

**RANCANG BANGUN VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
UNTUK STIMULUS DAN AUDITORI PADA ANAK-ANAK
DISLEKSIA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**ZILFA RISNA
NIM. 200212057
BIDANG PEMINATAN : MULTIMEDIA**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2024 M/ 1445 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**RANCANG BANGUN VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
UNTUK STIMULUS DAN AUDITORI PADA ANAK-ANAK
DISLEKSIA**

Oleh:

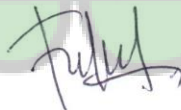
ZILFA RISNA

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

NIM: 200212057

Bidang Peminatan : Multimedia

Disetujui oleh :
Pembimbing I



(Fathiah, M. Eng)

NIP/NIDN : 198606152019032010

Lembar Pengesahan Penguji Sidang


**RANCANG BANGUN VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC* UNTUK
STIMULUS DAN AUDITORI PADA ANAK-ANAK DISLEKSIA**

SKRIPSI


Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima
sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi
Informasi

Pada:
Selasa, 24 Desember 2024
22 Jumadil Akhir 1446 H
Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua


(Fathiah, M.Eng.)
NIP : 198606152019032010


Sekretaris


(Fathiah, M.Eng.)
NIP : 198606152019032010

Penguji I


(Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc.)
NIP : 198606152019032010

Penguji II


(Sarina Vita Dewi, S.T., M.Eng.)
NIP : 198901312020122011



Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh


(Prof. Hafid Mulia, Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.)
NIP : 197010219970310



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zilfa Risna
NIM : 200212057
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Rancang Bangun Video Animasi *Motion Graphic* Untuk Stimulus Dan Auditori Pada Anak-Anak Disleksia.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 22 Juli 2024

Yang menyatakan,



Zilfa Risna
NIM. 200212057

ABSTRAK

Nama : Zilfa Risna
NIM : 200212057
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Rancang Bangun Video Animasi *Motion Graphic* Untuk Stimulus Dan Auditori Pada Anak-Anak Disleksia.
Bidang Peminatan : Multimedia
Judul Halaman : 100
Pembimbing : Fathiah, M.Eng
Kata Kunci : Media Berbasis Video Animasi, *Motion Graphic*, Anak Disleksia.

Anak disleksia merupakan individu yang mengalami kesulitan belajar dalam memahami bahasa, termasuk pengenalan dan pengejaan huruf. Karakteristik anak disleksia dapat dikenali seperti kesulitan mengenal kata baru, sulit membedakan huruf saat menulis, dan sulit mengeja huruf dengan tepat. Solusi dalam mengatasi permasalahan adanya pengembangan media berbasis video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak disleksia. Media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* dikembangkan sesuai capaian pembelajaran anak disleksia pada materi identitas diri sebagai media pendukung pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran berlangsung di SLB BUKESRA Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media pembelajaran video animasi *motion graphic*, untuk menganalisis hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak disleksia kelas VI di SLB BUKESRA Banda Aceh. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model yang dikembangkan oleh M. Alessi dan Trollip menggunakan tiga tahapan yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi uji kelayakan media dan materi dengan menggunakan rumus persentase. Media video animasi dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva*. Hasil penelitian uji kelayakan media video animasi *motion graphic*, memperoleh persentase 73% dengan kategori layak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* dengan kategori sangat positif dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berhitung pada anak dislesksi di SLB BUKESRA Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan anugerah-Nya yang telah diberikan. Dengan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini sebagai bagian dari tugas akhir dari kampus yang saya banggakan yaitu Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang berjudul “*Rancang Bangun Video Animasi Motion Graphic Untuk Stimulus dan Auditori Pada Anak-Anak Disleksia*”. Penyusunan proposal ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Selama proses penyusunan proposal skripsi ini, penulis menghadapi berbagai tantangan dari awal hingga akhir. Dengan demikian, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, dan saran, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih secara khusus kepada:

1. Panutanku Ayahanda tercinta Tarmizi dan pintu surgaku Ibunda tercinta Syarifah, yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun material, serta selalu memberikan do'a yang setiap hari untuk Penulis sehingga sampai pada hari ini Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi, kasih sayang yang tidak dapat terbalaskan semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan kepada beliau.
2. Bapak Prof Dr. H. Mujiburrahman M. Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh.

3. Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.Ed.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry
4. Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
5. Ibu Fathiah, M.Eng sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi
6. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
7. Kepada saudara kandung Penulis, kakak Syarnita, abang Joni Faisal dan Mauziman terima kasih atas segala do'a dan dukungan pada proses penyelesaian skripsi ini.
8. Teruntuk Cindy Fantika Sari teman penulis yang selalu menemani, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa dari pertama kuliah hingga saat ini. Terima kasih sudah menjadi teman yang sangat baik bahkan seperti saudara. Terima kasih karena selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama berada di perantauan ini.
9. Terima kasih untuk diri sendiri Zilfa Risna, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan

semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari para pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa depan, terutama bagi adik-adik yang akan menyusun proposal skripsi. Semoga karya ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Banda Aceh, 22 Juli 2024

