

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA
4 DI KELAS III SDIT ALMARHAMAH
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat dalam Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam*



Oleh:

**Muzila Tunil Isma
NIM. 20050014**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
1445H/2024**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Animasi Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 di Kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya sendiri ini, atau dalam lain dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Padang, 4 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Muzila Tunil Isma
NIM 20050014

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul “ **Pengembangan Media Animasi Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 di Kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman**” yang ditulis oleh Muzila Tunil Isma NIM 20050014 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang, 13 Februari 2024

Pembimbing I



Vini Wela Septiana, M.Pd
NIDN. 1027098603

Pembimbing II



Dini Susanti, M.Pd
NIDN. 1015018604

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dengan judul “ Pengembangan Media Animasi Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 di Kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman” yang ditulis oleh Muzila Tunil Isma NIM 20050014 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji munaqasah yang dilakukan pada hari Jumat tanggal 23 Februari 2024.

Padang, 1 Maret 2024

Tima Penguji Sidang Munaqasah

Ketua



Vini Wela Septiana, M.Pd

Sekretaris



Dini Susanti, M.Pd

Anggota



Ridania Ekawati, M.Pd.



Sekar Harum Pratiwi, M.Pd

Diketahui Oleh,
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Syaflin Halim, M.A

ABSTRAK

Muzila Tunil Isma, 2024 : Pengembangan Media Animasi Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 di Kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman.

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Salah satu media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah video animasi berbasis *Animaker*. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif dapat membuat peserta didik sulit untuk memahami materi yang diberikan oleh guru khususnya pada keterampilan membaca. Penelitian ini mengembangkan media animasi berbasis *animaker* yang valid, praktis, dan efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman.

Jenis penelitian adalah pengembangan (*Research and Development*). R&D adalah kegiatan untuk membuat produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada pada pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran animasi berbasis *animaker* memperoleh nilai 85% dengan kriteria sangat valid, yang dilihat dari segi validasi isi, bahasa dan desain. Untuk praktikalitas diperoleh nilai 98% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan 92% untuk kriteria efektif yaitu dari angket peserta didik, soal evaluasi dan quiz. Jadi media pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* mencapai kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata kunci : **Media, ADDIE, *Animaker*.**

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT. Karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam bagi Rasulullah SAW. Yang telah membawa perubahan bagi semua aspek kehidupan. Adapun judul skripsi ini yaitu “ **Pengembangan Media Animasi Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 di Kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman**”.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menyadari bahwa terselesainya penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, saran, dan dorongan dari berbagai pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

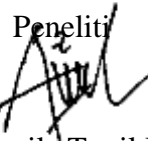
Teristimewa peneliti sampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta **Ayah Mairizal** dan **Ama Arnita** yang telah membesarkan dan mendidik peneliti dengan penuh kasih sayang yang tulus dan memberikan doa serta fasilitas untuk memenuhi segala kebutuhan peneliti. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan kuliah dan mencapai gelar sarjana Pendidikan. Kakak - kakak **Aidila Fitri Mentari, S.T** dan **Dwi Mulia Gustari, S.Ikom**. Adik peneliti **Iflah Li Idaini** dan seluruh keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dari berbagai aspek. Ucapkan terimakasih peneliti sampaikan kepada segenap pihak antara lain:

1. Bapak **Dr. Syaflin Halim, M.A** Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
2. Ibu **Dini Susanti, M.Pd** Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan sekaligus merupakan pembimbing kedua dari peneliti serta validator yang memberikan masukan kepada peneliti terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
3. Ibu **Vini Wela Septiana, M.Pd** merupakan dosen pembimbing akademik (PA) dan pembimbing satu dari peneliti serta validator yang telah memberikan motivasi, dukungan, saran dan arahan yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Ibu **Elva Diana, S.E. S.Pd. MM** selaku kepala sekolah SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman dan Ibu **Dinda Ayu Ningsih, S.Pd** selaku wali kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman serta seluruh Guru yang telah memberi peneliti izin untuk melaksanakan penelitian di kelas III dan mendampingi serta memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
5. Bapak dan Ibu Dosen Prodi PGMI fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan sehingga terselesainya penelitian ini.
6. Kepada seluruh teman – teman seperjuangan Prodi PGMI UM Sumatera Barat angkatan 20 yang selalu memberikan semangat dan saling menguatkan selama perkuliahan serta berjuang bersama – sama agar dapat menyelesaikan skripsi masing – masing tepat waktu dan dapat meraih cita – cita bersama.

7. Kepada 26 bujang NCT dan tujuh bujang RIIZE yang telah menjadi penyemangat dan penghibur saat peneliti merasa penat selama penyelesaian skripsi ini.
8. Dan ucapan terimakasih kepada diri sendiri yang telah berjuang berproses, kuat dan sabar dalam menghadapi tantangan, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan dan tidak putus asa apapun proses yang dihadapi dalam menyusun skripsi ini.

Peneliti juga menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan dan perlu penyempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritikan serta masukan yang bersifat membangun. Peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan peneliti dalam dunia Pendidikan

Padang, 11 Februari 2023

Peneliti


Muzila Tunil Isma
Nim. 20050014

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk.....	8
H. Asumsi dan Keterbatasan masalah.....	9
I. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
2. Hakikat Media Animasi Animaker.....	17
3. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	23
4. Hakikat Membaca.....	25
5. Validitas.....	26
6. Praktikalitas.....	27
7. Efektivitas.....	28
B. Penelitian Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Model Pengembangan.....	32
B. Prosedur Pengembangan.....	33
C. Uji Coba Produk.....	35
D. Jenis Data.....	35
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
F. Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	40
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran.....	40
1. Analisis.....	40
2. Desain.....	41
3. Pengembangan.....	42
4. Implementasi.....	51
5. Evaluasi.....	52
B. Penyajian Data Uji Coba.....	52
1. Data Validasi Isi.....	52

2. Data Validasi Bahasa	54
3. Data Validasi Desain.....	55
4. Data Praktikalitas Produk.....	56
5. Data Efektifitas Produk.....	60
C. Analisis Data	67
1. Analisis Data Validasi Isi.....	67
2. Analisis Data Validasi Bahasa	67
3. Analisis Data Validasi Desain.....	68
4. Analisis Data Praktikalitas	68
5. Analisis Data Efektifitas	69
D. Pembahasan.....	70
1. Validitas	71
2. Praktikalitas.....	71
3. Efektifitas	72
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR RUJUKAN	75
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Validitas Produk.....	37
Tabel 3.2 Kategori Kepraktisan Produk.....	38
Tabel 3.3 Kategori Keefektifan Produk	39
Tabel 4.1 Angket Validasi Aspek Isi	53
Tabel 4.2 Angket Validasi Aspek Bahasa.....	54
Tabel 4.3 Angket Validasi Aspek Desain	55
Tabel 4.4 Rata – rata Keseluruhan Validasi.....	56
Tabel 4.5 Angket Praktikalitas Aspek Tampilan	57
Tabel 4.6 Angket Praktikalitas Aspek Penggunaan Produk.....	58
Tabel 4.7 Angket Praktikalitas Aspek Kesesuaian Waktu.....	59
Tabel 4.8 Penilaian Keseluruhan Praktikalitas Produk	59
Tabel 4.9 Angket Efektifitas Peserta Didik.....	61
Tabel 4.10 Aktivitas Peserta Didik Prabaca.....	62
Tabel 4.11 Aktivitas Peserta Didik Saatbaca	63
Tabel 4.12 aktivitas peserta Didik Pascabaca	64
Tabel 4.13 rata – rata Aktivitas Peserta Didik	65
Tabel 4.14 Hasil Tes dan Quiz Peserta Didik	65
Tabel 4.15 Hasil Keseluruhan Efektifitas	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Profil.....	42
Gambar 4.2 Salam Pembuka.....	42
Gambar 4.3 Pembukaan Pembelajaran	43
Gambar 4.4 Materi Pembelajaran	44
Gambar 4.5 Contoh Soal.....	45
Gambar 4.6 Quiz.....	46
Gambar 4.7 Penutup.....	47

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual.....	31
Bagan 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	80
Lampiran 2 Surat Balasan Sekolah	81
Lampiran 3 Angket Validitas Aspek Isi.....	82
Lampiran 4 Angket Validitas Aspek Bahasa	84
Lampiran 5 Angket Validitas Aspek Desain.....	86
Lampiran 6 Angket Praktikalitas	88
Lampiran 7 Angket Efektifitas Peserta Didik	91
Lampiran 8 Ativitas Peserta Didik.....	93
Lampiran 9 Hasil Belajar Peserta Didik	102
Lampiran 10 Dokumentasi.....	104

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia baik individu maupun golongan serta mendorong kemajuan negara dan bangsa. Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan, yang mana setiap orang di dunia memiliki hak dan harapan untuk terus maju dan berkembang dalam pendidikan khususnya di Indonesia. Menempuh pendidikan tidak akan pernah berakhir, pendidikan merupakan suatu proses kehidupan dimana setiap manusia hidup dan tumbuh untuk dapat meneruskan kehidupannya. (Alpian et al., 2019).

Sedangkan menurut A. Tresna Sastrawijaya (Sujana, 2019), setiap peserta didik mempunyai harapan yang berbeda-beda, sehingga tujuan pendidikan adalah segalanya, termasuk motivasi bekerja, keterampilan memecahkan masalah, pemanfaatan waktu luang secara konstruktif, dan lain-lain. Pendidikan Indonesia saat ini telah memiliki Sistem Kurikulum 2013 yang diperkenalkan secara bertahap ke seluruh sekolah pada tahun 2013.

Kurikulum menurut Nasution dalam (Ariga, 2023) Suatu rancangan guna memperlancar pembelajaran berdasarkan arahan dan tanggung jawab sekolah dan tenaga kependidikan. Selain itu, beberapa ahli mendefinisikan bahwa kurikulum mencakup seluruh gerakan yang direncanakan dan juga kejadian yang berlangsung pada pengamatan

sekolah. Selain kegiatan ekstrakurikuler formal, sering juga disebut dengan kegiatan ekstrakurikuler.

Sedangkan Kurikulum 2013 merupakan suatu sistem pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai keahlian untuk memberikan peserta didik pengalaman dan pengetahuan yang komprehensif. Kurikulum ini menitikberatkan pada pendidikan karakter, dengan fokus pada pendidikan dasar yang memberikan landasan untuk jenjang selanjutnya. (Badianti, 2019).

Mata pelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membekali peserta didik dengan keahlian berbahasa Indonesia yang baik dan sesuai dengan tujuan dan peranannya. Dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia ini peserta didik dapat mengenali Bahasa resmi dari negaranya sendiri dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Ada empat keterampilan belajar bahasa Indonesia: mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca.

Keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang berkaitan dengan pemahaman bahasa lisan. Sedangkan keterampilan berbicara adalah keterampilan yang berkaitan dengan pengeluaran sebuah kata atau kalimat dalam bentuk lisan. Dan keterampilan menulis merupakan keterampilan menuangkan sebuah kalimat dalam bentuk tulisan serta keterampilan membaca merupakan keterampilan memahami sebuah teks yang bertujuan untuk memperoleh informasi.

Berbicara mengenai keterampilan membaca sudah tidak asing lagi, karena membaca merupakan sumber ilmu pengetahuan yang mana Alquran telah menjelaskan bahwa dalam pengembangan ilmu pengetahuan membaca itu sangat penting. Salah satunya surat Al Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ 1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ 2) إِفْرَأْ وَرَبُّكَ

الْأَكْرَمُ 3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ 4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ 5)

Artinya : *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*

Penafsiran Ibnu Katsir pada ayat tersebut adalah Allah menurunkan Ayat ini berkaitan dengan penciptaan manusia dan memberkati surat dengan ilmu pengetahuan, dimana pada surat ini berisikan perintah membaca, maksudnya adalah orang yang suka membaca akan ditinggikan derajat dan ilmunya dimata Allah dan juga manusia. maka dari itu sering - seringlah membaca agar hal tersebut dapat terwujud.

Berdasarkan hasil observasi di SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman pada tanggal 25 Juli 2023 bersama wali kelas III mengenai kendala seorang Guru dalam mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 4 subtema 3 Hak dan Kewajiban dalam

Bertetangga. Guru tersebut mengatakan bahwa peserta didik sulit memahami makna dari teks bacaan yang diberikan. Selain itu, guru tersebut belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif serta masih konvensional seperti media gambar sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang tertarik menerima pelajaran.

Pemecahan masalah tersebut, maka dibutuhkanlah pengembangan media pembelajaran yang menarik dan juga inovatif sesuai dengan perkembangan zaman yang serba digital. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media belajar berbasis digital yaitu media Animasi *Animaker*, yang mana dengan media tersebut peserta didik menjadi lebih memahami pembelajaran karena media yang digunakan menarik dan inovatif.

Penyampaian pesan pada media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar agar peserta didik dapat mudah memahami apa yang diajarkan dan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Bagi guru, sangat penting mempersiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran.

