

INTISARI

Laporan skripsi dengan judul “Pembuatan Animasi Pembelajaran 2D Pengenalan Tokoh Wayang Pandawa kelas 3” telah dilakukan di SD Negeri SDN Karangasem 3 Surakarta. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan animasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi tokoh wayang Pandawa. Perolehan nilai materi tokoh wayang pandawa di SDN Karangasem 3 Surakarta Surakarta belum memenuhi standar nilai KKM yang ditentukan, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah di depan kelas dan menggunakan buku paket sebagai bahan ajar. Maka perlu inovasi dlam pembelajaran dalam membantu siswa dalam memahami materi tokoh wayang Pandawa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang digunakan dalam membuat animasi pembelajaran. Animasi pembejaran dibuat menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Animate. Pengujian dilakukan melalui *pre-test dan post-test* dengan perolehan skor N-Gain 0,13 yang artinya meningkat rendah.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Animasi pembelajaran, Tokoh wayang Pandawa.

ABSTRACT

The thesis report with the title "Creating a 2D Learning Animation Introduction to the Pandawa Wayang Characters for grade 3" was carried out at SDN Karangasem 3 Surakarta. The aim of this research is to develop learning animations for Javanese language subjects with material on Pandawa wayang characters. The material value obtained for the Pandawa wayang characters at SDN Karangasem 3 Surakarta has not met the specified KKM value standards, learning still uses the lecture method in front of the class and uses textbooks as teaching materials. So there is a need for innovation in learning to help students understand the material of the Pandawa wayang characters. This research uses quantitative and qualitative methods with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development method used in creating learning animations. The learning animation was created using Adobe Illustrator and Adobe Animate. Testing was carried out through pre-test and post-test with an N-Gain score of 0.13, which means a low increase.

Keywords: Learning Media, Learning Animation, Pandawa wayang characters.