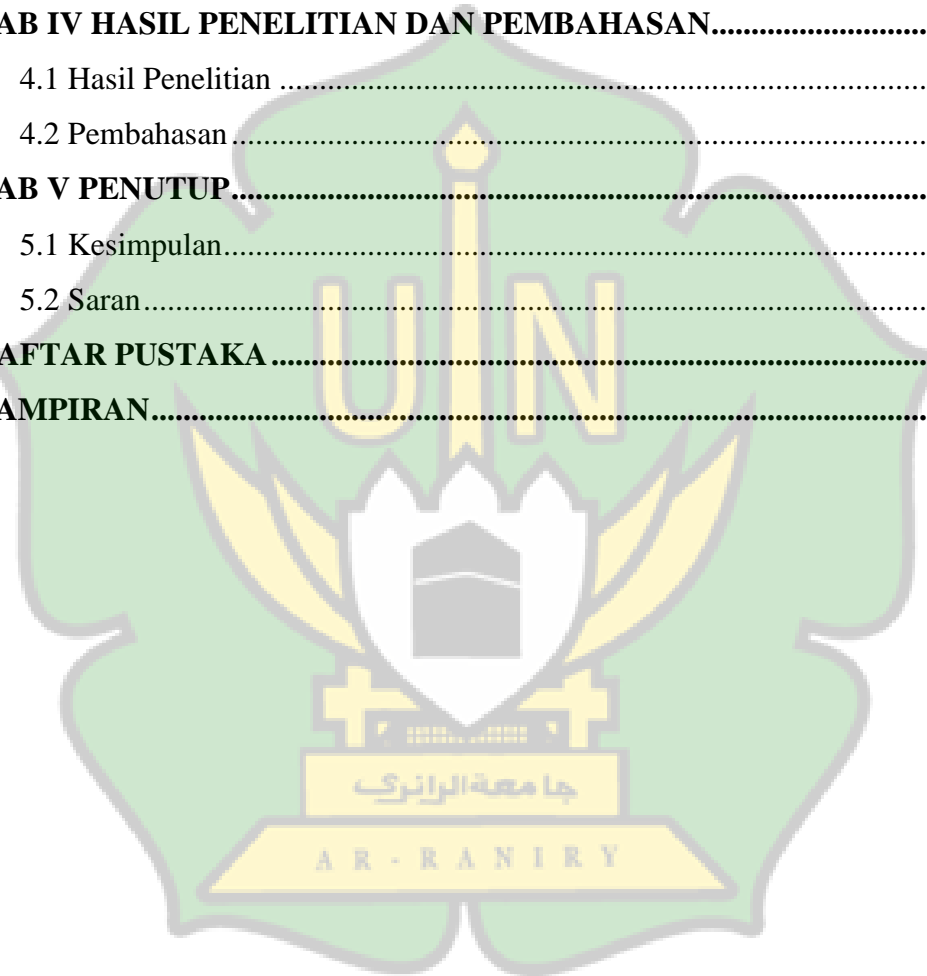
Penulis



DAFTAR ISI

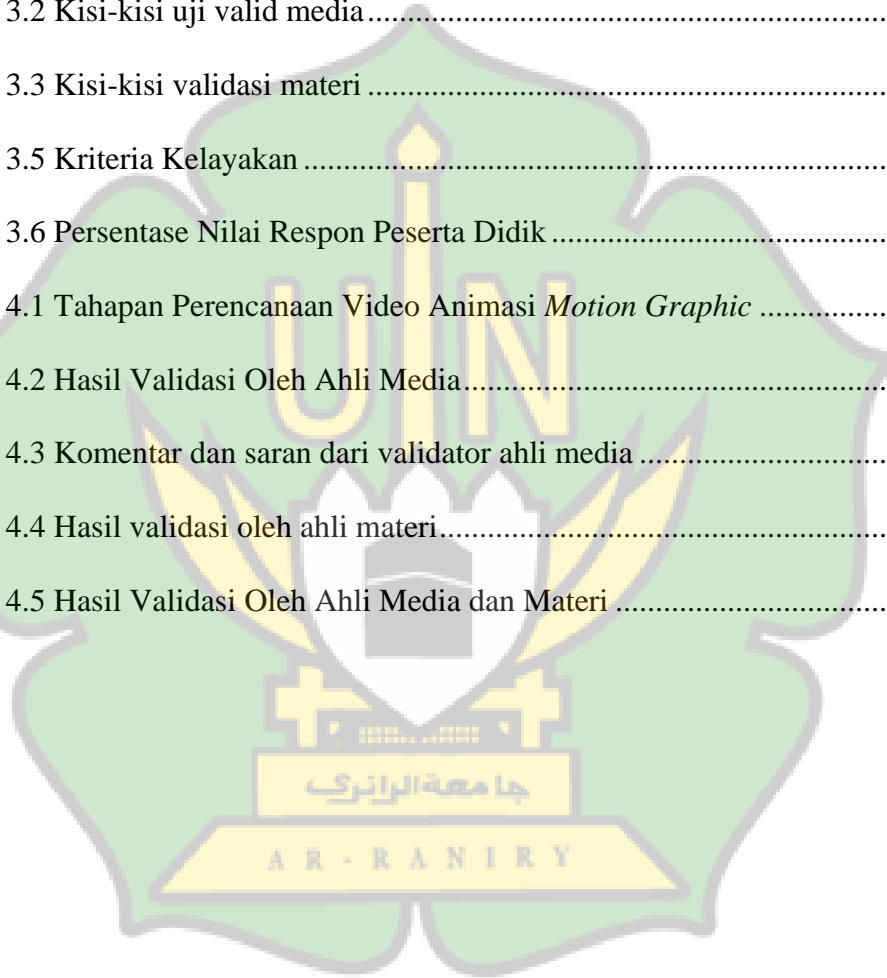
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH...Error! Bookmark not defined.	
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Konsep Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	10
2.1.1 Pengertian Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	10
2.1.2 Proses Pembuatan Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	11
2.1.3 Kelebihan Dan Keterbatasan Media Animasi <i>Motion Graphic</i>	14
2.2 Konsep Disleksia.....	15
2.2.1 Pengertian Disleksia.....	15
2.2.2 Faktor - Faktor Penyebab Disleksia	16
2.2.3 Tipe - Tipe Disleksia.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Jenis Penelitian	19

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	19
3.3 Rancangan Penelitian	20
3.4 Alat dan Bahan	24
3.5 Subjek dan Objek Penelitian	25
3.6 Teknik Pengumpulan Data	25
3.7 Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.2 Pembahasan	47
BAB V PENUTUP.....	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	58



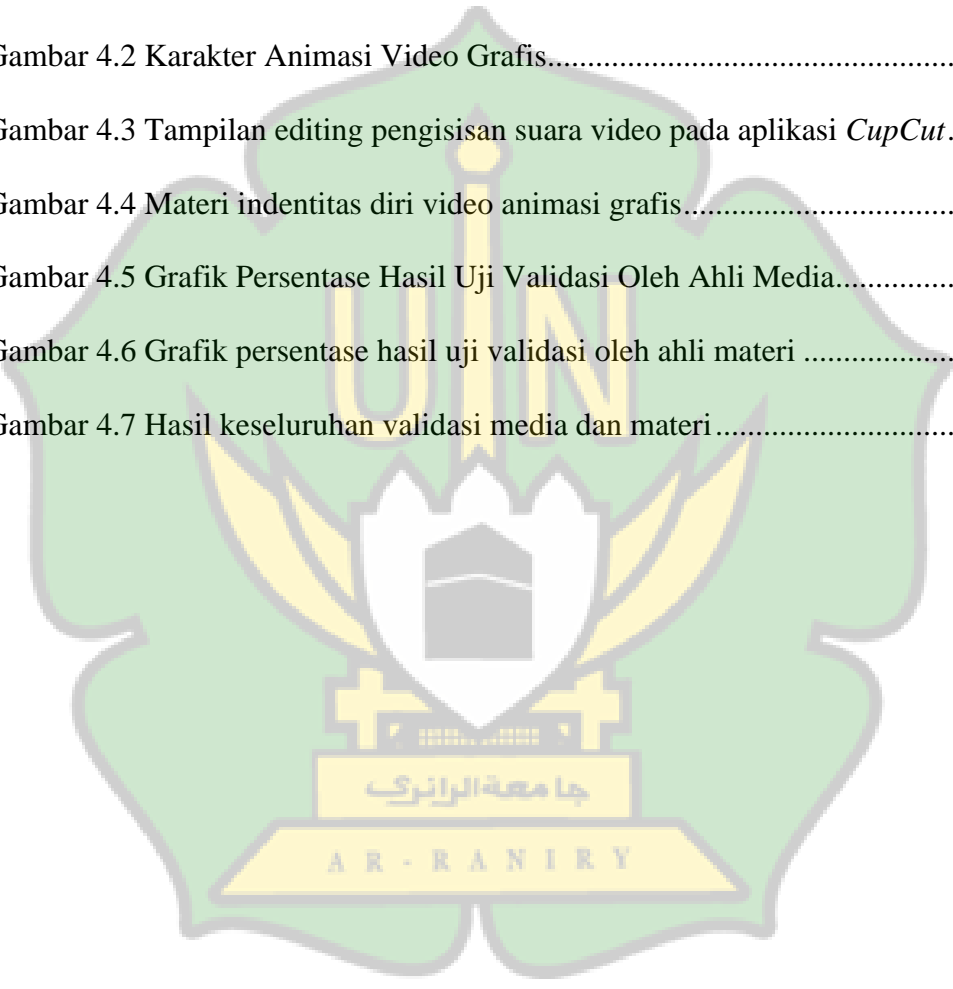
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyboard</i> rancangan bangun video animasi <i>motion graphic</i>	23
Tabel 3.2 Kisi-kisi uji valid media	26
Tabel 3.3 Kisi-kisi validasi materi	27
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan	30
Tabel 3.6 Persentase Nilai Respon Peserta Didik	31
Tabel 4.1 Tahapan Perencanaan Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	33
Tabel 4.2 Hasil Validasi Oleh Ahli Media	42
Tabel 4.3 Komentar dan saran dari validator ahli media	44
Tabel 4.4 Hasil validasi oleh ahli materi.....	44
Tabel 4.5 Hasil Validasi Oleh Ahli Media dan Materi	47