Animaker merupakan sebuah video berbasis animasi yang relatif populer di kalangan guru dan peserta didik. Meski masuk ke dunia teknologi lebih lambat dari animasi *Powtoon*, tetapi animasi *powtoon* lebih baik daripada animasi *animaker* (Fajarwati & Irianto, 2021). Sedangkan menurut (Lia et al., 2023), Media video animasi ini dikembangkan menggunakan aplikasi khusus dengan tujuan sebagai

media yang meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media video animasi digunakan sebagai alat pemahaman materi dan meningkatkan belajar peserta didik.

Melalui penerapan media ini dibutuhkan keikutsertaan peserta didik untuk memahami materi yang dipelajarinya serta mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dan meningkatkan kreativitas peserta didik serta meningkatkan semangat belajar peserta didik. Maka dari itu peneliti mengambil judul **Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 di Kelas III SD IT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman.**

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat ditemukan identifikasi masalah berikut:

1. Peserta didik kurang memahami materi Bahasa Indonesia yang diajarkan guru.
2. Peserta didik masih banyak yang kurang lancar membaca.
3. Guru belum menggunakan media ajar yang menarik, kreatif dan inovatif yang menjadikan peserta didik tidak tertarik serta merasa jenuh untuk belajar materi Bahasa Indonesia yang diajarkan.
4. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum berbasis teknologi.
5. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi.

C. Batasan Masalah

Berlandaskan pada identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang berhubungan dengan Pengembangan Media Animasi Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 Subtema 3 Hak dan Kewajiban dalam Bertetangga di Kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman terkhusus pada keterampilan membaca.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pengidentifikasi masalah di atas, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* yang valid untuk peserta didik kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman?
2. Bagaimana karakteristik Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* yang praktis untuk peserta didik kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman?
3. Bagaimana karakteristik Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* yang efektif untuk peserta didik kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang dapat dicapai melalui penelitian ini yaitu:

1. Bentuk Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* yang valid untuk peserta didik kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman.
2. Bentuk Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* yang praktis untuk peserta didik kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman.
3. Bentuk Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* yang efektif untuk peserta didik kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan bantuan dalam bentuk keilmuan. Peningkatan kualitas pendidikan Indonesia pada umumnya di SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman pada khususnya.
- b. Pengembangan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan kemampuan belajar peserta didik menggunakan media Animasi *Animaker*. Selain itu menggunakan media pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru akan menjadi bahan pertimbangan sehingga guru juga berusaha melakukan perubahan dalam penyampaian materi kepada peserta didik sehingga muncul ide untuk menyusun strategi belajar yang efektif dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi pihak sekolah adalah sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk lebih memperhatikan kebutuhan peserta didik di dalam proses belajar mengajar seperti halnya sarana dan prasarana agar mengharumkan nama baik sekolah karena peserta didiknya dapat mencapai hasil belajar yang baik.

d. Bagi Peneliti

Pengembangan media Animasi *Animaker* ini dapat dijadikan inovasi pembelajaran. Inovasi ini nantinya dapat diterapkan ketika mengajar di kelas agar pembelajaran lebih menarik dan lebih optimal, yang mana nanti juga dapat menjadi solusi dikelas yang peneliti ajar nanti ketika menjadi guru.

G. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran Animasi *Animaker* dirancang agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III SDIT Almarhamah

Kabupaten Padang Pariaman. Maka spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Animasi *Animaker* dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tentang tema 4 subtema 3 kalimat saran dan permasalahan dalam bertetangga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
2. Media pembelajaran Animasi *Animaker* dirancang untuk membantu guru dalam mengajar materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran Animasi *Animaker* yang dikembangkan berbentuk sebuah video pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan.
4. Media pembelajaran Animasi *Animaker* yang dikembangkan terdiri dari materi ajar, contoh teks cerita, dan soal evaluasi.

H. Asumsi dan Keterbatasan Masalah

Pada pengembangan ini asumsi yang diharapkan dalam pengembangan media *animaker* ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kategori valid, praktis, efektif. Peserta didik mampu meningkatkan pemahaman membaca dengan menggunakan media animasi *animaker*.

Keterbatasannya pada pengembangan ini yaitu materi yang dibatasi pada perubahan wujud benda. Selain itu, media ajar yang

dihasilkan berbentuk video animasi yang didalamnya terdapat materi pembelajaran dan tugas latihan.

I. Definisi Istilah

Ditulisnya definisi istilah agar tidak timbul perbedaan pendapat terhadap penafsiran istilah yang digunakan pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan sebuah alat peraga yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.
2. Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk karakter yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan.
3. *Animaker* merupakan sebuah aplikasi pembuat video animasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Membaca merupakan kegiatan pemahaman sebuah tulisan yang bertujuan untuk memperoleh informasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Menurut Oemar Hamalik dalam (Widianto, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan Alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dengan guru menggunakan media pembelajaran maka proses belajar mengajar akan lancar.

Kumpulan atau wadah alat untuk menyampaikan pesan atau informasi, media pembelajaran dapat berupa bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang minat belajar seseorang untuk mencapai tujuan pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Sedangkan menurut Hamalik (dalam Arsyad) dalam (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh guru dalam mengajar yang dapat meningkatkan kualitas komunikasi antara guru dan juga peserta didik serta meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

b. Tujuan, Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik agar peserta didik mudah memahami pelajaran yang diberikan (Anggita, 2020). Menurut Hamalik dalam (S. D. Putri & Citra, 2019) mengungkapkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah membangkitkan minat dan gairah yang baru, menumbuhkan motivasi dan rangsangan selama kegiatan belajar.

Tujuan Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019).

Dari pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan dari media pembelajaran adalah sebagai fasilitas atau alat peraga yang digunakan guru dalam pembelajaran yang dapat

meningkatkan minat dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Manfaat yang diperoleh oleh peserta didik dari penggunaan media pembelajaran adalah: 1) meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajarnya, 2) membantunya dalam memahami konsep yang abstrak dan rumit, 3) menarik perhatian, 4) merangsang dan meningkatkan kemampuan pikirnya, 5) membuat tempat dan waktu belajarnya menjadi lebih fleksibel, dan 6) mengakomodasi berbagai cara dan gaya belajarnya (Rusman, Kurniawan, & Riyana,; Saputra & Kuswanto, 2019; Suryani et al., 2018) dalam (Batubara & Ariani, 2019).

Selain itu menurut pendapat (Wulandari et al., 2023) manfaat media pembelajaran yaitu (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik, membantu peserta didik agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi peserta didik yang aktif. Sehingga membantu guru dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan (Purba, 2022).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami peserta didik sehingga tercapainya kompetensi dasar dalam pembelajaran.

Rohani dalam (Trisiana, 2020) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran antara lain: Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar; Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar; Mendorong motivasi belajar; Menambah variasi dalam penyajian materi; Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan; Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya; Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa).

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan peserta didik saat belajar (Hamalik, Oemar) dalam (Junaidi, 2019). Selain itu Menurut Azhar Arsyad dalam kutipan Yaumi dalam (Batubara, 2020), ada empat alasan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu: (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) memenuhi kebutuhan pasar, dan (4) visi pendidikan global.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah meningkatkan mutu pembelajaran dari segi motivasi, kondisi lingkungan dan juga media pembelajaran ini berfungsi sebagai penyalur pesan dari pendidik ke peserta didik.

c. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Jenis – jenis media pembelajaran ada tiga yaitu media visual, audio dan audio visual. Menurut (Agustira & Rahmi, 2022) yaitu sebagai berikut:

1) Media pandang/lihat (visual)

Media ini berkaitan dengan Indra penglihatan, media pengajaran yang berupa alat bantu pandang (visual Aids) .

2) Media dengar atau audio

Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran, pesan yang disampaikan di sajikan ke dalam lambang-

lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa Lisa) maupun non verbal.

3) Media lihat dengar (audio visual)

Media pengajaran dengar dan lihat, dengan media ini peserta didik dapat melihat dan mendengar yang ditayangkan oleh guru.

Sedangkan menurut (Wastriami & Mudinillah, 2022) Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis dan macam di antaranya yaitu 1) Media audio visual gerak 2) Media audio visual diam 3) Media audio semi gerak 4) Media visual gerak 5) Media visual diam 6) Gambar fotografi 7) Peta dan globe 8) Media serbaneka.

Menurut tinjauan dari (Arditya Isti et al., 2020) dalam (Maharuli & Zulherman, 2021) jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat bagian yaitu: (1) media audio yang merupakan media dalam bentuk penyajian suara seperti radio atau rekaman suara; (2) media visual merupakan media yang berhubungan dengan fungsi mata seperti menjabarkan berbagai gambar yang berkaitan dengan materi; (3) media audio-visual merupakan media yang menggabungkan antara unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan seperti video pembelajaran; (4) dan multimedia merupakan media yang memungkinkan melibatkan semua indera manusia seperti model tiga dimensi.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran itu ada media visual, audio dan audio visual. Media-media ini dapat digunakan dan digunakan oleh guru dengan sebaik-baiknya dan kreatif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

2. Hakikat Media Animasi *Animaker*

a. Pengertian Media Animasi *Animaker*

Animasi *Animaker* merupakan aplikasi berupa video animasi. Menurut (Pratiwi et al., 2023) *Animaker* adalah aplikasi daring untuk pembuatan video DIY (*Do-It-Yourself*) yang representatif dan diperkenalkan oleh RS. Raghavan pada tahun 2014. *Animaker* menyediakan fitur-fitur yang mampu membuat animasi berbentuk video dari mulai karakter, layout, gerakan, dan pengaturan musik.

Selain itu (Sidabutar & Refflina, 2022) menyatakan bahwa Peran penting pemakaian *Animaker* sebagai media pembelajaran adalah keahlian dalam memvisualkan modul yang tidak sanggup diamati ataupun dicerminkan oleh peserta didik. Media pembelajaran dengan aplikasi *Animaker* memudahkan guru dalam mengantarkan modul.

sedangkan (Munawar et al.) dalam (Rahmah et al., 2023) menyatakan aplikasi animaker ini merupakan salah satu aplikasi untuk membuat atau menciptakan efek gerakan

dengan penambahan suara dan pengalihan dari satu efek gerakan ke gerakan lain dengan materi pembelajaran sehingga lebih menarik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan dari pendapat (Munawar et al.) dalam (Rahmah et al., 2023) bahwa Animasi *Animaker* merupakan sebuah aplikasi pembuatan video animasi yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar sehingga pembelajaran lebih menarik.

b. Langkah – langkah Penerapan Media Animasi *Animaker*

Penerapan animasi *animaker* ada beberapa langkah -langkah dalam pembuatan animasi berbasis *animaker* menurut (Yelvita, 2022) sebagai berikut :

- a) Pertama, unduh aplikasi secara *online* melalui *website*.
- b) Kedua, jika belum memiliki akun di halaman *Animaker*, silahkan membuatnya terlebih dahulu, kita bisa mendaftarnya melalui akun *Google*, menggunakan email, atau menggunakan akun *Facebook*. Silahkan pilih antara akun tersebut.
- c) Ketiga, kemudian masuk ke halaman utama *Animaker*, anda akan disuguhkan tampilan menu untuk membuat animasi tersebut.
- d) Keempat, anda bisa langsung membuat video animasi pertama dengan cara menekan tombol “*Create*” pada halaman tersebut. Setelahnya, anda akan diberikan pilihan membuat animasi

secara mandiri mulai dari membuat halaman kosong atau menggunakan template yang sudah disediakan.

- e) Kelima, setelah klik "*create*" maka akan muncul "*Create a video*" dan akan muncul pilihan "*Blank Page*" dan "*Templete*". Untuk pembelajaran kita pilih "*Blank page*" dulu.
- f) Keenam, kemudian akan muncul menu awal seperti ini, dan langsung terbuka pada menu "*Characters*" seperti pada lingkaran merah. Disini kita bisa memilih karakter sesuai dengan keinginan kita.
- g) Ketujuh, di sisi kiri aplikasi ada panel fitur untuk mengimpor gambar, teks, latar belakang, suara, dll. apa yang kita butuhkan.
- h) Kedelapan, Pada sisi kanan aplikasi terdapat border untuk melihat slide yang sudah dibuat dan menambahkan slide baru atau menghapus slide yang tidak terpakai
- i) Kesembilan, Pilih karakter dan buat animasi berdasarkan kreativitas dan kebutuhan belajar.
- j) Kesepuluh, masukkan gambar yang kita inginkan sebagai materi.
- k) Setelah selesai, hidupkan kebutuhan belajar, klik tombol ekspor, lalu muncul menu opsi khusus. Kemudian tinggal pilih fitur yang akan digunakan yaitu *download MP* atau *download youtube*.

Sedangkan menurut (Firdaus et al., 2021) langkah – langkah penerapan animasi berbasis *animaker* adalah sebagai berikut:

1. Langkah persiapan, dalam hal ini yang harus diperhatikan oleh guru antara lain :
 - a) Mempersiapkan mental peserta didik dan memastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan animasi dapat berfungsi dengan baik.
 - b) Pastikan ruangan memiliki kekuatan listrik yang dibutuhkan untuk memainkan sistem ini dan bahan yang akan dilatih tersedia dan cobalah mencobanya terlebih dahulu sebelum mempresentasikannya dalam proses pembelajaran.
 - c) Ruangan harus ditata sedemikian rupa, tepat ringan, pengaturan tempat duduk, dan hening sehingga peserta didik dapat mengamati dan belajar dengan tenang dan nyaman.
2. Langkah pelaksanaan, hal-hal yang harus dilaksanakan terdiri dari hal - hal sebagai berikut:
 - a) Usahakan peserta didik 10 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai sudah berada di tempat kegiatan pembelajaran.

