

INTISARI

Sekolah SDN 01 Sikasur merupakan salah satu sekolah tingkat dasar yang ada di Kecamatan Belik Kabupaten Pematang Jaya. Saat ini untuk metode pembelajaran masih berfokus pada buku mata pelajaran, sehingga siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh Guru Kelas. Dengan adanya media pembelajaran interaktif menggunakan animasi 2D dirancang dengan baik untuk menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Adapun tema dalam media pembelajaran ini adanya penerapan animasi 2D berbasis desktop PC. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran game 2D yang dilengkapi dengan gambar, video animasi serta latihan soal mata pelajaran IPA dengan materi mengubah energi sebagai bahan evaluasi belajar serta menambah semangat siswa. Metode pengembangan menggunakan *design thinking*. Kesimpulan dari pengujian yaitu berupa aspek *learnability* sebesar 75% % dan aspek *memorability* sebesar 92 %. Total keseluruhan sebesar 79% yang menunjukkan bahwa hasil analisa data *usability test* berhasil dan efektif dilihat dari skala pengukuran *usability testing* bahwa Skala 66-85% mendapatkan kualifikasi baik dan hasil yaitu berhasil serta dapat menambah semangat siswa dalam belajar, khususnya mata pelajaran IPA.

Kata Kunci: Animasi 2D, *desktop PC*, *design thinking*, IPA

ABSTRACT

SDN 01 Sikasur School is one of the elementary schools in Belik District, Pemalang Regency. Currently, learning methods still focus on subject books, so students still have difficulty understanding the material presented by the Class Teacher. With interactive learning media using 2D animation, it is well designed to attract and make it easier for students to understand the Natural Sciences (IPA) learning material. The theme in this learning media is the application of desktop PC-based 2D animation. The results of this research are 2D game learning media applications which are equipped with pictures, animated videos and practice questions on science subjects with material on changing energy as learning evaluation material and increasing student enthusiasm. The development method uses design thinking. The conclusion from the test is that the learnability aspect is 75% and the memorability aspect is 92%. The overall total was 79%, which shows that the results of the usability test data analysis were successful and effective, as seen from the usability testing measurement scale, that the 66-85% scale obtained good qualifications and the results were successful and can increase students' enthusiasm for learning, especially science subjects.

Keywords: 2D animation, desktop PC, design thinking, IPA