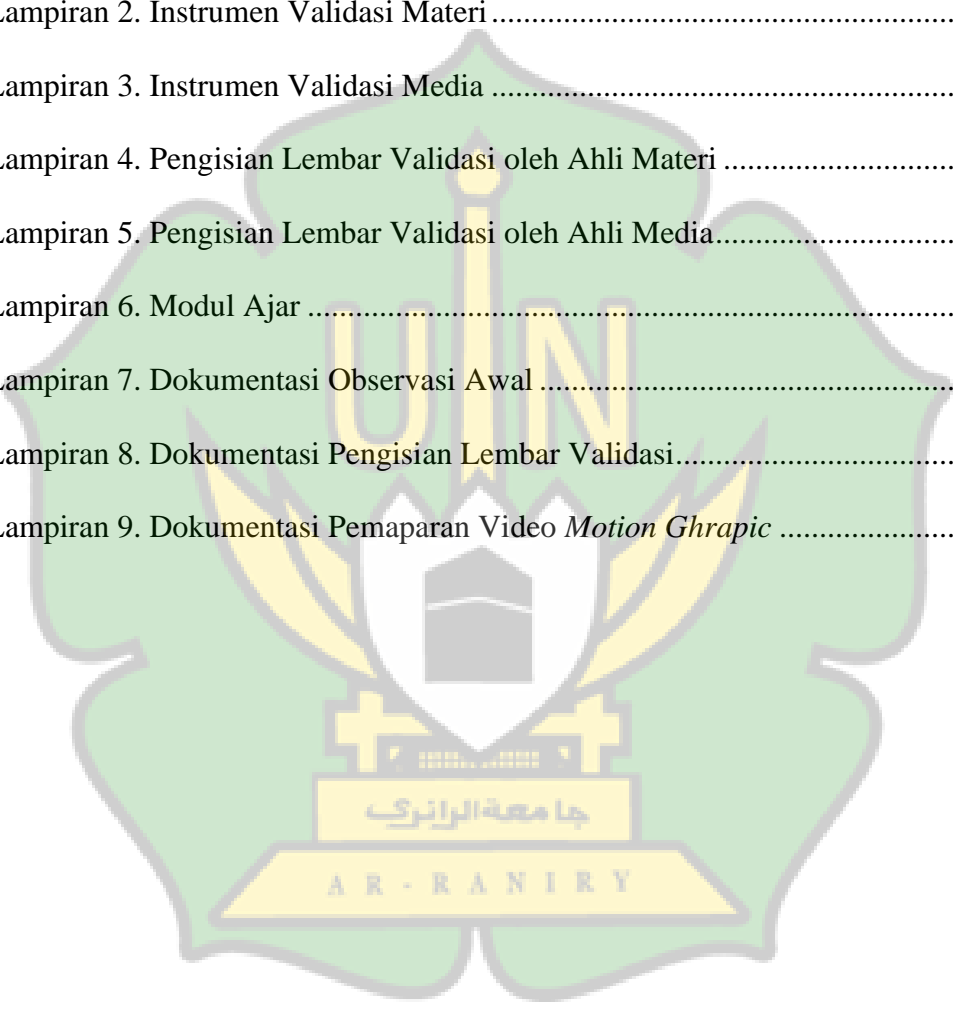
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Tahap Penelitian Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	20
Gambar 4.1 Tampilan Awal.....	36
Gambar 4.2 Karakter Animasi Video Grafis.....	37
Gambar 4.3 Tampilan editing pengisian suara video pada aplikasi <i>CupCut</i>	37
Gambar 4.4 Materi indentitas diri video animasi grafis.....	40
Gambar 4.5 Grafik Persentase Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Media.....	43
Gambar 4.6 Grafik persentase hasil uji validasi oleh ahli materi	46
Gambar 4.7 Hasil keseluruhan validasi media dan materi.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian.....	58
Lampiran 2. Instrumen Validasi Materi.....	62
Lampiran 3. Instrumen Validasi Media.....	65
Lampiran 4. Pengisian Lembar Validasi oleh Ahli Materi.....	68
Lampiran 5. Pengisian Lembar Validasi oleh Ahli Media.....	74
Lampiran 6. Modul Ajar.....	80
Lampiran 7. Dokumentasi Observasi Awal.....	84
Lampiran 8. Dokumentasi Pengisian Lembar Validasi.....	85
Lampiran 9. Dokumentasi Pemaparan Video <i>Motion Ghrpic</i>	86



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Disleksia dijelaskan Jatmiko (2016), adalah salah satu jenis kebutuhan khusus pada anak yang seringkali mengalami kendala kesulitan dalam mempelajari keterampilan membaca serta menulis. Gangguan ini menyebabkan kesulitan untuk memahami kata maupun kalimat saat menulis, membaca, ataupun mengeja. Selain itu, disleksia juga melibatkan masalah dalam fonologi, yang mencakup aspek-aspek sistematis terkait huruf dan bunyi. Oleh karena itu, anak-anak yang mengalami disleksia juga menghadapi tantangan dalam memahami hubungan antara huruf dan suaranya.

Disleksia menduduki posisi teratas di antara berbagai gangguan belajar lainnya, dengan sekitar 80% dari total anak yang mengalami ketidakmampuan belajar. Prevalensi disleksia anak usia sekolah di seluruh dunia diperkirakan 5 hingga 10%. Fenomena ini terjadi karena kemampuan membaca biasanya mulai muncul pada anak-anak biasa sekitar usia 6 atau 7 tahun, namun anak-anak yang mengalami disleksia dalam tahapan perkembangan tidak mempunyai kemampuan membaca dan menulis sesuai umurnya. Berdasarkan hal tersebut anak disleksia mempunyai faktor risiko keterlambatan perkembangan anak untuk belajar membaca, menulis dan berbahasa.

Dari observasi serta wawancara di SLB BUKESRA terdapat identifikasi anak berkebutuhan khusus yang mengalami hambatan akademik salah satunya

penderita disleksia. Berdasarkan persentase jumlah peserta didik di SLB BUKESRA siswa mempunyai gangguan disleksia dengan sekitar 88 % dari total anak yang mengalami ketidakmampuan belajar. Oleh karena itu Guru SLB BUKESR menangani dua sampai enam siswa dalam satu kelas yang mempunyai berbagai karakteristik dan kemampuan membaca yang dimilikinya. Anak disleksia ini mengalami kesulitan mengenal dan membaca huruf dan bentuk serta bunyinya sejak awal memasuki tahap sekolah. Kesulitan ini tidak hanya dikarenakan oleh masalah penglihatan, pendengaran, kecerdasan, maupun keterampilan berbahasa peserta didik, namun lebih karena gangguan yang terjadi dalam proses otak ketika mengolah informasi yang diterima. Kemudian fasilitas belum cukup memadai untuk memstimulus pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan membaca pada anak disleksia. Adapun hambatan guru SLB BUKESRA dalam menangani anak disleksia mengalami kesulitan pada perbedaan gaya dan metode belajar di dalam satu kelas sehingga tingkat pemahaman anak dalam mengenal, memahami dan mengimplentasi materi yang diajarkan sulit berkembang.

Menguasai kemampuan membaca adalah fondasi kritis yang harus dimiliki oleh setiap anak. Tingkat aktivitas membaca yang rendah seringkali mengakibatkan rendahnya prestasi belajar. Hal ini menegaskan bahwa salah satu elemen utama dalam pendidikan adalah kegiatan membaca, yang memungkinkan akses optimal terhadap berbagai informasi dalam berbagai bidang. Meskipun pada jenjang sekolah usia dini anak-anak telah diajari membaca oleh guru, dan di sekolah dasar pada tingkat kelas rendah guru kembali mengasah kemampuan membaca siswa, namun masih ada fakta bahwa beberapa masih mengalami

kesulitan membaca. Kesulitan siswa dalam menguasai dan menyaring informasi secara sederhana untuk mendukung pembelajaran mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak dapat terpenuhi dengan baik, yang kemudian hari akan mempengaruhi hasil belajarnya. Secara hambatan individu disleksia bersumber dari permasalahan di dalam otak, sehingga salah satu alternatif dalam menyembuhkan anak disleksia ialah dengan memberikan stimulasi pada bagian otak yang berkaitan dengan ejaan dan bacaan. Faktanya, anak disleksia sering mengalami kesulitan membaca walaupun mempunyai tingkat kecerdasan yang setara dengan anak lainnya yang tidak mengalami disleksia.

Dari tantangan tersebut, penting bagi guru untuk menentukan model belajar, penggunaan media, serta metode yang sesuai kepada peserta didik dengan disleksia. Setiap individu yang mengalami gangguan disleksia memiliki karakteristik belajar yang unik, sehingga diperlukan pendekatan yang berbeda-beda. Penentuan metode serta media pembelajaran yang sesuai sangat penting supaya materi dapat disampaikan dengan efektif. Pemanfaatan metode serta media yang bisa berpengaruh positif untuk siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Untuk mengatasi kesulitan belajar dalam membaca, peserta didik disleksia perlu diberikan stimulasi yang berbeda, misalnya dengan menggunakan media audio visual yang mendukung pembelajaran mereka.