- b) Meminta peserta didik untuk memperhatikan dengan seksama materi yang dikuasai dalam upaya dibawakan melalui media animasi.
- c) Memainkan program dengan menekan tombol “*Play*”
- d) Berusaha menjaga suasana tetap tenang dan kondusif melalui pemutaran program media animasi.
- e) Perhatikan dan catat berbagai reaksi peserta didik selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan menggunakan langkah penerapan menurut (Firdaus et al., 2021) saat penelitian.

c. Kelebihan Penggunaan Aplikasi *Animaker*

Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Animaker* mempunyai kelebihan dalam setiap penggunaannya yaitu dalam pembuatan video *animaker* dapat menggunakan situs website tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang banyak, kemudahan dalam mengakses dengan berbasis situs website dan animasi – animasi serta fitur pendukung lainnya tidak berbayar namun dapat pula menggunakan yang berbayar (Fajrianti & Meilana, 2022).

Selaras dengan pendapat di atas, (V. D. Susanti & Damayanti, 2022) juga mengungkapkan bahwa Kelebihan dari

aplikasi *animaker* adalah dapat digunakan secara gratis, fitur yang digunakan cukup lengkap berupa infografi, typografi, 2 dimensi, 2,5 dimensi.

Selain itu kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir dalam (Mashuri, 2020) yaitu (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang - ulang, (f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi peserta didik. (h) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan penggunaan aplikasi *animaker* ini adalah situs *animaker* dapat kita akses di internet dengan mudah tanpa adanya pemakaian penyimpanan, selain itu aplikasi ini juga efektif digunakan dalam pembelajaran karena fitur yang disediakan menarik dan tampak nyata.

3. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik. Bahasa merupakan alat komunikasi (Ali, 2020). Dan menurut (Kurniawan et al., 2020) Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah dasar untuk mendapatkan materi dan keterampilan dalam berbahasa yang baik dan benar. Sedangkan menurut (Afifah et al., 2022) Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam memperoleh pengetahuannya sehingga memunculkan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang ada di sekolah dasar sampai sekolah menengah yang bertujuan untuk melatih peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.

b. Jenis – jenis Keterampilan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

1) Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan pikiran,

gagasan, dan perasaan (I. Putri & Widodo, 2018) (Nikmah et al., 2020).

2) Keterampilan Menyimak

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (E. Susanti, 2019).

3) Keterampilan Menulis

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan dalam (Dewi et al., 2019).

4) Keterampilan Membaca

Membaca merupakan suatu proses transformasi ilmu melalui cara melihat dan memahami isi yang tertulis didalam sebuah buku pengetahuan maupun buku pelajaran(Nugraha et al) dalam (Rinawati et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki keterampilan yaitu keterampilan berbicara, menyimak, menulis dan keterampilan membaca.

4. Hakikat Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan kegiatan memahami Bahasa tulisan. Menurut Puji Santoso dalam (Elendiana, 2020) berpendapat, membaca merupakan penyalur pesan dari sebuah teks atau barang cetak lainnya dapat diterima apabila pembaca dapat membacanya dengan tepat, akan tetapi terkadang pembaca juga salah dalam menerima pesan teks atau barang cetak manakala pembaca salah dalam membacanya.

Selain itu, Membaca adalah salah satu dari empat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan bagian atau komponen dari komunikasi tulis. Dalam komunikasi tulis, lambang-lambang bunyi bahasa diubah menjadi lambang-lambang tulis atau huruf-huruf. (Harianto, 2020). Sedangkan menurut (Tarigan) dalam (Saputro et al., 2021) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh peneliti. melalui media kata-kata/Bahasa tulis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah salah satu keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang merupakan kegiatan untuk memahami suatu tulisan dan dapat mengambil isi pesan yang disampaikan oleh buku.

b. Tujuan Membaca

Tujuan utama membaca adalah mencari dan memperoleh informasi, mencakup isinya serta memahami makna bacaan. Sebagaimana Anderson dalam (Jatnika, 2019) di dalam bukunya menyatakan bahwa, membaca mempunyai tujuan utamanya yaitu untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan yang ada.

Selain itu, menurut Dalman dalam (A. Putri et al., 2023) tujuan membaca sebagai berikut.

- 1) Memahami secara rinci dan menyeluruh isi bacaan
- 2) Menangkap ide pokok atau gagasan utama buku
- 3) Mendapatkan informasi tentang sesuatu.
- 4) Mengenali makna kata-kata sulit.
- 5) Menilai kebenaran gagasan pengarang/peneliti.
- 6) Mendapatkan keterangan tentang pendapat seseorang (ahli) atau keterangan tentang definisi suatu istilah

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah untuk memperoleh informasi berupa isi, dan makna dalam sebuah tulisan.

5. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti keabsahan atau kebenaran. Validitas mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur mampu melakukan fungsi ukurnya (Sugiono et

al., 2020). Sedangkan menurut Sudjana dalam (Haq, 2022) menyatakan bahwa validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai untuk tujuan tertentu.

Selain itu validitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu produk yang akan dikembangkan, dari berbagai aspek yang dinilai, yaitu aspek isi, Bahasa dan desain yang akan dinilai oleh validator yang ahli dalam bidangnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa validitas merupakan suatu ketepatan dan kecermatan ukur produk yang akan dinilai.

6. Praktikalitas

Praktis adalah sesuatu yang mudah dan senang. Praktis yang dimaksud disini adalah sepraktis apa produk yang akan dihasilkan oleh peneliti.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kepraktisan diartikan sebagai suatu yang bersifat praktis atau efisien. Arikunto (2012) mengartikan kepraktisan dalam evaluasi pendidikan merupakan kemudahan-kemudahan yang ada pada instrumen evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/ memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya (Marzuki et al., 2019).

Selain itu, praktikalitas ini akan dinilai nantinya untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu produk yang dikembangkan. Penilaian praktikalitas juga dari berbagai aspek sesuai dengan yang dibutuhkan.

7. Efektivitas

Efektivitas merupakan ukuran pencapaian tujuan sebagai hasil dari atau efek dari suatu kegiatan yang dilakukan (Rahmawati & Suryadi, 2019). Sedangkan Menurut Hidayat, (2011:18) dalam (Syam, 2020) bahwa efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa target yakni kuantitas, kualitas dan waktu telah tercapai secara jauh, dimana makin besar persentase target yang dicapai maka akan makin tinggi efektifitasnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, efektivitas adalah ukuran pencapaian yang diperoleh sehingga mendapatkan kualitas, kuantitas dan waktu sesuai dengan target yang diinginkan.

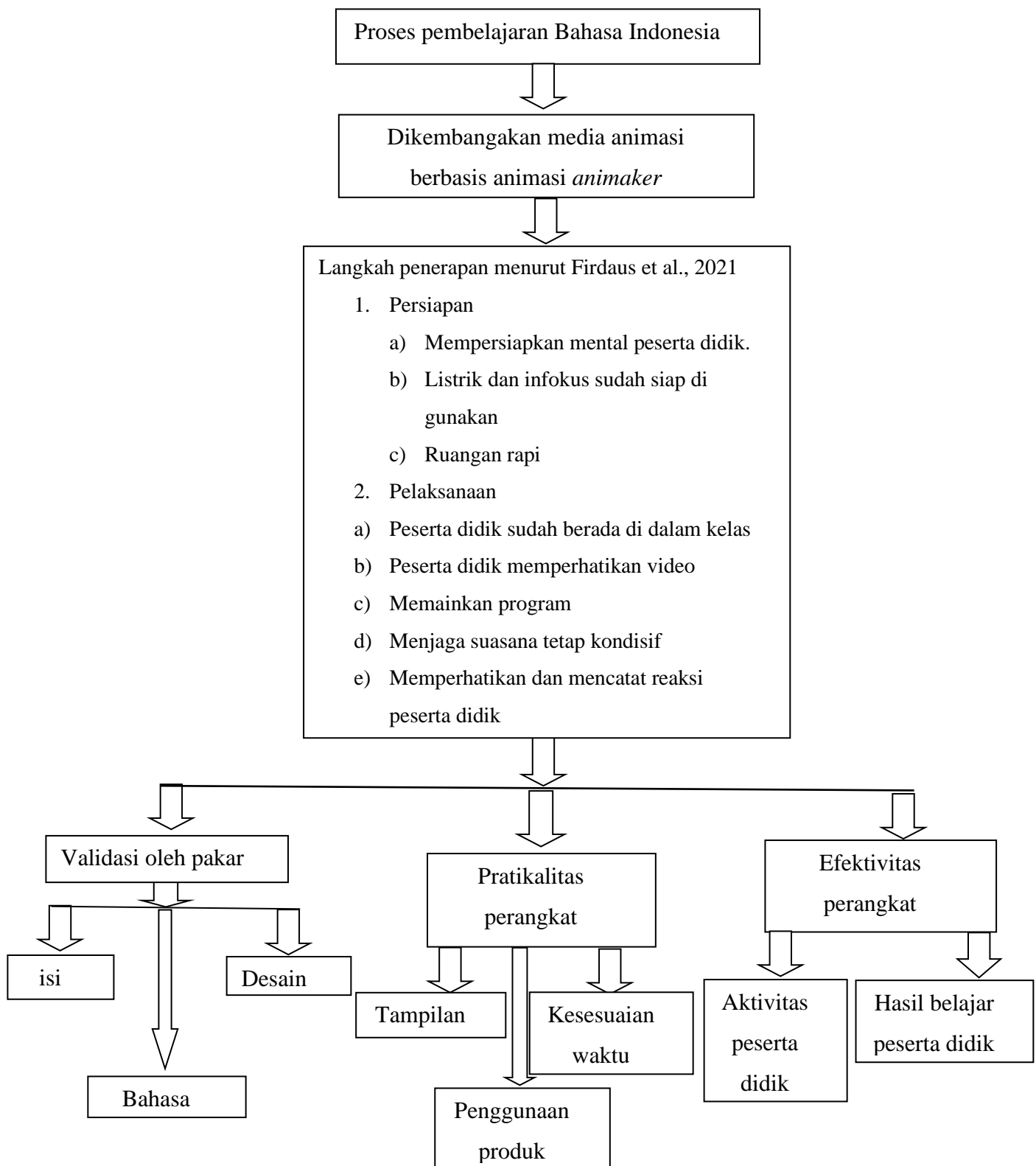
B. Penelitian yang Relevan

1. Sidabutar & Reflina, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Aplikasi *Animaker* pada Materi Vektor. Hasil dari penelitian ini berupa video animasi berbasis Animaker yang dapat memberikan kesan baru, dan menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran dengan aplikasi Animaker pada materi vektor bisa diterapkan di lapangan. Berdasarkan pada uji kelayakan oleh validator dengan presentase pada umumnya, nilai ahli media sebesar 90.9% , ahli materi sebesar 80.5% serta guru mata pelajaran matematika sebesar 77.68% dengan kategori 'sangat layak'. Perbedaan dari penelitian yang saya kembangkan adalah mata pelajaran yang diambil yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. V. D. Susanti & Damayanti, 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* Materi Garis dan Sudut untuk Meningkatkan Minat Belajar : Hasil dari penelitian ini, menghasilkan sebuah produk yang memenuhi kriteria kevalidan mencapai 79,52%. Nilai kepraktisan yang didapat pada produk ini 89,26%, sehingga media pembelajaran ini dapat dikatakan praktis. dan tingkat keefektivan sebesar 84,95% sehingga media ini dapat dikatakan layak karena memenuhi kriteria keefektivan yaitu lebih dari 75%. Perbedaan dari penelitian yang saya kembangkan adalah model penelitian yang dipakai yaitu ADDIE.
3. Yanti & Thaha, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Peserta Didik :Hasil penelitian ini, menghasilkan sebuah produk yang memenuhi kriteria kelayakan atau validitas media pembelajaran ini dapat dilihat dari uji validitas yang dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli. Adapun hasil dari penilaian beberapa pakar mendapat hasil 96 % dinyatakan sangat valid. Hal tersebut dibuktikan dengan kalkulasi nilai dari ahli bahasa 100 %, nilai dari ahli materi 95 % dan nilai dari ahli desain 93 %, sehingga total keseluruhan hasil bernilai sangat valid. Perbedaan dari penelitian yang saya kembangkan adalah peserta didiknya yaitu kelas III.

C. Kerangka Konseptual

Setelah melihat permasalahan yang terjadi di lapangan terkait dengan media pembelajaran yang belum inovatif dan kreatif sehingga meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam belajar. Maka dari itu dikembangkan Media Pembelajaran Animasi *Animaker* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh guru. Dibawah ini contoh rancangan pengembangan animasi *animaker* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang tertera pada bagan berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian/riset dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sukmadnata (Zakariah et al., 2020) Ini adalah proses atau langkah yang dapat diperhitungkan untuk membuat produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian untuk menciptakan produk dan menguji efektivitas produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan meliputi penemuan, perumusan, perbaikan, pengembangan, produksi, dan efektivitas produk, model, metode/strategi/jalur, layanan, dan prosedur tertentu yang lebih baik, baru, efektif, efisien, produktif, dan bijaksana tes. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menemukan inovasi dan keunggulan dari segi efektivitas, efisiensi dan produktivitas. (Mahfud & Fahrizqi, 2020).

