

Puandini. 2024. *Pengembangan Video Animasi 2D pada Materi Proses Bisnis di Bidang TJKT Kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Arosbaya*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Prita Dellia, S.Kom.,M.Kom.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan video animasi 2D pada materi proses Bisnis di bidang TJKT dengan melihat kelayakan produk dan respon siswa. Media video animasi 2D ini menggunakan *teknik frame by frame* dan *tweening* yang dikemas di dalam aplikasi berbasis android. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Populasi penelitian yaitu siswa kelas X TJKT A SMK Negeri 1 Arosbaya tahun ajar 2023/2024. Sampel penelitian sebanyak 27 siswa. Data dikumpulkan menggunakan wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan kategori yang diperoleh adalah sangat layak karena mendapatkan nilai rata-rata 90% dari ahli materi, 95% dari ahli media 90% dari uji coba perorangan, 93,75% dari uji coba kelompok kecil dan 94,25% dari uji coba kelompok besar. Berdasarkan data yang diperoleh, media video animasi 2D ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Animasi, *Frame By Frame*, *Tweening*, ADDIE, Proses Bisnis, TJKT

Puandini. 2024. *Development of 2D Animation Videos on Business Process Material in the TJKT Class X TJKT Field at SMK Negeri 1 Arosbaya*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Universitas Trunojoyo Madura. Supervisor: Prita Dellia, S.Kom., M.Kom.

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop 2D animation videos on Business process material in the TJKT field by looking at product feasibility and student response. This 2D animated video media uses frame by frame and tweening techniques that are packaged in an android-based application. In this study using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research population is class X TJKT A students of SMK Negeri 1 Arosbaya in the 2023/2024 academic year. The research sample was 27 students. Data were collected using interviews and questionnaires. The results of this study indicate that the category obtained is very feasible because it gets an average score of 90% from material experts, 95% from media experts 90% from individual trials, 93.75% from small group trials and 94.25% from large group trials. Based on the data obtained, this 2D animated video media is declared feasible to use as learning media.

Keywords: *Development, Animation Video, Frame By Frame, Tweening, ADDIE, Business Process, TJKT.*