Video pembelajaran bisa dianggap sebagai referensi pendidikan yang menggabungkan aspek audio serta visual sebagai media untuk menyampaikan pesan dan konten instruksional. Istilah "media audiovisual" merujuk pada berbagai media yang mampu menyajikan gambar visual serta elemen suara secara

bersamaan, termasuk dalam konteks konten pendidikan. Media audio visual mengandung dua unsur utama: suara serta gambar. Kehadirannya ini harapannya dapat meningkatkan efektivitas serta hasil belajar siswa secara optimal. Dengan memanfaatkan media audio visual, siswa bisa memperoleh pemahaman materi yang disampaikan oleh guru melalui gambaran yang jelas.

Studi telah membuktikan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan membaca pada tahap awal, dan layak serta efektif jika diterapkan dengan baik bagi siswa. Oleh karena itu, guru banyak menggunakan multimedia serta animasi interaktif sebagai teknologi saat pembelajaran agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Multimedia dan animasi interaktif diartikan sebagai representasi visual berupa animasi grafis yang didasarkan pada unsur serta prinsip rancangan multimedia serta animasi interaktif. Konten ini mencakup berbagai aspek kehidupan sehari-hari seperti manusia, benda, hewan, peristiwa, tempat, serta lain-lain.

Dari dasar tersebut, peneliti menjadi tertarik untuk mengkaji rancang bangun video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak **DISLEKSIA** di SLB BUKESRA

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini yang dijabarkan yaitu :

1. Bagaimana proses pembuatan rancang bangun video animasi *motion graphic*

untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia

2. Bagaimana efektivitas rancang bangun video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia di SLB BUKESRA

1.3 Tujuan Penelitian

Dari uraian masalah tersebut, tujuan penelitian dijabarkan menjadi:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan rancang bangun video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia di SLB BUKESRA.

1.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini akan membatasi diri pada uji kelayakan, yang mengacu pada *Research and Development* (R&D) digabungkan dengan model prosedural perencanaan pembuatan media ASSURE. Model ini mencakup langkah-langkah seperti analisis siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, penentuan metode, media, dan materi, penggunaan media dan materi, partisipasi siswa, serta evaluasi dan revisi.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat praktis dan teoritis penelitian yaitu untuk membantu berbagai pihak yang berkaitan dengan pendidikan, yakni:

1. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Harapannya dengan penelitian ini yaitu akan menjadi panduan yang berharga untuk guru dalam mengajar keterampilan membaca awal. Dengan memanfaatkan video animasi yang telah disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa, guru untuk meraih tujuan pembelajaran yang lebih efektif serta menarik.

b) Bagi sekolah

Sebagai acuan untuk menunjang kemampuan siswa dalam membaca permulaan melalui media video animasi.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menjadi referensi yang berharga bagi peneliti sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca awal bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca. Melalui pemanfaatan media video animasi, peneliti dapat berperan aktif mengembangkan strategi pembelajaran secara lebih efektif serta menarik bagi siswa tersebut.

2. Manfaat Teoritis

Sebagai referensi komprehensif terkait dengan penggunaan media video animasi untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan siswa disleksia di SLB BUKESRA.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Khotimah dan rekan (2023) berjudul "Analisis media audio visual untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia kelas III". Temuan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media audio visual efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia di SDN Tlogosari Kulon 01 Semarang.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ayuni (2023) berjudul "Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi motion graphic pada materi sistem ekskresi manusia kelas VIII di MTSN 2 Aceh Besar" menghasilkan bahwa media video animasi motion graphic memiliki tingkat kelayakan tinggi, dengan persentase mencapai 88,2% dan dikategorikan sebagai sangat layak. Lalu respon positif siswa terhadap media ini juga menyentuh 88,9%. Dari hasil penelitian, diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa video animasi motion graphic dapat menjadi alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran di MTsN 2 Aceh Besar
3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan rekan (2023) berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Doratoon pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V sd T.A 2022/2023". Evaluasi terhadap pengembangan media menggunakan aplikasi Doratoon menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi secara menyeluruh mencapai tingkat validitas yang sangat tinggi, mencapai 85%. Selain itu, evaluasi menyeluruh terhadap validasi media juga menunjukkan tingkat kualifikasi yang sangat valid, mencapai 90%. Oleh sebab itu, kesimpulannya bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan bantuan

aplikasi Doratoon oleh peneliti memiliki kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat baik untuk diterapkan ketika pembelajaran siswa kelas V di SD Negeri 101765 Bandar Setia.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk penulisan proposal perlu mengetahui isi pembahasan secara menyeluruh. Oleh karena itu terdapat sistematika penulisan sebagai kerangka dan pedoman penulisan proposal yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Isinya mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, relevansi penelitian terdahulu, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi landasan teori yang relevan berkaitan penelitian terdahulu tentang konsep, pembuatan video serta kelebihan dan keterbatasan media animasi *motion graphic*. Kemudian landasan teori yang relevan berkaitan konsep disleksia, faktor-faktor penyebab disleksia dan tipe-tipe disleksia secara teoritis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai dalam pengembangan video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia adalah *Research & Development* dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

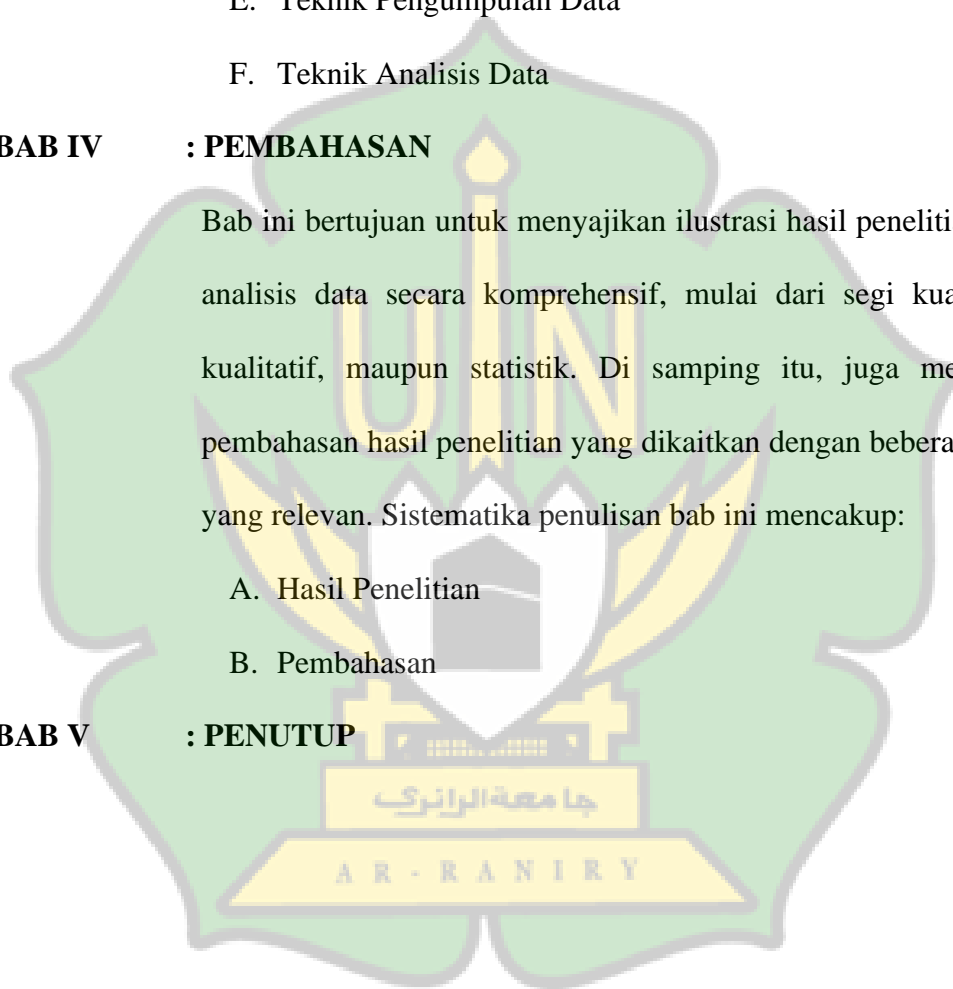
- A. Jenis Penelitian
- B. Waktu dan Tempat Penelitian
- C. Prosedur Penelitian
- D. Subjek dan Objek Penelitian
- E. Teknik Pengumpulan Data
- F. Teknik Analisis Data

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini bertujuan untuk menyajikan ilustrasi hasil penelitian serta analisis data secara komprehensif, mulai dari segi kuantitatif, kualitatif, maupun statistik. Di samping itu, juga mencakup pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan beberapa teori yang relevan. Sistematika penulisan bab ini mencakup:

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V : PENUTUP



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Video Animasi *Motion Graphic*

2.1.1 Pengertian Video Animasi *Motion Graphic*

Kemajuan teknologi di ranah pendidikan sudah mulai pesat dalam pemanfaatan media sebagai media atau metode pembelajaran. Kemudian teknologi software dan aplikasi desain grafis juga berkembang sehingga setiap individu berpikir membuat animasi untuk memenuhi tuntutan kerja atau kebutuhannya. Salah satu contohnya adalah desain animasi *motion graphic*, yang meskipun telah ada sejak lama, namun mengalami perkembangan yang signifikan sekitar abad ke-20. Penyebab utamanya yaitu meningkatnya penggunaan dan pembuatan media animasi *motion graphic* pada periode tersebut.