Berdasarkan definisi di atas, maka dalam penelitian ini akan menggunakan jenis R & D untuk mengembangkan media Animasi *Animaker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman.

2. Model Desain Pengembangan

Dalam penelitian ini model desain yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE (Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Menurut Branch dalam (Wandari et al., 2019) Model pengembangan ADDIE adalah susunan struktur kerja untuk situasi yang sangat kompleks dan cocok untuk mengembangkan produk pendidikan, model pengembangan ADDIE digunakan sebagai salah satu alat yang paling efektif untuk menciptakan produk.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yaitu berisi tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini mengikuti tahapan-tahapan model pengembangan menurut ADDIE (Retno et al., 2023) yaitu sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (analisis)

Tahapan ini meliputi analisis keperluan isi media berdasarkan silabus pembelajaran dan analisis karakter peserta didik serta kebutuhan dan kendala yang dihadapi peserta didik terkait dengan media pembelajaran yang menjadi sasaran penggunaan media pembelajaran nantinya.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Tahapan ini peneliti melakukan berbagai kegiatan diantaranya, merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menentukan materi dan pembahasan yang akan dimasukkan ke dalam video

animasi serta desain *background* yang menarik minat peserta didik nantinya saat pembelajaran.

3. Tahap *developmet* (pengembangan)

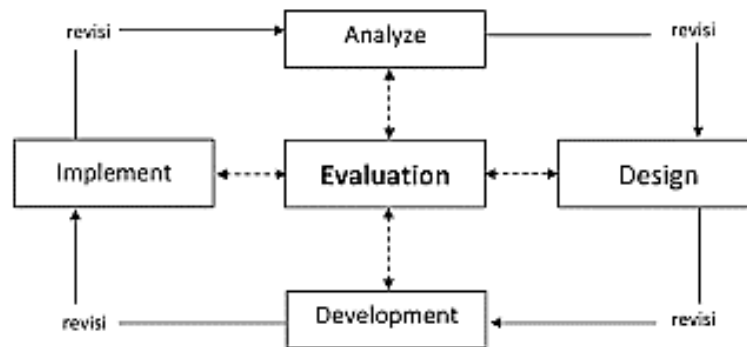
Tahapan ini adalah tahap produksi media. Tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan media ajar yang akan dibuat seperti tampilan media dan pemutaran video animasi setelah di desain semenarik mungkin untuk dinikmati oleh peserta didik.

4. Tahap *implementation* (implementasi)

Tahapan ini merupakan tahapan pemakaian produk yang dikembangkan berupa video animasi pada kegiatan pembelajaran dengan melihat respon dan antusias peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media animasi ini.

5. Tahap *evaluation* (evaluasi)

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang dibuat sebelum implementasi maupun sesudah implementasi. Evaluasi ini dilakukan bertujuan mengetahui kualitas dari media ini yang dinilai secara formatif sesuai dengan langkah-langkah pengembangan produk dengan model yang digunakan.



Bagan 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber : (Hidayat & Nizar, 2021).

C. Uji Coba Produk

Produk ini akan diuji cobakan pada peserta didik kelas III SD IT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman. Yang mana nantinya peserta didik akan menyimak dan menyaksikan pembelajaran melalui media animasi ini. Hasil uji coba produk ini dilakukan supaya dapat mengetahui tingkat efektivitas dan praktivitas produk yang dikembangkan.

D. Jenis Data

Pada penelitian ini jenis data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan data kualitatif sebagai berikut.

1. Data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka. Data-data ini akan menjadi tujuan penelitian yang dilakukan. Data kuantitatif yang digunakan dievaluasi berdasarkan hasil survei kebutuhan Animaker terhadap pengembangan media *animaker* dan evaluasi yang diperoleh dari subjek uji.

2. Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk kalimat-kalimat. Dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini, data kualitatif yang dipakai yaitu hasil wawancara dengan pengajar dan deskriptif mengenai media yang dikembangkan agar pembaca mengetahui dengan jelas dan paham melalui kalimat-kalimat yang mudah dimengerti .

E. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti adalah dengan wawancara dan kuesioner analisis kebutuhan. Sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik dalam pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data tentang aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran melalui tanya jawab dengan jawaban langsung dan tidak langsung. Wawancara yang dilakukan untuk memperoleh data peserta didik dengan menggunakan media animasi Animaker digunakan untuk menambah data observasi.

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik mengumpulkan data yang dikerjakan dengan cara mengajukan penyebaran seperangkat pernyataan tertulis kepada para subjek coba berupa angket yang mana peneliti merangkum atas penilaian validitas, praktikalitas dan efektifitas yang diisi oleh ahli nantinya.

F. Analisis data

Penelitian ini menggunakan analisis data yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Pada hasil penelitian kualitatif peneliti akan merubah kedalam bentuk kuantitatif seperti tabel analisis data di bawah ini dengan ketentuan.

1. Analisis Data Validitas Produk

Hasil analisis data *walk-through* dari para ahli yang menganalisis secara deskriptif dan dijadikan saran untuk revisi media yang tertera pada formulir validasi. Lembar validasinya berupa skala Likert Sugiyono dan nilai validasi yang didapatkan dari berbagai aspek yang disesuaikan dengan kategori validitas yaitu: rumus

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 3.1 Kategori Validitas Produk

Nilai Validitas (%)	Kategori
81-100	Sangat valid/sangat tinggi
61- 80	Valid/tinggi
41 – 60	Cukup valid/cukup tinggi
21 – 40	Kurang valid/rendah
0 - 20	Tidak valid/rendah sekali

Sumber : (Gitnita, dkk.) dalam (Ulfa, 2020).

2. Analisis Kepraktisan Produk

Analisis data secara deskriptif kuantitatif dengan nilai yang menghitung berdasarkan kepraktisan dan persentase indikator untuk setiap butir respon terhadap media yang berdasarkan rumus berikut:

$$\text{Nilai presentase} = \frac{\text{jumlah indikator per kategori}}{\text{jumlah maksimal kategori}} \times 100$$

Tabel 3.2 Kategori Kepraktisan Produk

Nilai Kepraktisan (%)	Kategori
81% -100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup Praktis
21% – 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber : (Sugiyono, 2013, p. 118) dalam (Bukit et al., 2022).

3. Analisis Keefektifan Produk

Dalam analisis efektifitas produk rumus yang dipakai untuk menghitung persentase indikator menurut Tegeh, dkk (2014:82) dari masing-masing subjek sebagai berikut

$$Persentase = \frac{\sum x}{SMI} \times 100$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subjek digunakan rumus :

Presentase = $F : N$

Keterangan :

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Agar dapat mendapatkan penilaian yang akan dicapai dari analisis keefektifan dari produk yang dikembangkan, maka dapat diketahui dengan tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Kategori Keefektifan Produk

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Direvisi seperlunya
65% - 74 %	Cukup	Cukup banyak direvisi
55% - 64%	Kurang	Banyak direvisi
0% - 54 %	Sangat kurang	Direvisi total

Sumber : Tegeh, dkk dalam (Rofiq et al., 2019).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 materi kalimat saran. Dalam pelaksanaan peneliti berperan sebagai guru sedangkan wali kelas sebagai responden.

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran animasi berbasis *animaker* ini dikembangkan dalam bentuk video animasi bergerak yang memuat materi – materi dengan suasana gambar yang menarik peserta didik. Media ini digunakan pada pembelajaran untuk menunjang kemudahan guru dalam mengajar dan meningkatkan minat peserta didik dalam menerima pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *animaker* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu meliputi *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Dari beberapa aspek tersebut dapat menghasilkan sebuah produk yang layak digunakan pada peserta didik sebagai alat atau media yang digunakan saat pembelajaran.

1. Analyze (analisis)

Pada kegiatan observasi yang peneliti lakukan di kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman. Peneliti mengidentifikasi terdapat beberapa kendala guru dalam mengajar di kelas yaitu peserta didik yang merasa bosan dengan kurangnya penggunaan media

pembelajaran yang inovatif dan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga peserta didik sulit untuk memahami pembelajaran yang diberikan.

Selain itu peserta didik juga banyak yang belum lancar membaca sehingga guru kesulitan memberikan pembelajaran berupa tulisan atau bacaan. Dan guru masih menggunakan metode dan media yang masih konvensional atau belum berbasis teknologi membuat peserta didik kurang tertarik menerima pembelajaran. Oleh karena itu, akan dikembangkan media berupa video animasi berbasis *animaker* pada pembelajaran Bahasa Indonesia terkhusus keterampilan membaca.

2. *Design* (**Desain**)

Terdapat beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain yaitu menentukan materi pokok bahasan yang akan dipelajari, menentukan *background* untuk video animasi, lalu memilih karakter yang akan dimasukkan ke dalam video, setelah itu menyusun atau membuat video animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran dan memberikan sedikit quiz kepada peserta didik terlatih dan mudah memahami pembelajaran yang diberikan.

Peneliti menggunakan aplikasi *animaker* yang bisa diakses secara web tanpa mendownload aplikasinya jadi tidak memakan banyak penyimpanan. Aplikasi ini memuat berbagai desain *tools* yang menarik seperti *background*, karakter animasi, *property* dan lain

sebagainya yang dapat digunakan secara gratis atau kita juga bisa menggunakan *tools* sendiri sesuai selera dengan cara *upload* *tools* tersebut.

3. *Development* (pengembangan)

a. Profil media pembelajaran video animasi berbasis *animaker*

1) Tentang pengenalan diri



Gambar 4.1 Profil

2) Salam pembuka



Gambar 4. 2 Salam Pembuka

b. Pembukaan pembelajaran





Gambar 4. 3 Pembukaan Pembelajaran

c. Materi Pembelajaran





Gambar 4. 4 Materi Pembelajaran

d. Contoh soal





Gambar 4. 5 Contoh Soal

e. Quiz



Gambar 4. 6 Quiz

f. Penutup



Gambar 4. 7 Penutup

g. Pengembangan Sesuai Saran Validator

Berikut ini bentuk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* yang dikembangkan dan komponen – komponen yang ada di dalam media pembelajaran animasi berbasis *animaker*.

1) **Aspek isi**

Aspek isi dari video animasi berbasis *animaker* direvisi berdasarkan masukan yang diberikan oleh pembimbing dan validator isi.

Masukan validator	Revisi
<p>Tambahkan pertanyaan pematik pada awal pembelajaran sehingga peserta didik menjadi bersemangat dalam belajar</p>	<p>Sebelum revisi</p>  <p>Sesudah revisi</p> 



2) Aspek Bahasa

Aspek Bahasa media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* sesuai dengan masukan yang diberikan oleh pembimbing dan validator.

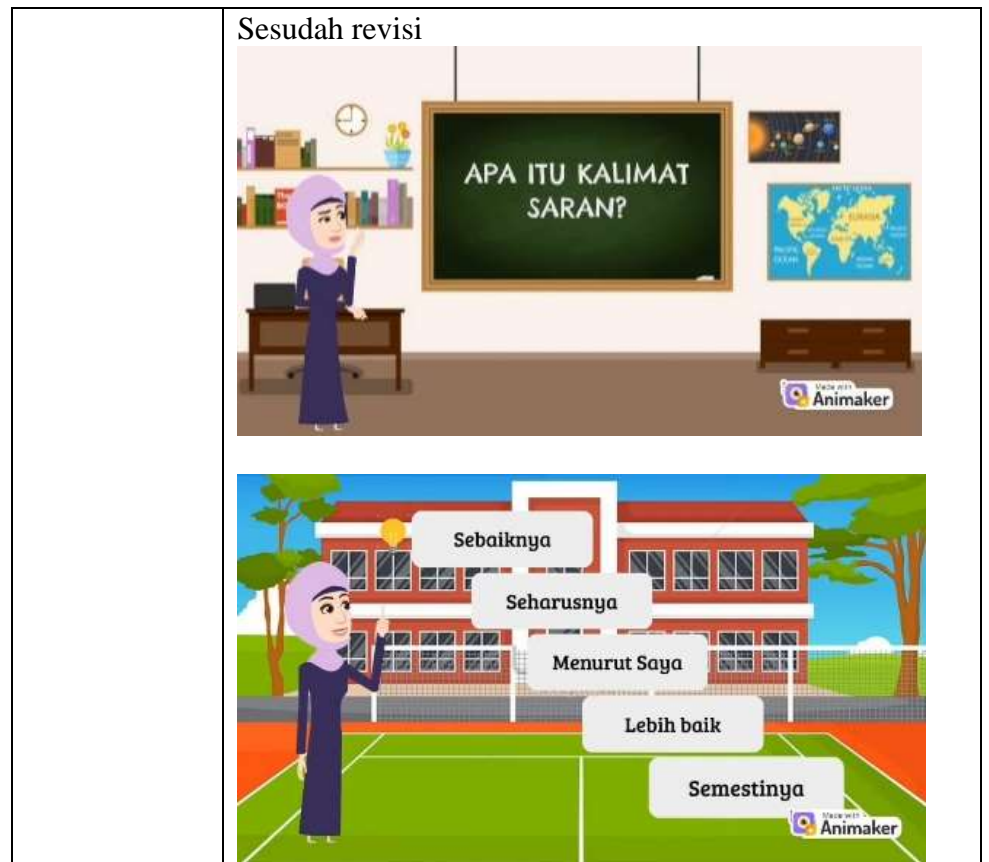
Saran atau masukan validator	Revisi
<p>Perhatikan sistematika penelitian, kapitalisasi dan bagian yang <i>typo</i>. Kotak – kotak pada materi divariasikan. Tambahkan di akhir quiz, latihan/game.</p>	<p>Sebelum revisi</p>  <p>Sesudah revisi</p> 



3) Aspek Desain

Desain video animasi berbasis *animaker* sesuai dengan masukan yang diberikan oleh pembimbing dan validator.

