

Hasil dari penelitian ini yaitu film animasi 3D dengan judul Bunga Tidur sebagai media pembelajaran cerita fantasi. Proses pengembangan media pembelajaran teks cerita fantasi melalui tiga proses tahapan, pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Setelah proses tersebut selesai, film animasi akan diuji kelayakan serta uji efektivitasnya. Hasil yang diperoleh dari ahli materi film animasi "Bunga Tidur" yaitu 96,1 % dengan kategori sangat layak, ahli media memperoleh persentase 97,0 % dengan kategori sangat layak, dan dari praktisi memperoleh persentase 95,0 % dengan kategori sangat layak. Film animasi Bunga Tidur juga diuji efektivitasnya dan menunjukkan nilai rata-rata N-gain kelas VII- C sebesar 0,68 termasuk kategori sedang, rata-rata N-gain kelas VII-D sebesar 0,60 termasuk kategori sedang, sehingga produk ini dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci :** *media pembelajaran, cerita fantasi, film animasi 3d*

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF FANTASY STORY LEARNING MEDIA IN THE FORM OF ANIMATION MOVIE FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS**

This research aims to develop fantasy story media in the form of 3D animated films, and determine its feasibility and effectiveness for literature learning in junior high schools. The method used in this research is Borg and Gall development with six stages, namely analysis of potential problems, collection of needs data, product development, after that feasibility testing, product revision and finally product effectiveness testing. Data collection techniques using observation, interviews, and distributing questionnaires at Xaverius Way Halim Middle School, Bandar Lampung.

The result of this research is a 3D animated film with the title Bunga Tidur as a medium for learning fantasy stories. The process of developing fantasy story learning text media goes through three process stages, pre-production, production and post-production. After the process is complete, the animated film will be tested for suitability and effectiveness. The results obtained from material experts for the animated film "Bunga Tidur" were 96.1% in the very feasible category, media experts obtained a percentage of 97.0% in the very feasible category, and practitioners obtained a percentage of 95.0% in the very feasible category. The animated film Bunga Sleep was also tested for its effectiveness and showed an average value of N-gain for class VII-C of 0.68, including the medium category, the average N-gain for class VII-D was 0.60, including the medium category, so this product was declared effectively used in learning.

**Keywords:** *learning media, fantasy stories 3d animation movies*