Walaupun tidak ada definisi yang secara universal diterima untuk *motion graphic*, asal usul bidang ini masih menjadi topik perdebatan. Beberapa presentasi telah dianggap sebagai *motion graphic* yang muncul pada awal abad ke-18. Menurut Michael Betancourt, seorang pakar dalam sejarah *motion graphic*, akar dari *motion graphic* dapat ditelusuri kembali ke visual music serta film abstrak pada tahun 1920-an, yang dikembangkan oleh Walther Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling, dan Oskar Fischinger. Salah satu penggunaan awal istilah "motion graphic" tercatat pada animator John Whitney, yang mendirikan perusahaan bernama Motion Graphics Inc. pada tahun 1960-an.

Motion graphic termasuk suatu cabang menarik dari bidang desain grafis.

Dengan motion graphic, berbagai elemen desain meliputi bentuk, warna, ukuran,



arah, dan tekstur diberikan kehidupan melalui pergerakan yang disengaja. Lebih dari sekadar grafis statis, motion graphic memanfaatkan video atau animasi untuk menghasilkan kesan gerak maupun perubahan yang dinamis dalam komunikasi visual. Motion graphic merupakan cabang yang menarik dari dunia desain grafis yang menggabungkan konsep pergerakan (motion) dengan seni menggambar di komputer (graphic). Dalam motion graphic, berbagai elemen seperti ilustrasi, tipografi, fotografi, serta videografi diintegrasikan dengan teknik animasi. Melalui proses ini, gambar-gambar diberikan kehidupan dengan gerakan yang dihasilkan atau melalui penyatuan bagian-bagian gambar yang memiliki hubungan berkelanjutan, menciptakan hasil visual yang dinamis dan menarik.

2.1.2 Proses Pembuatan Video Animasi *Motion Graphic*

Proses pembuatan animasi ini penting untuk memperhatikan setiap gerakan agar menghasilkan efek yang efektif. Hal ini melibatkan pertimbangan-pertimbangan berikut:

- a) *Spatial* : Ini mencakup pertimbangan ruang yang meliputi arah, dimensi, arah gerakan, perubahan yang terjadi saat gerakan dipengaruhi oleh faktor eksternal, serta interaksi pergerakan dengan batas-batas frame.
- b) *Temporal* : Ini melibatkan aspek waktu dan kecepatan, yang berperan dalam mengatur durasi dan kecepatan maksimum animasi untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkesinambungan.
- c) *Live Action* : Faktor ini penting saat berinteraksi dengan konteks, properti video, dan elemen sinematik seperti perubahan gerakan, warna, pencahayaan,

posisi, dan ukuran.

- d) *Typographic* : Prinsip ini digunakan untuk menyusun pesan dalam desain motion graphic, termasuk pilihan jenis huruf, ukuran, dan penulisan huruf besar atau kecil.

Pada proses video animasi desain *motion graphic*, beberapa hal yang harus diperhatikan serta dipertimbangkan saat proses perancangan desain, yaitu:

- a. *Bumper* ialah animasi singkat yang muncul entah pada akhir sebuah program sebelum beralih ke video berikutnya, atau pada awal program saat peralihan dari video menuju program. Bumper dikelompokkan menjadi dua jenis:
- a) *Bumper In* (Pada Awal) merupakan tanda atau simbol identitas yang digunakan untuk memulai sebuah segmen maupun video dalam suatu program.
 - b) *Bumper Out* (Pada Akhir) merupakan tanda atau simbol identitas yang menandakan akhir dari sebuah segmen maupun video dalam program.
- b. *Storyboard* ialah gambaran visual awal yang menggambarkan ide cerita beserta urutan lengkap gambar-gambar untuk setiap adegan dalam animasi atau film.
- c. *Selection* ialah proses dalam menentukan bagian tertentu dari suatu objek maupun gambar. Proses seleksi ini juga dapat mencakup tindakan seperti menyalin, mengubah, memindahkan, atau memberikan efek tambahan kepada bagian yang telah dipilih, tanpa memengaruhi bagian lain dari objek atau gambar tersebut.
- d. *Video Editing* ialah proses menyatukan berbagai materi video menjadi

rangkaian yang koheren. Proses ini mencakup penggabungan, pemotongan, dan pemberian efek pada materi video, serta penambahan transisi antar adegan. Video Editing juga melibatkan penambahan suara seperti voice over dan pengaturan audio latar belakang (background).

- e. *Layer Mask* ialah alat yang dimanfaatkan untuk memotong atau menyembunyikan suatu bagian tertentu dari objek dalam lapisan tertentu tanpa mengubah isi dari objek tersebut.
- f. Efek merupakan komponen dari proses mengolah dan mengedit video atau audio yang bertujuan untuk menambahkan nuansa yang menarik dan artistik.
- g. *Rendering* ialah proses mengubah file proyek menjadi video final. Proses rendering dilakukan secara per frame, di mana setiap frame diekstraksi dan diolah untuk menghasilkan video akhir.
- h. *Voice Over* ialah tambahan narasi dalam bentuk suara manusia yang mengisi cerita atau narasi yang relevan. Secara umum, voice over sering disertai dengan efek suara atau musik latar belakang. Ini adalah sarana untuk menyampaikan informasi atau cerita dalam video, yang sering kali disampaikan oleh narator atau peneliti untuk menambah kedalaman cerita.
- i. *Noise* ialah gangguan dalam komunikasi yang mengacaukan pesan yang disampaikan, contohnya adalah suara kendaraan, langkah kaki, atau bahkan desingan angin yang bisa mengganggu jelasnya suatu pesan.
- j. *Noise Reduction Process* ialah langkah untuk mengeliminasi beragam suara yang mengganggu, seperti kebisingan latar, desis pita suara, dengung listrik, bahkan suara latar belakang dari mikrofon.

2.1.3 Kelebihan Dan Keterbatasan Media Animasi *Motion Graphic*

Setiap media mempunyai kelebihan pada proses pembelajaran di ranah pendidikan, media video animasi *motion graphic* yang diaplikasikan peneliti juga mempunyai kelebihannya, yang dijabarkan seperti berikut:

- a) Pemanfaatan *motion graphic* yang tepat dan kreatif dapat mengembangkan minat belajar siswa dengan menyajikan materi yang menarik tanpa membuat bosan.
- b) *Motion graphic* dapat disesuaikan untuk mengkomunikasikan berbagai macam materi yang selaras dengan berbagai tujuan pembelajaran, termasuk aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik.
- c) Penggunaan *motion graphic* dapat mengurangi biaya produksi dibandingkan penggunaan aktor atau bahan fisik lainnya.
- d) *Motion graphic* memungkinkan penghematan waktu karena rekaman dapat diputar ulang secara berkali-kali, memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran.
- e) Produksi *motion graphic* lebih mudah diorganisir sesuai kebutuhan dan keinginan pembuat naskah, memberikan kontrol yang lebih besar dalam pengembangan materi pembelajaran.

Kemudian penggunaan media video animasi *motion graphic* juga memiliki kekurangan. Terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaan media ini, yaitu :

- a) Pembuatan *motion graphic* bukanlah tugas yang mudah; diperlukan kompetensi khusus dalam desain serta ide yang jelas sebelum proses

perancangannya dimulai.