Saran atau masukan validator	Revisi
Gunakan <i>background</i> yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.	<p>Sebelum revisi</p>



4. *Implementation (Implementasi)*

Kegiatan yang dilaksanakan setelah pengembangan media dari berbagai aspek yaitu melaksanakan uji coba produk yang telah direvisi oleh pembimbing dan validator. Uji coba dilakukan pada tanggal 9 Januari 2024 di kelas III A SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman, yang mana jumlah peserta didiknya sebanyak 20 orang.

Dalam tahapan ini peserta didik diminta untuk memperhatikan pelajaran menggunakan media tersebut, nantinya ada beberapa pertanyaan yang harus dijawab peserta didik sebagai bahan evaluasi

apakah media ini efektif digunakan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir pada model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi peserta didik dan guru diberikan berupa pertanyaan – pertanyaan dalam bentuk angket dan dinilai sesuai dengan yang dilihat dan dirasakan. Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui hasil dari produk yang telah digunakan praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran sebagai media yang dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Maka dari itu, dapat diketahui hasil dari media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* ini praktis dan efektif digunakan. Produk yang dikembangkan dievaluasi sesuai dengan saran dari validator.

B. Penyajian Data Uji Coba

Pengujian kelayakan media yang dikembangkan, maka dilaksanakan penvalidasi produk oleh tiga validator yaitu, validator aspek isi, bahasa dan desain.

1. Data Validasi Isi

Validasi bagian isi media video animasi berbasis *animaker* pada tema 4 subtema 3 dilakukan oleh validator yaitu, Ibu Ridania Ekawati, M.Pd yang mana merupakan salah satu dosen di prodi Pendidikan

guru madrasah ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Validasi dilakukan pada tanggal 27 Desember 2023. Hasil dari validasi aspek isi media video animasi berbasis *animaker* ini dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4.1 Angket Validasi Aspek Isi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Kesesuaian pokok bahasa Media Animasi Berbasis <i>Animaker</i> Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 di Kelas III SD IT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman.	3	Baik
2	Kejelasan pembahasan materi Bahasa Indonesia tentang kalimat Saran kelas III	3	Baik
3	Penyajian uraian materi kalimat saran secara utuh	4	Sangat Baik
4	Penyampaian materi secara sistematis	4	Sangat Baik
5	Tersedianya gambar yang sesuai dengan materi kalimat saran	3	Baik
6	Penyampaian materi kalimat saran memenuhi kriteria peserta didik	3	Baik
7	Penyajian materi kalimat saran secara runtun	3	Baik
8	Keterkaitan contoh soal dengan materi	4	Sangat Baik
9	Tersedianya video yang sesuai dengan materi	4	Sangat Baik
10	Kebenaran dan keterkinian materi pembelajaran	3	Baik
Jumlah		85%	

Saran umum yang diberikan oleh validator aspek isi yaitu tambahkan contoh soal pematik di awal video nilai yang diperoleh adalah 85% dengan keterangan **sangat valid**

Berdasarkan hasil penilaian validasi dari aspek isi yang terdapat pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* ini mendapatkan hasil 85% dengan keterangan **sangat valid**.

2. Data Validasi Bahasa

Tahap validasi aspek Bahasa media pembelajaran video animasi berbasis animaker dilakukan oleh Ibu Vini Wela Septiana, M.Pd merupakan salah satu dosen prodi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Validasi dilakukan pada tanggal 27 Desember 2024. Berikut hasil validasi aspek isi oleh validator.

Tabel 4.2 Angket Validasi Aspek Bahasa

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan EBI	3	Baik
2	Setiap kalimat mudah dipahami oleh peserta didik kelas III SD	3	Baik
3	Penggunaan bahasa yang santun	4	Sangat Baik
4	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik	3	Baik
5	Ketepatan kata ,istilah , dan kalimat	3	Baik
Jumlah		80%	

Saran umum yang diberikan yaitu, 1) perhatikan sistematika penelitian, penggunaan kapitalisasi dan *typo*. 2) kotak – kotak divariasikan. 3) tambahkan di akhir quiz, latihan/game. Nilai yang diperoleh adalah 80% dengan keterangan **sangat valid**

Berdasarkan hasil dari validasi aspek Bahasa yang ada pada tabel 4.2. maka dapat kita lihat bahwa media pembelajaran animasi berbasis *animaker* ini mendapat hasil 80% dengan keterangan **sangat valid**.

3. Data Validasi Desain

Validasi aspek desain pada media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* dilakukan oleh Ibu Dini Dusanti, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Validasi dilakukan pada tanggal 27 Desember 2023. Berikut hasil validasi aspek desain oleh validator.

Tabel 4.3 Angket Validasi Aspek Desain

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi pada media pembelajaran animasi berbasis <i>animaker</i> .	3	Baik
2	Media pembelajaran animasi berbasis <i>animaker</i> menarik perhatian Peserta Didik	4	Sangat Baik
3	Kesesuaian efek suara dengan materi yang ditampilkan.	4	Sangat Baik
4	Tampilan warna pada media pembelajaran animasi berbasis <i>animaker</i> jelas dan sesuai.	3	Baik
5	Tampilan media pembelajaran video animasi <i>animaker</i> mampu meningkatkan semangat dalam pembelajaran.	3	Baik
Jumlah		90%	

Saran umum yang diberikan oleh validator yaitu, untuk tampilan gambar disesuaikan dengan materi ajar. Nilai yang diperoleh adalah 90% dengan keterangan **sangat valid**

Berdasarkan hasil validasi aspek desain pada media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* oleh validator, dapat kita lihat pada tabel 4.3 bahwa hasil yang diperoleh sebesar 90% dengan keterangan **sangat valid**.

Adapun secara keseluruhan hasil validasi sebagai berikut.

Tabel 4.4 Rata – rata Keseluruhan Validasi

No	Aspek	Rata - rata	Kategori
1.	Isi	85%	Sangat Valid
2.	Bahasa	80%	Sangat Valid
3.	Desain	90%	Sangat Valid
Jumlah		85%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa, nilai rata – rata media pembelajaran animasi berbasis *animaker* yang dikembangkan peneliti secara keseluruhan mendapat hasil validasi 85% dengan keterangan **sangat valid**.

4. Data Praktikalitas Produk

Praktikalitas produk perlu dilakukan agar dapat diketahui nilai kepraktisan produk yang dikembangkan. Praktikalitas dinilai dari berbagai aspek, yaitu tampilan media pembelajaran, aspek kemudahan penggunaan dan kesesuaian waktu. Praktikalitas dilakukan oleh Ibu Dinda Ayu Ningsih, S.Pd yang merupakan salah satu wali kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman.

Penilaian dilakukan pada tanggal 9 Januari 2024. Berikut tabel penilaian sebagai berikut.

a. Aspek Tampilan

Tabel 4.5 Angket Praktikalitas Aspek Tampilan

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Penampilan (tulisan, gambar, warna video pembelajaran animasi berbasis <i>animaker</i> menarik.	4	Sangat Baik
2	Gambar dalam video pembelajaran video animasi berbasis <i>animaker</i> sesuai dengan kehidupan nyata membuat peserta didik tertarik.	4	Sangat Baik
Jumlah		100%	

Berdasarkan penilaian praktikalitas di atas dapat dilihat bahwa, hasil dari aspek tampilan memperoleh 100%. Dengan kategori **sangat praktis**.

b. Aspek penggunaan media pembelajaran

Tabel 4.6 Angket praktikalitas Aspek Penggunaan produk.

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini dapat dipahami dan sesuai dengan petunjuk yang ada.	4	Sangat Baik
2	Peserta didik senang belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis animaker.	4	Sangat Baik
3	Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini memudahkan dan membantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	4	Sangat Baik
4	Media pembelajaran animasi berbasis animaker memudahkan peserta didik mengingat materi.	4	Sangat Baik
5	Media pembelajaran animasi berbasis animaker memudahkan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.	3	Baik
Jumlah		95%	

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa penilaian praktikalitas media pembelajaran animasi berbasis *animaker* aspek penggunaan yaitu 95% dengan kategori **sangat praktis**.

c. Aspek Kesesuaian Waktu

Tabel 4.7 Angket Praktikalitas Aspek Kesesuaian Waktu

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Peserta didik dapat menyelesaikan Quiz pembelajaran Bahasa Indonesia tepat waktu	4	Sangat Baik
2	Media pembelajaran animasi berbasis animaker dapat menghemat waktu pembelajaran.	4	Sangat Baik
Jumlah		100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa penilaian praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* dari aspek kesesuaian waktu yaitu 100% dengan keterangan **sangat praktis**.

Adapun penilaian secara keseluruhan dari pratikalitas produk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* sebagai berikut:

Tabel 4.8 Penilaian Keseluruhan Pratikalitas Produk.

No	Aspek	Rata - rata	Kategori
1.	Tampilan	100%	Sangat praktis
2.	Penggunaan	95%	Sangat praktis
3.	Kesesuaian waktu	100%	Sangat praktis
Jumlah		98%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa penilaian secara keseluruhan dari praktikalitas produk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* dari berbagai aspek yaitu 98% dengan kategori **sangat praktis**.

5. Data Efektifitas Produk

Pada tingkat keefektifan produk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* ini dapat dilihat dari penyebaran angket efektifitas, aktivitas peserta didik dan hasil tes peserta didik yang telah merasakan dan menyaksikan produk yang dikembangkan peneliti. Melalui angket, aktivitas peserta didik dan tes tersebut dapat kita lihat hasil penilaian yang diberikan sebagai berikut.

Tabel 4.9 Angket Efektifitas Peserta Didik

No	Aspek	Komponen Penilaian									jumlah	Skor Max	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1.	ANM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	36	100%
2.	KHP	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	36	97%
3.	SS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	36	100%
4.	KSA	4	4	4	4	3	3	4	4	4	34	36	94%
5.	MFA	4	4	3	3	4	4	4	3	4	33	36	92%
6.	BAR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	36	100%
7.	AD	2	3	3	4	2	2	4	3	4	27	36	75%
8.	AKK	4	4	4	4	4	4	3	3	4	34	36	94%
9.	RA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	36	100%
10.	FA	3	3	3	3	3	4	4	3	3	29	36	81%
11.	IUZ	4	3	3	4	4	4	4	3	4	33	36	92%
12.	HAH	4	4	4	3	4	4	3	4	4	34	36	94%
13.	MRR	4	4	3	3	3	3	4	4	4	32	36	89%
14.	YAU	3	4	3	4	4	3	4	4	4	33	36	92%
15.	MAS	3	3	4	3	3	4	4	3	3	30	36	83%
16.	AAS	3	3	3	4	4	3	3	4	4	31	36	86%
17.	OJH	4	4	3	3	4	4	3	4	4	33	36	92%
18.	AA	3	3	4	4	3	3	4	3	4	31	36	86%
19.	ANA	4	3	4	3	3	4	3	4	4	32	36	89%
20.	AHS	4	3	3	4	4	4	4	3	4	33	36	92%
Jumlah											658	720	
Rata – rata												91%	

Berdasarkan tabel 4.9 di atas dapat diketahui bahwa, keefektifan dari produk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* memperoleh nilai rata – rata keseluruhan yaitu 91% dengan keterangan **sangat efektif** (tidak perlu direvisi).