- b) Produksi *motion graphic* membutuhkan ruang penyimpanan yang memadai untuk mengunduh dan menyimpan bermacam komponen yang dibutuhkan ketika proses pembuatannya.
- c) Tanpa kompetensi dalam menggabungkan berbagai desain ilustrasi serta memastikan kesesuaian warna, *motion graphic* bisa menjadi biasa saja dan kehilangan daya tariknya.

2.2 Konsep Disleksia

2.2.1 Pengertian Disleksia

Istilah *dyslexia* dari bahasa Yunani, artinya "disleksia," di mana "dys" berarti kesulitan serta "lexis" berarti bahasa, secara harfiah berarti kesulitan dalam berbahasa. Disleksia memengaruhi fungsi neurologis otak yang berkaitan dengan pemrosesan bahasa, dan juga memengaruhi kemampuan menulis anak. Disleksia adalah kondisi yang ditandai dengan kesulitan untuk mempelajari komponen kata maupun kalimat. Disleksia merupakan gangguan pembelajaran yang mempengaruhi kemampuan membaca dan belajar karena gangguan dalam pemrosesan simbol oleh otak. Hal ini terkait dengan perubahan struktur dan fungsi bagian kiri otak yang terlibat dalam pengolahan bahasa dan membaca. Anak dengan disleksia cenderung mengalami kesulitan mengeja, membaca, menulis, menghitung sederhana, serta membedakan kata seperti "saw-was" atau "on-no". Mereka juga mungkin lambat dalam membaca dan memiliki tulisan tangan yang buruk. Keluhan lain yang mungkin muncul termasuk kesulitan dalam belajar,

berbicara, manipulasi suara, dan ejaan. Berdasarkan penjelasan Bryan dan Bryan, disleksia didefinisikan sebagai sebuah kondisi di mana individu mengalami kesulitan mempelajari beberapa komponen kata maupun kalimat. Secara historis, kondisi ini sering kali menyebabkan lambatnya perkembangan bahasa, permasalahan menulis, mengeja, serta kesulitan untuk memahami sistem representasi seperti waktu, arah, dan urutan peristiwa. Oleh karena itu, disleksia disimpulkan sebagai kelainan yang mengakibatkan kesulitan dalam memahami aspek-aspek bahasa, termasuk pengenalan huruf, pengejaan, dan proses belajar yang terhambat. Kesulitan belajar merujuk pada kondisi di mana seseorang terhambat ketika proses pembelajaran yang dapat menyebabkan individu tersebut mengalami kegagalan atau setidaknya kurang berhasil untuk meraih tujuan pembelajaran.

Secara sederhana, disleksia dapat dijelaskan sebagai gangguan dalam kompetensi berbahasa, utamanya ketika membaca, yang mengakibatkan anak disleksia menghadapi kesulitan saat membaca kalimat. Ini disebabkan oleh kesulitan memahami huruf serta kesulitan dalam membedakan antara huruf-huruf tersebut.

2.2.2 Faktor - Faktor Penyebab Disleksia

Terdapat beberapa faktor-faktor sebagai penyebab disleksia menurut Frith yaitu sebagai berikut :

- a) Faktor Biologis mencakup riwayat keluarga dengan disleksia, kondisi kehamilan yang mengalami masalah, dan juga masalah kesehatan yang signifikan.

- b) Faktor Kognitif mencakup pola artikulasi bahasa serta kesadaran fonologis yang kurang pada individu tersebut.
- c) Faktor Perilaku mencakup masalah dalam interaksi sosial, tingkat stres yang tinggi yang mungkin timbul akibat kesulitan belajar, serta gangguan motorik.

Selain itu, menurut Lidwina, terdapat tiga pemicu disleksia yang patut diperhatikan:

- a) Faktor biologis, berkaitan dengan lambatnya perkembangan otak dibandingkan dengan rekan sebaya yang normal.
- b) Faktor psikologis, dipicu oleh kondisi psikologis anak, seperti sering berpindah sekolah, kurangnya perhatian dari orang tua, kehilangan semangat, masalah emosional, kebiasaan ditinggal orang tua, tingkat stres yang tinggi, dan hubungan yang buruk dengan guru. Semua ini dapat memperburuk kondisi disleksia.
- c) Faktor pendidikan, diakibatkan oleh metode belajar yang kurang tepat, misalnya mengajarkan kata sebagai kesatuan tunggal daripada memperkenalkan anak pada bunyi-bunyi individual yang membentuk kata. Oleh karena itu, penting untuk memprioritaskan pembelajaran pengenalan huruf terlebih dahulu.

2.2.3 Tipe - Tipe Disleksia

Anak gangguan disleksia mempunyai beberapa tipe menurut Kendell & Stefanyshyn, yaitu sebagai berikut :

- a) *Disleksia dysgraphia* terlihat dalam tulisan tangan anak yang tidak dapat dibaca, dimana sering salah menulis huruf dan tanda baca

- b) *Motor dysgraphia* ialah kurangnya keterampilan motorik halus, menyebabkan gerakan yang kaku dan kurang lincah.
- c) *Dysgraphia spasial* melibatkan kesulitan dalam memahami ruang. Meskipun tulisan anak bisa terbaca dan dapat menyalin dengan baik, mereka cenderung menulis di atas ataupun bawah garis dengan jarak antara kata yang tidak konsisten.
- d) *Fonologi dysgraphia* terjadi ketika anak mengalami kesulitan dengan fonologi, terutama dalam bahasa asing seperti bahasa Inggris atau lainnya yang memiliki perbedaan ketika pengejaan dan pelafalan.
- e) *Leksikal dysgraphia* serupa dengan Fonologi dysgraphia, namun lebih menekankan pada kata-kata di mana ejaannya berbeda dari pelafalannya, khususnya dalam bahasa Inggris dan Perancis.

Adapun disleksia dibedakan menjadi 2 tipe, yakni:

- a) Tipe Auditoris (pendengaran) melibatkan kemampuan untuk membedakan antara berbagai suara saat pelafalan kata, serta untuk memahami bagaimana bagian-bagian kalimat tersebut diungkapkan secara verbal.
- b) Tipe Visual (penglihatan) lebih mengandalkan pendengaran daripada indera penglihatannya. Mereka cenderung lebih suka belajar dengan mendengarkan, karena hal itu membuat mereka lebih mudah memahami konten pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian berupa pengembangan media video animasi motion graphic sebagai stimulus dan auditori kepada anak-anak disleksia, yang dipadukan dengan metode penelitian Research & Development (R&D). Metode R&D sering dipilih oleh peneliti untuk menghasilkan produk dalam suatu bidang keahlian, disertai dengan produk sampingan dan menilai keefektifan produk tersebut. Skema model ini menerapkan model pengembangan pembelajaran yang digagas oleh Alessi & Trollip. Model pengembangan Alessi dan Trollip mempunyai relevansi dengan rancangan video animasi *motion graphic* yang dikembangkan dalam penelitian. Skema model memuat tiga proses yakni perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*).

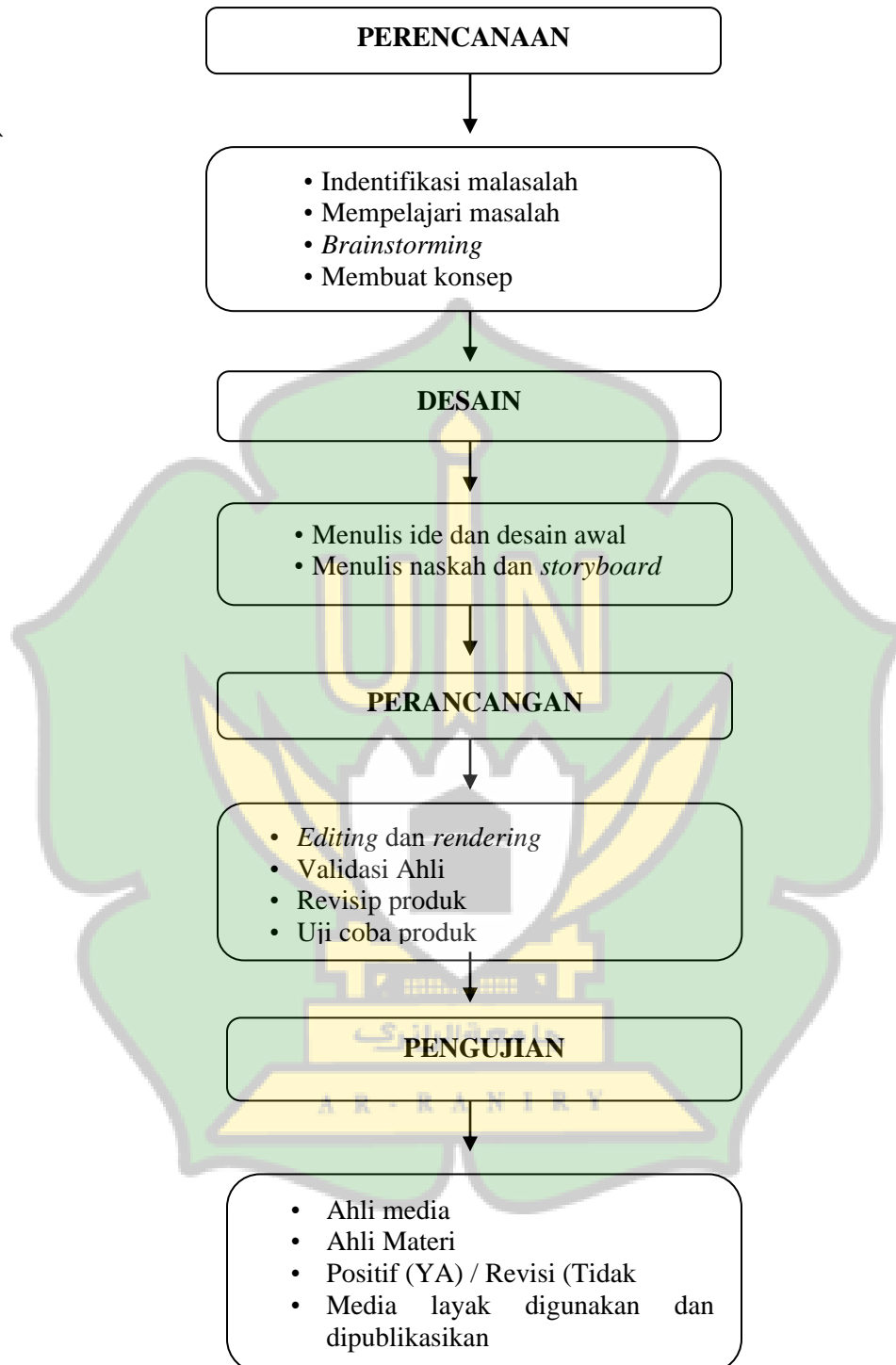
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dijalankan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, pada September 2024. Lokasi penelitian ini berada di SLB BUKESRA yang terletak di Jalan Kebun Raja Iemasen Ulee Kareng, Kecamatan Ulee Kareng, Kota Banda Aceh.

3.3 Rancangan Penelitian

Prosedur penelitian mengadopsi model pengembangan media pembelajaran yang diperkenalkan oleh Stephen M. Alessi dan Trollip, yaitu mencakup 3 langkah utama dalam proses pengembangan dengan tahapan sebagai berikut :





(Sumber : Ayuni, R, 2023)

Gambar 3.1 *Flowchart* Tahap Penelitian Video Animasi *Motion Graphic*

Beriku penjelasan dari *flowchart* tahapan-tahapan rancangan penelitian yaitu sebagai berikut :

a) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti memulai dengan menetapkan arah dan tujuan pengembangan media yang direncanakan. Hal ini mencakup identifikasi materi yang kompleks atau sulit dipahami, pencarian literatur yang relevan sebagai sumber referensi, dan proses brainstorming untuk merumuskan konsep desain produk yang akan dikembangkan.

b) Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain berfokus pada pengembangan ide-ide awal dan analisis konsep. Ini melibatkan eksplorasi ide-ide yang telah dirancang sebelumnya dan menerjemahkan analisis konsep awal menjadi deskripsi tata letak, urutan, serta karakteristik produk. Langkah-langkah dalam tahap ini mencakup pembuatan flowchart, layout, maupun storyboard untuk mengilustrasikan langkah-langkah program secara bertahap, serta menentukan tampilan desain dan mengumpulkan sumber-sumber referensi yang mendukung media pembelajaran. Evaluasi dan revisi berkualitas produk dilakukan secara terus-menerus selama proses desain.

c) Tahap Perancangan

Tahap rancangan ini konsep ataupun ide yang telah dijelaskan lalu diwujudkan menjadi suatu pengembangan produk konkret. Ini melibatkan

pembuatan tampilan media dengan memperhatikan aspek-aspek seperti teks, warna, gambar, hingga tata letak. Seusai media selesai dibuat, akan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi, dengan tujuan untuk mengevaluasi kelayakan media, memberikan saran serta masukan yang diperlukan sebelum media tersebut diimplementasikan pada proses pembelajaran di sekolah.




Pada langkah pertama pengembangan media pembelajaran, kami mengumpulkan semua bahan maupun komponen yang diperlukan, seperti gambar, ilustrasi, rekaman video, musik, dan tipografi untuk membuat video animasi. Selanjutnya, dalam tahap pengembangan ini, semua elemen yang telah terkumpul akan digabungkan dan diedit menggunakan aplikasi pengeditan video.

Setelah tahap pengembangan selesai, produk akan menjalani uji validasi oleh tim validator. Uji validasi dimulai dengan memberikan lembar penilaian media serta materi kepada dosen ahli, mencakup berbagai aspek penilaian. Tujuan dari uji validasi ini adalah untuk menilai kelayakan produk tersebut berdasarkan kriteria tertentu. Setelah uji validasi dilakukan, hasilnya akan dianalisis untuk menentukan kategori kelayakan media yang sudah dikembangkan sebelum implementasi dilakukan, serta untuk mengevaluasi respons siswa terhadap media tersebut. Proses dari tahap awal pengembangan video hingga tahap akhir ini disebut sebagai proses rendering.

Adapun *storyboard* sebagai rancangan awal bangun video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia oleh ahli media yaitu sebagai berikut ini :

Tabel 3.1 *Storyboard* rancangan bangun video animasi *motion graphic*

Scene 1	
	<p>Animasi menampilkan judul materi yang akan diuraikan dalam video animasi pembelajaran sesuai capaian pembelajaran anak disleksia yaitu identitas diri</p>
	<p>Gambar yang menampilkan materi mengenal anggota keluarga pada anak disleksia.</p>
	<p>Gambar karakter animasi yang menunjukkan identitas pada anggota keluar serta tulisan ejaan yang menunjukkan identitas karakter tersebut. Hal ini dilanjutkan juga dengan karakter tokoh yang ada dalam keluarga.</p>
Scene 2	
	<p>Gambar yang menampilkan materi mengenal hewan di sekitar lingkungan anak disleksia.</p>

	<p>Gambar karakter animasi yang menunjukkan hewan dan tulisan ejaan. Begitu juga karakter hewan lainnya yang diperlihatkan tulisan ejaan yang bergerak dan berwarna-warni untuk menjelaskan pada anak m disleksia.</p>
<p>Scene 3</p>	
	<p>Gambar yang menampilkan materi mengenal buah-buahan di sekitar lingkungan anak disleksia.</p>
	<p>Gambar karakter animasi yang mengenalkan karakter buah dan tulisan ejaan yang menunjukkan karakter tersebut. Hal ini dilanjutkan juga dengan nama karakter buah lainnya.</p>

3.4 Alat dan Bahan

Pada penelitian menggunakan aplikasi filmora pada laptop/HP untuk mengedit video animasi *motion graphic*. Selain itu peneliti juga menggunakan aplikasi canva untuk mengaplikasikan desain template dan fitur media sesuai latar belakang video animasi *motion graphic*. Kemudian aplikasi rekaman suara pada HP digunakan sebagai fitur pengisi suara untuk menjelaskan konten materi yang ada dalam setiap video animasi *motion graphic* tersebut.