Berikut hasil aktivitas peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *animaker*.

a) Aktivitas Peserta Didik Prabaca

Tabel 4.10 Aktivitas Peserta Didik Prabaca

No	Nama siswa	Membagikan lembaran kepada peserta didik				Memotivasi peserta didik dengan bacaan yang di lembaran teks				Jumlah	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ANM		√				√			6	75	B
2.	KHP		√				√			6	75	B
3.	SS	√				√				8	100	A
4.	KSA	√				√				8	100	A
5.	MFA		√			√				7	88	A
6.	BAR	√				√				8	100	A
7.	AD		√			√				7	88	A
8.	AKK		√				√			6	75	B
9.	RA		√				√			6	75	B
10.	FA		√	√			√			5	63	C
11.	IUZ	√				√				8	100	A
12.	HAH	√				√				8	100	A
13.	MRR		√					√		5	63	C
14.	YAU		√			√				7	88	A
15.	MAS		√				√			6	75	B
16.	AAS	√				√				8	100	A
17.	OJH	√				√				8	100	A
18.	AA	√				√				8	100	A
19.	ANA		√				√			6	75	B
20.	AHS	√				√				8	100	A
Jumlah										139	1.740	
Rata-rata										87%		

Berdasarkan dari tabel 4.10 di atas dapat diketahui bahwa efektivitas dari aktivitas peserta didik prabaca memperoleh nilai 87% dengan kategori **efektif**

b) Aktivitas Peserta Didik Saatbaca

Tabel 4.11 Aktivitas Peserta Didik Saatbaca

No	Nama siswa	Membaca teks cerita secara mandiri				Menemukan kalimat saran dalam teks cerita				Jumlah	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ANM	√					√			7	88	B
2.	KHP		√				√			6	75	B
3.	SS	√				√				8	100	A
4.	KSA	√				√				8	100	A
5.	MFA	√				√				8	100	A
6.	BAR	√				√				8	100	A
7.	AD	√					√			7	88	A
8.	AKK	√					√			7	88	A
9.	RA		√				√			6	75	B
10.	FA		√				√			6	75	B
11.	IUZ	√				√				8	100	A
12.	HAH	√				√				8	100	A
13.	MRR		√				√			6	75	B
14.	YAU	√				√				8	100	A
15.	MAS		√			√				7	88	B
16.	AAS	√				√				8	100	A
17.	OJH	√				√				8	100	A
18.	AA	√				√				8	100	A
19.	ANA		√				√			6	75	B
20.	AHS	√				√				8	100	A
Jumlah										146	1.827	
Rata-rata										91%		

Berdasarkan tabel 4.11 dapat dilihat bahwa efektifitas pada aktivitas peserta didik saatbaca memperoleh nilai 91% dengan kategori **sangat praktis.**

c) **Aktivitas Peserta Didik Pascabaca****Tabel 4.12 Aktivitas Peserta Didik Pascabaca**

No	Nama siswa	Menemukan kalimat saran dalam teks cerita				Kesimpulan				Jumlah	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ANM		√			√				7	88	B
2.	KHP		√				√			6	75	B
3.	SS	√				√				8	100	A
4.	KSA	√				√				8	100	A
5.	MFA	√					√			7	88	B
6.	BAR	√				√				8	100	A
7.	AD		√				√			6	75	B
8.	AKK		√				√			6	75	B
9.	RA		√				√			6	75	B
10.	FA		√				√			6	75	B
11.	IUZ	√				√				8	100	A
12.	HAH	√				√				8	100	A
13.	MRR		√				√			6	75	B
14.	YAU	√				√				8	100	A
15.	MAS	√					√			6	75	B
16.	AAS	√				√				8	100	A
17.	OJH	√				√				8	100	A
18.	AA	√				√				8	100	A
19.	ANA		√				√			6	75	B
20.	AHS		√				√			6	75	B
Jumlah										140	1.751	
Rata-rata										88%		

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa efektivitas aktivitas peserta didik pascabaca memperoleh nilai 88% dengan kategori **efektif**

Adapun nilai keseluruhan dari aktivitas peserta didik dari aktivitas peserta didik prabaca, saatbaca dan pascabaca yaitu:

Tabel 4.13 Nilai Rata – rata Aktivitas Peserta Didik

NO	Aktivitas Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	PraBaca	87%	B
2.	SaatBaca	91%	A
3.	PascaBaca	88%	B
Rata-rata		89%	B

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa hasil keseluruhan dari aktivitas peserta didik dalam membaca adalah 89% dengan kategori **Baik**.

Berikut hasil tes evaluasi dan quiz peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *animaker*.

Tabel 4.14 Hasil Tes Evaluasi dan Quiz Peserta didik

No	Nama	Evaluasi	Quiz	jumlah	%
1	ANM	85	100	185	95%
2	KHP	85	85	170	87%
3	SS	90	85	175	90%
4	KSA	95	100	195	100%
5	MFA	88	85	173	89%
6	BAR	90	85	175	90%
7	AD	95	100	195	100%
8	AKK	88	60	148	76%
9	RA	85	100	185	95%
10	FA	85	100	185	95%
11	IUZ	90	85	175	90%
12	HAH	90	100	190	97%
13	MRR	85	100	185	95%
14	YAU	90	100	190	97%
15	MAS	85	100	185	95%
16	AAS	85	100	185	95%
17	OJH	90	100	190	97%
18	AA	95	85	180	92%
19	ANA	95	100	195	100%
20	AHS	95	85	180	92%
Jumlah		1.786	1.855	3.641	
Rata - rata				93%	

Berdasarkan tabel 4.14 dapat dilihat bahwa dari hasil tes berupa soal evaluasi dan quiz peserta didik kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman yaitu rata-rata yang diperoleh sebesar 93%. Dari hasil tersebut dapat diketahui tingkat efektifitas hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran yang peneliti kembangkan dikategorikan sangat efektif digunakan dan peserta didik bisa memahami pembelajaran dengan mudah.

Adapun nilai secara keseluruhan yang dapat dilihat yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.15 Hasil Keseluruhan Efektifitas

No	Aspek	Rata - rata	Kategori
1.	Angket efektifitas peserta didik	91%	Sangat efektif
2.	Aktivitas Peserta Didik	89%	Efektif
3.	Hasil belajar peserta didik	93%	Sangat efektif
Jumlah		91%	Sangat efektif

Berdasarkan tabel 4.15 di atas dapat dilihat bahwa hasil keseluruhan dari efektifitas media pembelajaran animasi berbasis *animaker* yaitu 91% dengan kategori **sangat efektif**.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Isi

Berdasarkan kegiatan analisis data validasi media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* dilakukan supaya kita mengetahui media yang yang dikembangkan sudah sesuai dengan konsep yang ada. Dalam validasi aspek isi terdapat sepuluh poin yang dinilai oleh validator. Hasil dari validasi tersebut yaitu 85%. Maka dari itu, dapat dilihat bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* dalam kategori **sangat valid**.

Angket validasi dari aspek isi media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{34}{40} \times 100 \% = 85\%$$

2. Analisi Data Validasi Bahasa

Validasi Bahasa dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* yang dikembangkan telah menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EBI dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas III SD. Ada lima poin yang akan dinilai oleh validator. Dalam hal tersebut berdasarkan penilaian hasil validasi aspek Bahasa mendapatkan nilai 80% dengan keterangan sangat valid.

Rumus yang digunakan dalam mengetahui hasil validasi yaitu sebagai berikut.

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$$

3. Analisis Data Validasi Desain

Media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* didesain semenarik mungkin sehingga peserta didik menjadi tertarik belajar dan termotivasi serta dapat memahami materi dengan mudah. Tahap validasi desain dilakukan untuk mengetahui apakah desain media ini sudah menggunakan desain ini sudah menggunakan desain yang menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Pada validasi aspek desain ada lima poin yang dinilai oleh validator. Maka nilai yang diperoleh yaitu 90% dengan keterangan sangat valid.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat validitas aspek desain yaitu:

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

4. Analisis Data Praktikalitas

Agar mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan, maka dilakukan penelitian. Dalam penilaian praktikalitas ada tiga aspek yaitu aspek tampilan, penggunaan dan kesesuaian waktu. Penilaian praktikalitas dilakukan oleh wali kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman yaitu Ibu Dinda Ayu Ningsih, S.Pd.

Pada saat pembelajaran berlangsung guru kelas bertindak sebagai observer dengan mengisi angket yang diberikan dan memberikan nilai sesuai dengan yang telah disaksikan. Berdasarkan penilaian yang diberikan praktikalitas produk memperoleh hasil sebesar 98% dengan kategori sangat praktis.

5. Analisis Data Efektifitas

Pada proses pembelajaran di kelas guru menggunakan berbagai bahan ajar dan media ajar yang berguna untuk menunjang pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran video animasi berbasis *animaker*. Menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* atau bahan ajar yang menarik dan inovatif, sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada pembelajaran Bahasa Indonesia terkhusus pada keterampilan membaca. Cara mengetahui keefektifan media tersebut peneliti membagikan angket, penilaian aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik dengan hasil perolehan sebesar 91% dengan kategori sangat efektif dan tidak perlu direvisi.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker*, yang mana media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Pesan yang dimaksud di sini adalah pembelajaran atau materi yang diberikan oleh seorang guru. Jadi media pembelajaran adalah media atau alat yang digunakan untuk menyampaikna materi dari guru kepada peserta didiknya. Media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan memudahkannya memahami materi yang diajarkan.

Pada penelitian ini peneliti mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mana mata pelajaran wajib ada di sekolah dasar maupun tingkat menengah. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari membaca. Membaca adalah suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi. Jadi dengan membaca peserta didik dapat menangkap informasi yang ada dalam sebuah teks dan dapat memahami materi pelajaran.

Jenis penelitian ini adalah *Research and development* (R&D) yaitu penelitian pengembangan, dengan mengembangkan produk baru atau produk yang telah ada untuk peningkatan lebih baik dalam penggunaannya. Dalam pengembangan produk ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Pada model ADDIE ada lima tahap yaitu analisis, desain (perancangan), pengembangan, implementasi dan evaluasi. Produk yang

dikembangkan yaitu Media animasi berbasis *animaker* pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema 4 di kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat secara rinci dengan menghitung tingkat validitas, praktikalitas dan efektifitas produk sebagai berikut.

1. Validitas

Pada aspek validitas media pembelajaran yang dikembangkan ini dilakukan oleh beberapa validator yang dinilai berdasarkan tiga aspek, yaitu aspek isi, Bahasa dan desain. Ada tiga ahli yang memberikan penilaian pada media pembelajaran ini yaitu, aspek Bahasa dinilai oleh Ibu Vini Wela Septiana, M.Pd yang merupakan pembimbing pertama dalam penyusunan penelitian ini. Dari aspek desain dinilai oleh Ibu Dini Susanti, M.Pd yang juga merupakan pembimbing kedua pada penyusunan penelitian ini. Dan pada aspek isi dinilai oleh Ibu Ridania Ekawati, M.Pd yaitu salah satu dosen di Prodi PGMI Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

Nilai validitas yang diperoleh adalah dari aspek Bahasa sebesar 80%, dari aspek desain 90% dan aspek isi sebesar 85%. Jadi untuk nilai keseluruhan dari validitas produk ini adalah 85% dengan kategori **sangat valid**.

2. Praktikalitas

Pada aspek praktikalitas dilakukan untuk dapat mengetahui tingkat kepraktisan dari produk media pembelajaran video animasi

berbasis *animaker* ini yang dinilai dari tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek penggunaan dan aspek kesesuaian waktu. Penilaian praktikalitas dilakukan oleh wali kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman yaitu Ibu Dinda Ayu Ningsih, S.Pd. tujuan dari praktikalitas ini adalah mengetahui apakah media ini sudah praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penilaian dari praktikalitas adalah dari aspek tampilan 100%, aspek kemudahan penggunaan 95% dan aspek kesesuaian waktu 100%. Jadi untuk hasil keseluruhan adalah 98% dengan kategori **sangat praktis**.

3. Efektifitas

Penilaian efektifitas dilakukan untuk dapat mengetahui keefektifan produk yang akan dikembangkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Efektifitas dinilai melalui angket efektifitas. Angket efektifitas dinilai oleh peserta didik kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman yang berjumlah 20 orang.

Dalam pengisian angket yang dinilai oleh peserta didik yang telah melihat dan menyimak materi pelajaran menggunakan media video animasi berbasis *animaker*. Maka hasil tes angket yang diberikan dan nilai quiz peserta didik yaitu sebesar 91% dengan kategori **sangat efektif**.

BAB V

PENUTUP

Setelah didapatkannya hasil penelitian yang dilakukan pada pengujian validitas, praktikalitas dan efektifitas produk maka dapat diberikan kesimpulan dan saran sebagai berikut:

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dan pembahasan mengenai pengembangan media animasi berbasis *animaker* pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema 4 di kelas III SDIT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil dari validitas produk yang dikembangkan, dilihat dari aspek isi, Bahasa dan desain. Secara keseluruhan hasil validasi yang diperoleh 85% dengan kategori sangat praktis untuk media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
2. Berdasarkan hasil dari praktikalitas produk yang dikembangkan, dilihat dari berbagai aspek yaitu aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian waktu, maka diperoleh nilai secara keseluruhan sebesar 98% dengan kategori sangat praktis.
3. Berdasarkan penilaian hasil dari efektifitas dapat terlihat pada angket, soal evaluasi dan tes quiz yang diberikan kepada peserta didik. Nilai efektifitas yang diperoleh secara keseluruhan yaitu 91% dengan kategori sangat efektif (tidak perlu direvisi).

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian, peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Berdasarkan dari nilai validitas yang diperoleh, peneliti mengetahui bahwa produk yang dikembangkan sudah dengan kategori sangat valid. Akan tetapi, hasil tersebut belum sepenuhnya sempurna, dan untuk selanjutnya agar dapat dikembangkan dengan lebih sempurna dan valid lagi.
2. Berdasarkan dari bentuk praktikalitas dari produk yang peneliti kembangkan, sudah mencapai nilai yang praktis. Akan tetapi untuk dapat dikembangkan lagi kedepannya agar lebih baik.
3. Berdasarkan dari nilai efektifitas yang diperoleh bahwa produk yang peneliti kembangkan sudah dalam kategori efektif digunakan dalam pembelajaran. Dan dapat diterapkan oleh peneliti dan guru nantinya untuk media pembelajaran yang inovatif. Akan tetapi untuk kedepannya dapat dikembangkan agar lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan*
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & ... (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana*
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*.
- Ariga, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pasca Pandemi Covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 662–670.
- Badiani, A. W. P. (2019). Implementasi Kurikulum K13 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Peserta didik Tunanetra Di Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo. *Skripsi*.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. books.google.com.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model pengembangan media pembelajaran adaptif di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*.
- Bukit, S., Perangin-angin, R. B. B., & ... (2022). Praktikalitas Pengembangan Modul PPKn Berbasis Contextual Teaching Learning untuk Peserta didik Kelas V SDN 101835 Sibolangit. *Asian Journal of*
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. G. R., & ... (2019). Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan media visual terhadap keterampilan menulis bahasa Indonesia. *Journal of Education*
- Elendiana, M. (2020). Upaya meningkatkan minat baca peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas IV SD

UMP. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan*

- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh penggunaan media animaker terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ips sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan*
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik*
- Haq, V. A. (2022). Menguji Validitas Dan Reliabilitas Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Menggunakan Korelasi Produk Momenspearman Brown. *An-Nawa: Jurnal Studi Islam*.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI), 1(1), 28–38*.
- Jatnika, S. A. (2019). Budaya Literasi untuk Menumbuhkan Minat Membaca dan Menulis. *Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 1–6*.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan*
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & ... (2020). Problematika dan strategi dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan....*
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sd. ... *Pendidikan Citra Bakti*.
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam muatan pelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FkipUnma*.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal, 1(1), 31–37*.

- Marzuki, Y., Azis, H., & Triana, A. (2019). *Validitas, Reliabilitas, Praktikalitas, Dan Efektifitas Bahan Ajar Non Cetak (meliputi Audio, Audio Visual, Video)*. osf.io.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah ...*
- Nikmah, D. A. A., Setyawan, A., & ... (2020). Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas IV SD Negeri Buluh 2. *Prosiding....*
- Pratiwi, D., Mardianto, I., Rochman, A., & ... (2023). pelatihan animaker pada pembuatan iklan animasi 2d produk umkm pamulang. *suluh: Jurnal*
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika.*
- Putri, A., Rambe, R. N., & Nuraini, I. (2023). *Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi*. 3(2).
- Putri, I., & Widodo, S. A. (2018). *Hubungan antara minat belajar matematika, keaktifan belajar peserta didik, dan persepsi peserta didik terhadap prestasi belajar matematika peserta didik*. jurnal.ustjogja.ac.id.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika guru dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di madrasah ibtidaiyah Darussalam kota Bengkulu. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science*
- Rahmah, M. A., Nasir, N., & Kasman, K. (2023). pengaruh penggunaan multimedia presentasi berbasis animaker terhadap minat belajar seni budaya peserta didik smp. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran.*
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen*
- Retno, W. W., Mulyono, H., & Rini, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 1 Gunung Talang. *Jurnal Pustaka Data*
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Peserta didik Sekolah Dasar. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96.

- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3(3), 126.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917.
- Sidabutar, N. A. L., & Reffina, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan*
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & ... (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan*
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Susanti, E. (2019). *Keterampilan Menyimak*. repository.uinjkt.ac.id.
- Susanti, V. D., & Damayanti, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis Dan Sudut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Smpn 1 Geger Di Masa Pandemi *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah*
- Syam, S. (2020). Pengaruh Efektifitas Dan Efisiensi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Kecamatan Banggae Timur. *Jurnal Ilmu Manajemen Profitability*.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Ulfa, K. (2020). Validitas Pengembangan Strategi Pembelajaran PPDP pada MAteri Fotosintesis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas XII SMA di Kota Palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Wandari, A., Kamid, K., & Maison, M. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) pada materi geometri berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. *Edumatika: Jurnal Riset*
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat media pembelajaran berbasis

aplikasi kinemaster terhadap hasil belajar ipa peserta didik sdn 25 tambangan. ... : *Jurnal Pendidikan Agama*

Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & ... (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on*

Yanti, R. D., & Thaha, H. (2022). pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada peserta didik sd. *mubtadi: Jurnal Pendidikan*

Yelvita, F. S. (2022). penerapan media pembelajaran animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V MIN 24 Bireuen 8.5.2017,2003-2005.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan*

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *metodologi penelitian kualitatif, kuantitatif, action research, research and development (R n D)*. books.google.com.

Lampiran 1

Surat izin penelitian



Nomor: 0712/IL.3.AU/F/2023
 Lamp: -
 Hal: Permohonan Izin Penelitian

Padang, 18 Jumadil Akhir 1445 H
 28 Desember 2023 M

Kepada Yth:
 Bapak/Ibu Kepala SD IT Almarhamah

di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, semoga Bapak/Ibu berada dalam keadaan sehat *wal'afiat* dan sukses selalu dalam aktivitas sehari-hari, *aamiin*.

Kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa salah seorang mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat di bawah ini:

Nama	: Muzila Tunil Isma
NIM	: 20050014
Program Studi	: PGMI
Fakultas	: Agama Islam
Alamat	: Padang
Lama Penelitian	: 2 – 30 Januari 2024

Akan melakukan penelitian untuk penulisan skripsi di SD IT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman. Dengan judul: *Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 Di Kelas III SD IT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman*. Oleh sebab itu kami mohon izin dan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat membantu mahasiswa dimaksud.

Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wabillahit Taufiq wal hidayah
Wassalamu'alaikum wr.wb

Dekan,

 Dr. Syaflin Hafim, M.A
 NBM.1323378

Tembusan:
 1. Arip

Lampiran 2

Surat Balasan dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN PADANG PARIAMAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
(SDIT) AL MARHAMAH KAMPUNG DALAM



Alamat : Simpang IV Toboh II Rusa Toboh Karang Dahan Nagari Campaga Selatan Km. V Kota Karang Dahan Kab. Padang Pariaman
Hp. 0811365519954 / 081266146046 NPSN. 698660512 NSS. 102080507001 Kode Pos. 25552

SURAT KETERANGAN

Nomor: 800/004/SDIT-AMH/I/2024

Kepada Yth : Ketua Prodi Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Di : Tempat

Dengan Hormat

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elva Diana, SE.SPd.MM
Jabatan : Kepala SDIT Al Marhamah Kampung Dalam

Menerangkan bahwa :

Nama : Muzila Tunil Isma
NIM : 20050014
Mahasiswa : PGMI

Bahwa mahasiswa yang namanya tersebut diatas telah selesai melakukan penelitian di SDIT Al Marhamah Kampung sebagai syarat penyusunan Skripsi dengan judul: **"Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 di Kelas III SDIT Al Marhamah Kabupaten Padang Pariaman"**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Toboh, 10 Januari 2024

Kepala SDIT Al Marhamah Kampung Dalam



Elva Diana, SE.SPd.MM

Lampiran 3

Angket validitas aspek isi

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian pokok bahasa Media Animasi Berbasis <i>Animaker</i> Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 di Kelas III SD IT Almarhamah Kabupaten Padang Pariaman.			✓	
2	Kejelasan pembahasan materi Bahasa Indonesia tentang kalimat Saran kelas III			✓	
3	Penyajian uraian materi kalimat saran secara utuh				✓
4	Penyampaian materi secara sistematis				✓
5	Tersedianya gambar yang sesuai dengan materi kalimat saran			✓	
6	Penyampaian materi kalimat saran memenuhi kriteria peserta didik			✓	
7	Penyajian materi kalimat saran secara runtun			✓	
8	Keterkaitan contoh soal dengan materi				✓
9	Tersedianya video yang sesuai dengan materi				✓
10	Kebenaran dan keterkinian materi pembelajaran			✓	

Jumlah

34

Rumus : Nilai Validitas : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

Saran Umum dan Saran Perbaikan :

$$\frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Tambahkan contoh pemantik di awal video

Kesimpulannya:

1. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 80% - 100% kategori (Sangat Valid)
2. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 61% - 80% kategori (Valid)
3. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 41% - 60% kategori (Cukup Valid)
4. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 21% - 40% kategori (Kurang Valid)
5. Media Pembelajaran ini tidak valid rentang nilainya 20% - 0%

1	2	3	4	5
✓				

Padang, 27 Desember 2023



Ridania Ekawati, M.Pd

Lampiran 4

Angket validitas aspek Bahasa

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan EBI			✓	
2	Setiap kalimat mudah dipahami oleh peserta didik kelas III SD			✓	
3	Penggunaan bahasa yang santun				✓
4	Bahasa yang di gunakan sederhana dan mudah di pahami oleh peserta didik			✓	
5	Ketepatan kata ,istilah , dan kalimat			✓	

Jumlah

16

$$\text{Rumus : Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\% = \frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$$

Saran Umum dan Saran Perbaikan :

1. Perhatikan kesalahan penulisan, penggunaan kapitalisasi, dan ttpo
2. kotak-kotak divariasikan
3. Tambahkan di akhir quiz, latihan/ game

Kesimpulannya:

1. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 80% - 100% kategori (Sangat Valid)
2. Media pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 61% - 80% kategori (Valid)
3. Media pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 41% - 60% kategori (Cukup Valid)

4. Media pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 21% - 40% kategori (Kurang Valid)
5. Media pembelajaran ini tidak valid rentang nilainya 20% - 0%

1	2	3	4	5
✓		✓		

Padang, 27 Desember 2023



Vini Wella Septiana, M.Pd

Lampiran 5

Angket validitas aspek desain

F. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi pada media pembelajaran animasi berbasis <i>animaker</i>			✓	
2	Media pembelajaran animasi berbasis <i>animaker</i> menarik perhatian Peserta Didik				✓
3	Kesesuaian efek suara dengan materi yang ditampilkan				✓
4	Tampilan warna pada media pembelajaran animasi berbasis <i>animaker</i> jelas dan sesuai .			✓	
5	Tampilan media pembelajaran berbasis <i>animaker</i> mampu meningkatkan semangat dalam pembelajaran				✓

Jumlah 18

Rumus : Nilai Validitas : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\% \rightarrow \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$

Saran Umum dan Saran Perbaikan :

Tampilan slide lebih fokus ke gambar materi !!

impulannya:

1. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 80% - 100% kategori (Sangat Valid)
2. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 61% - 80% kategori (Valid)
3. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 41% - 60% kategori (Cukup Valid)
4. Media Pembelajaran ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 21% - 40% kategori (Kurang Valid)
5. Media Pembelajaran ini tidak valid rentang nilainya 20% - 0%

1	2	3	4	5
✓				

Padang, 27 Desember 2023



Dini Suganti, M.Pd

Lampiran 6

Angket praktikalitas

E. Penilaian

1. Tampilan Media Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Penampilan (tulisan, gambar, warna video pembelajaran animasi berbasis animaker menarik)				✓
2.	Gambar dalam video pembelajaran animasi berbasis animaker sesuai dengan kehidupan nyata membuat peserta didik tertarik				✓

2. Kemudahan penggunaan Media Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini dapat dipahami dan sesuai dengan petunjuk yang ada.				✓
2.	Peserta didik senang belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis animaker.				✓
3.	Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini memudahkan dan membantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.				✓
4.	Media pembelajaran animasi berbasis animaker memudahkan peserta didik mengingat materi.				✓
5.	Media pembelajaran animasi berbasis animaker memudahkan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.			✓	

3. Kesesuaian Waktu

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Peserta didik dapat menyelesaikan Quiz pembelajaran Bahasa Indonesia tepat waktu.				✓
2.	Media pembelajaran animasi berbasis animaker dapat menghematkan waktu pembelajaran.				✓
Jumlah		35			

$$\text{Rumus : Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\frac{35}{36} \times 100 = 97\%$$

Saran Umum Dan Saran Perbaikan :

Kesimpulanya :

1. Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 81% - 100% kategori (sangat valid).
2. Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini bisa dikembangkan tanpa melakukan revisi jika rentang nilai 61% - 80% kategori (valid).
3. Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini bisa dikembangkan dengan melakukan sedikit revisi jika rentang nilai 41% - 60% kategori (cukup valid).
4. Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini bisa dikembangkan dengan melakukan revisi jika rentang nilai 21% - 40% kategori (kurang valid).
5. Media pembelajaran animasi berbasis animaker ini tidak valid jika rentang nilainya 20% - 0%.

1	2	3	4	5
✓			.	

Padang Pariaman, 9 Januari 2024

Wali Kelas


DINDA AYU MINGSIH, S.Pd

Lampiran 7

Angket efektifitas peserta didik

ANGKET EFEKTIFITAS PESERTA DIDIK
MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER

Nama : Syifa Nurul Huda
Kelas : 3A-ALFA (A B)
Penilaiannya : 4 (sangat baik)
3 (baik)
2 (kurang baik)
1 (sangat tidak baik)

NO	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya tertarik dengan media pembelajaran video animasi berbasis <i>animaker</i> ini.				✓
2.	Saya merasa senang dengan media video animasi berbasis <i>animaker</i> ini.				✓
3.	Saya sangat tertarik dengan media video animasi berbasis <i>animaker</i> ini.				✓
4.	Saya dapat memahami pembelajaran dengan mudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis <i>animaker</i> ini.				✓
5.	Saya dapat memahami tugas – tugas pada media pembelajaran video animasi berbasis <i>animaker</i> ini dengan mudah.				✓
6.	Saya memahami bahasa pada media pembelajaran video animasi ini.				✓
7.	Saya tertarik dengan gambar – gambar yang ada di media pembelajaran video animasi berbasis <i>animaker</i> ini.				✓
8.	Warna pada media pembelajaran video animasi berbasis <i>animaker</i> ini sangat menarik.				✓
9.	Saya sangat terbantu dengan penggunaan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran				✓
	Jumlah				36

$$\frac{36}{36} \times 100\% = 100\%$$

**ANGKET EFEKTIFITAS PESERTA DIDIK
MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER**

Nama : Bilal Alfarhan -

Kelas : 3A

Penilaiannya : 4 (sangat baik)
3 (baik)
2 (kurang baik)
1 (sangat tidak baik)

NO	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya tertarik dengan media pembelajaran video animasi berbasis <i>animaker</i> ini.				✓
2.	Saya merasa senang dengan media video animasi berbasis <i>animaker</i> ini.				✓
3.	Saya sangat tertarik dengan media video animasi berbasis <i>animaker</i> ini.				✓
4.	Saya dapat memahami pembelajaran dengan mudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis <i>animaker</i> ini.				✓
5.	Saya dapat memahami tugas – tugas pada media pembelajaran video animasi berbasis <i>animaker</i> ini dengan mudah.				✓
6.	Saya memahami bahasa pada media pembelajran video animasi ini.				✓
7.	Saya tertarik dengan gambar – gambar yang ada di media pembelajaran video animasi berbasis <i>animaker</i> ini.				✓
8.	Warna pada media pembelajaran video animasi berbasis <i>animaker</i> ini sangat menarik.				✓
9.	Saya sangat terbantu dengan penggunaan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran				✓
	Jumlah				

$$\frac{36}{36} \times 100 = 100\%$$

Lampiran 8

Aktivitas Peserta Didik

HASIL PENILAIAN TAHAP PRABACA

Amatilah proses belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan isilah lembar pengamatan berikut sesuai dengan petunjuk!

Petunjuk:

1. Membagikan lembaran kepada peserta didik
 - a. Meminta peserta didik untuk duduk di bangku masing-masing
 - b. Membagikan lembaran cerita kepada peserta didik
 - c. Menyampaikan materi tentang kalimat saran dalam cerita
 - d. Menanyakan hal yang belum dipahami oleh peserta didik

2. Memotivasi peserta didik dengan bacaan yang di lembaran teks

Deskriptor:

- a. Mengamati cerita dalam lembaran teks
- b. Membahas secara Bersama – sama tentang cerita
- c. Menjawab pertanyaan guru berdasarkan teks cerita
- d. Jawaban disampaikan di tempat duduk masing-masing

Keterangan:

Skor penilaian	keterangan
4	Semua deskriptor terlihat
3	Tiga deskriptor terlihat
2	Dua deskriptor terlihat
1	Hanya satu deskriptor yang terlihat

No	Nama siswa	Membagikan lembaran kepada peserta didik				Memotivasi peserta didik dengan bacaan yang di lembaran teks				Jumlah	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ANM		√				√			6	75	B
2.	KHP		√				√			6	75	B
3.	SS	√				√				8	100	A
4.	KSA	√				√				8	100	A
5.	MFA		√			√				7	88	A
6.	BAR	√				√				8	100	A
7.	AD		√			√				7	88	A
8.	AKK		√				√			6	75	B
9.	RA		√				√			6	75	B
10.	FA		√	√			√			5	63	C
11.	IUZ	√				√				8	100	A
12.	HAH	√				√				8	100	A
13.	MRR		√					√		5	63	C
14.	YAU		√			√				7	88	A
15.	MAS		√				√			6	75	B
16.	AAS	√				√				8	100	A
17.	OJH	√				√				8	100	A
18.	AA	√				√				8	100	A
19.	ANA		√				√			6	75	B
20.	AHS	√				√				8	100	A
Jumlah										139	1.740	
Rata-rata										87%		

Skor maksimal = 8

Penentuan skor menurut Tegeh, dkk dalam (Rofiq et al.,2019)

$$\text{Persentase} = \frac{1.740}{2.000} \times 100 = 87\% (B)$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Pedoman penilaian :

90% - 100% = Sangat Baik (A)

75% - 89% = Baik (B)

65% - 74% = Cukup (C)

55% - 64% = Kurang (D)

0% - 54% = Sangat Kurang (E)

HASIL PENILAIAN TAHAP SAATBACA

Amatilah proses belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan isilah lembar pengamatan berikut sesuai dengan petunjuk!

Petunjuk:

1. Membaca teks cerita secara mandiri
 - a. Membaca teks cerita yang telah dibagikan
 - b. Membaca perintah yang ditemukan dalam teks cerita
 - c. Menemukan kalimat saran yang ada dalam teks cerita
 - d. Guru memberikan pertanyaan tentang pemahaman peserta didik terhadap isi teks bacaan tersebut.

2. Menemukan kalimat saran dalam teks cerita
 - a. Menemukan kalimat saran dalam teks cerita
 - b. Menuliskan kalimat saran yang ada dalam teks bacaan
 - c. Peserta didik secara bergantian bertanya kepada guru terkait dengan kalimat saran yang dibuat
 - d. Memeriksa kembali jawaban yang dibuat oleh peserta didik

Keterangan:

Skor penilaian	keterangan
4	Semua deskriptor terlihat
3	Tiga deskriptor terlihat
2	Dua deskriptor terlihat
1	Hanya satu deskriptor yang terlihat

No	Nama siswa	Membaca teks cerita secara mandiri				Menemukan kalimat saran dalam teks cerita				Jumlah	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ANM	√					√			7	88	B
2.	KHP		√				√			6	75	B
3.	SS	√				√				8	100	A
4.	KSA	√				√				8	100	A
5.	MFA	√				√				8	100	A
6.	BAR	√				√				8	100	A
7.	AD	√					√			7	88	A
8.	AKK	√					√			7	88	A
9.	RA		√				√			6	75	B
10.	FA		√				√			6	75	B
11.	IUZ	√				√				8	100	A
12.	HAH	√				√				8	100	A
13.	MRR		√				√			6	75	B
14.	YAU	√				√				8	100	A
15.	MAS		√			√				7	88	B
16.	AAS	√				√				8	100	A
17.	OJH	√				√				8	100	A
18.	AA	√				√				8	100	A
19.	ANA		√				√			6	75	B
20.	AHS	√				√				8	100	A
Jumlah										146	1.827	
Rata-rata										91%		

Skor maksimal = 8

Penentuan skor menurut Tegeh, dkk dalam (Rofiq et al.,2019)

$$\text{Persentase} = \frac{1.827}{2.000} \times 100 = 91\% (A)$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Pedoman penilaian :

90% - 100% = Sangat Baik (A)

75% - 89% = Baik (B)

65% - 74% = Cukup (C)

55% - 64% = Kurang (D)

0% - 54% = Sangat Kurang (E)

HASIL PENILAIAN TAHAP PASCABACA

Amatilah proses belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan isilah lembar pengamatan berikut sesuai dengan petunjuk!

Petunjuk:

1. Menemukan kalimat saran dalam teks cerita
 - a. Mengidentifikasi kalimat saran dalam teks cerita
 - b. Membuat kalimat saran berdasarkan perintah dalam teks cerita
 - c. Menenuliskan kalimat saran yang ada di dalam teks cerita
 - d. Membacakan hasil jawaban di depan kelas

2. Kesimpulan
 - a. Membacakan hasil jawaban di depan kelas
 - b. Menyebutkan kembali kata kunci dari kalimat saran
 - c. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik
 - d. Memahami dan bertanya jika masih ada yang belum paham

Keterangan:

Skor penilaian	keterangan
4	Semua deskriptor terlihat
3	Tiga deskriptor terlihat
2	Dua deskriptor terlihat
1	Hanya satu deskriptor yang terlihat

No	Nama siswa	Menemukan kalimat saran dalam teks cerita				Kesimpulan				Jumlah	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1.	ANM		√			√				7	88	B
2.	KHP		√				√			6	75	B
3.	SS	√				√				8	100	A
4.	KSA	√				√				8	100	A
5.	MFA	√					√			7	88	B
6.	BAR	√				√				8	100	A
7.	AD		√				√			6	75	B
8.	AKK		√				√			6	75	B
9.	RA		√				√			6	75	B
10.	FA		√				√			6	75	B
11.	IUZ	√				√				8	100	A
12.	HAH	√				√				8	100	A
13.	MRR		√				√			6	75	B
14.	YAU	√				√				8	100	A
15.	MAS	√					√			6	75	B
16.	AAS	√				√				8	100	A
17.	OJH	√				√				8	100	A
18.	AA	√				√				8	100	A
19.	ANA		√				√			6	75	B
20.	AHS		√				√			6	75	B
Jumlah										140	1.751	
Rata-rata										88%		

Skor maksimal = 8

Penentuan skor menurut Tegeh, dkk dalam (Rofiq et al.,2019)

$$\text{Persentase} = \frac{1.751}{2.000} \times 100 = 88\% (B)$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Pedoman penilaian :

90% - 100% = Sangat Baik (A)

75% - 89% = Baik (B)

65% - 74% = Cukup (C)

55% - 64% = Kurang (D)

0% - 54% = Sangat Kurang (E)

Lampiran 9

Hasil Belajar Peserta Didik

SOAL EVALUASI

NAMA : Adam Ayo Syid
KELAS : 3 A Alharabi
MATERI : Hak dan Kewajiban dalam Bertetangga (Kalimat Saran)

Bacalah teks berikut ini!

Berantakan

Pada siang itu setelah pulang sekolah Sinta pergi ke rumah tetangga barunya yang bernama Siti yang sudah dua hari ini tinggal di kompleks perumahan Sinta. Sesampainya di sana. Sinta langsung masuk ke dalam rumah. Begitu memasuki rumah tersebut, langkah terkejutnya Sinta ketika melihat keadaan rumah tersebut masih berantakan. Ia mengatakan bahwa beberapa hari ini masih kelelahan karena baru pindahan jadi tidak sempat untuk membereskan rumahnya.

Setelah membaca teks di atas, silakan berikan minimal 2 kalimat saran yang sesuai dengan permasalahan dalam teks!

1. Seharusnya istirahat dengan cukup
 2. Sebaiknya Sinta membantu Siti saat kedatangan

95

Dibuat dengan Canva.com

SOAL EVALUASI

NAMA : habia arany.h.a
KELAS : 3A al-fabih
MATERI : Hak dan Kewajiban dalam Bertetangga (Kalimat Saran)

Bacalah teks berikut ini!

Berantakan

Pada siang itu setelah pulang sekolah sinta pergi ke rumah tetangga barunya yang bernama Siti yang sudah dua hari ini tinggal di komplek perumahan sinta. Sesampainya di sana. Sinta langsung masuk ke dalam rumah. Begitu memasuki rumah tersebut, alangkah terkejutnya Sinta ketika melihat keadaan rumah tersebut masih berantakan. Ia mengatakan bahwa beberapa hari ini masih ketelahan karena baru pindahan jadi tidak sempat untuk membereskan rumahnya.

Setelah membaca teks di atas, silakan berikan minimal 2-kalimat saran yang sesuai dengan permasalahan dalam teks!

1. Sebaiknya kamu membersihkannya
2. Sebaiknya kamu tidak boleh tertelak

85

Lampiran 10**Dokumentasi**

Peserta didik menyimak pembelajaran dengan menggunakan media



Peserta didik diminta aktif untuk bisa membaca teks bacaan pada media



Peserta didik mengerjakan quiz yang diberikan



Pembagian angket kepada peserta didik



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI

Muzila Tunil Isma yang kerap disapa **Azil** ini merupakan anak ke 3 dari 4 bersaudara dari Ayah **Mairizal** dan Ibu **Arnita**. Lahir 09 Juni 2001 di Lembak Pasang, Kabupaten Padang Pariaman. Peneliti menempuh

jenjang Pendidikan di SDN 18 Sungai Limau tahun 2008 s.d 2014, setelah itu melanjutkan ke jenjang SMP di MTsN 1 Kota Pariaman tahun 2014 s.d 2017, dan lanjut di SMAN 2 Kota Pariaman tahun 2017 s.d 2020. Setelah lulus SMA peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Fakultas Agama Islam, dengan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tahun 2020. Peneliti menyadari bahwa Pendidikan sangat penting bagi kehidupan, selain belajar di bidang akademik, peneliti juga mengikuti berbagai organisasi di kampus. Dan pada tahun 2022 peneliti juga mendapat kesempatan untuk mengikuti VR2ISEP (*Virtual Ranah Rantau International Student Exchange Program*). Peneliti berharap dengan penelitian skripsi ini dapat bermanfaat dan motivasi bagi pembaca. Jangan menyerah selagi bisa, jadikan pengalaman pelajaran hidup agar lebih baik kedepannya.