3.5 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini mencakup empat validator ahli, meliputi dua validator media yang merupakan dosen dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, ditambah dua ahli materi yang merupakan guru pendidikan anak berkebutuhan khusus dan memiliki pengalaman dengan anak disleksia di SLB BUKESRA Banda Aceh. Objek penelitian ini adalah stimulus audio anak disleksia terhadap media video animasi motion graphic yang dikembangkan, serta uji kelayakannya.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dipakai untuk mendapatkan informasi yang diperlukan terkait penelitian dengan akurat. Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui teknik berikut:

a) Validasi Media Video Animasi *Motion Graphic*

Untuk menilai tingkat validitas media yang sudah didesain. Lembar validasi dan media yang sudah dibuat kemudian diserahkan kepada validator. Berikut kisi-kisi lembar validasi media rancang bangun video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia oleh ahli media di bawah ini :

Tabel 3.2 Kisi-kisi uji validasi media

No	Aspek Penilaian	Nomor Butir	Jumlah butir soal
	Aspek Format dan Tampilan		
1.	a. Desain video memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar	1	8
	b. Kesesuaian ilustrasi dengan tampilan media	2	
	c. Kesesuaian pemilihan teks dan warna teks	3	
	d. Keserasian warna, tulisan dan gambar ilustrasi pada media	4	
	e. Kemudahan menggunakan media	5	
	f. Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media	6	
	g. Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media	7	
	h. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media	8	
2.	Aspek Bahasa		
	a. Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	9	3
	b. Keefektifan kalimat yang digunakan	10	
	c. Kejelasan dan kelengkapan informasi pada media dalam bahasa dan kalimat	11	
3.	Aspek Suara		
	a. Suara yang digunakan berhubungan dengan materi	12	4
	b. Suara yang digunakan terdengar jelas	13	
	c. Kesesuaian antara media dengan suara	14	
	d. Suara latar dan <i>soundeffect</i> yang sesuai dengan tampilan	15	
Jumlah Butir Soal			15

b) Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengevaluasi kevalidan isi materi yang disertakan dalam media, apakah sesuai dan efektif untuk menstimulasi dan membantu auditori pada anak-anak disleksia. Lembar validasi juga diberikan kepada validator bersama dengan media yang berisi materi tersebut. Berikut kisi-kisi lembar validasi materi rancang bangun video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia oleh ahli materi di bawah ini :

Tabel 3.3 Kisi-kisi validasi materi

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nomor Butir	Jumlah butir
1.	Kurikulum	Materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi motion graphic pada materi membaca dan menulis ini sesuai dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai.	1	3
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indicator serta asesmen kebutuhan peserta didik.	2	
		Kejelasan istilah yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi motion graphic jelas.	3	
2.	Format Penyajian	Materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> ini sesuai apabila dikemas dalam bentuk media.	4	4
		Materi membaca dan menulis pada media ini sudah runtut dan jelas.	5	
		Kejelasan dan pemilihan gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> sesuai dengan materi membaca dan menulis anak disleksia	6	

		Kejelasan video pada media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> sesuai dengan materi membaca dan menulis anak disleksia	7	
3.	Kontekstual	Kelengkapan materi dalam video sangat jelas.	8	4
		Materi yang disajikan sesuai dengan teori dan fakta yang ada sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	9	
		Kegunaan media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> sebagai alat bantu proses belajar mengajar.	10	
		Materi yang dimuat dapat meningkatkan kompetensi sains siswa dan pemahaman siswa pada materi membaca dan menulis.	11	
4.	Bahasa	Isi materi dalam media pembelajaran ini merupakan materi pada mata pelajaran yang disesuaikan dengan isi materi RPP.	12	3
		Pengetikan dan tata bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	13	
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dimengerti.	14	
Jumlah butir soal				14

(Sumber: Diadaptasi dari Maysella, A, 2021)

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu prosedur yang dipakai untuk menginterpretasikan hasil dari data yang sudah terkumpul. Proses ini melibatkan penggunaan berbagai teknik analisis untuk menjelaskan dan merangkum temuan dari data tersebut. Analisis data didukung oleh proses pengumpulan data yang

telah dilakukan sebelumnya, sehingga memastikan keakuratan dan kevalidan hasil analisis. Tujuan dari analisis data adalah untuk menyajikan data secara ringkas dan jelas, serta menggambarkan informasi yang relevan dari data tersebut. Selain itu, analisis data berguna untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media yang telah dibuat, serta mengukur sejauh mana tujuan dari penelitian telah tercapai. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan formula yaitu sebagai berikut :

a) Analisis pengembangan media video animasi *motion graphic*

Pengembangan produk dalam media memerlukan pengumpulan data deskriptif yang dapat memberikan saran dan umpan balik dari para ahli. Proses ini melibatkan serangkaian tahapan tertentu. Tahap awal melibatkan identifikasi masalah yang dihadapi oleh siswa serta guru. Kemudian, tahap perancangan ide serta pembuatan storyboard dilakukan untuk merancang konsep produk secara visual. Setelah itu, tahap pengembangan dimulai dengan pengumpulan berbagai komponen yang diperlukan, diikuti dengan proses pengeditan video. Tahap terakhir adalah penilaian validator, dengan maksud untuk menguji kelayakan media yang sudah dikembangkan. Tahapan ini menjadi dasar untuk menentukan produk tersebut telah memenuhi standar yang ditetapkan serta memenuhi kebutuhan pengguna.

b) Analisis data lembar validasi ahli

Hasil validasi para ahli kemudian dipakai untuk menentukan skor kelayakan media serta materi yang telah dikembangkan, dengan formula yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Persentase (%)
 $\sum s$ = Jumlah skor dari validat
 $\sum max$ = Skor maksimal
 100 = Konstanta

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan

Skala Persentase (%)	Skala Persentase
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Sangat kurang layak

(Sumber : Ayuni, R, 2023)

c) Analisis data angket respon peserta didik

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi *motion graphic* untuk stimulus serta auditori pada anak-anak *DISLEKSIA*, dengan formula berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai respon peserta didik

F = Jumlah skor

N = Skor maksimal

100 = Konstanta

Tabel 3.5 Persentase Nilai Respon Peserta Didik

Interval	Kriteria
$81,25 < NRS = 100\%$	Sangat Positif
$62,5 < NRS = 81,25$	Positif
$43,75 < NRS = 62,5$	Kurang Positif
$25 < NRS \leq 43,75$	Tidak Positif
Keterangan : NRS = Nilai Respon Siswa	

(Sumber : Ayuni, R, 2023)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi *motion graphic* yang akan diimplementasikan di SLB BUKESRA Banda Aceh bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi *motion graphic* pada materi penguasaan baca, tulis dan hitung untuk anak disleksia. Pengembangan media ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan rancang bangun video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak disleksia di SLB BUKESRA. Penelitian ini menggunakan rancangan *Research and Development* (R&D) sesuai model Alessi dan Trollip dengan tiga tahapan yaitu : Tahap Perencanaan (*Planning*), Tahap Desain (*Design*) dan Tahap Pengembangan (*Development*).

1. Pengembangan Rancangan Video Animasi *Motion Graphic*

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dan model Alessi dan Trollip sesuai tiga langkah yaitu sebagai berikut :

A. Tahapan Perencanaan (*Planning*)

Tahapan perencanaan merupakan langkah awal dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan media pembelajaran video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori anak disleksia. Tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada guru dan peserta didik melalui kegiatan observasi awal dan wawancara dengan guru SLB BUKESRA Banda

Aceh. Langkah indentifikasi masalah dalam perencanaan melalui kegiatan wawancara dilampirkan pada tabel 4.1 di bawah berikut ini.

Tabel 4.1 Tahapan Perencanaan Video Animasi *Motion Graphic*

Menentukan Ruang Lingkup	Identifikasi Karakteristik Siswa	Mengumpulkan Sumber-Sumber	Melakukan Brainstorming
<p>Lokasi penelitian di SLB BUKESRA.</p> <p>Menentukan Objek Penelitian yaitu siswa kelas VI</p> <p>Hasil observasi yaitu tersedia sarana (peralatan pendidikan, buku dan lainnya) dan guru juga menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran seperti media kartu, buku cerita dan laptop <i>cromebook</i>.</p> <p>Hasil wawancara yaitu adanya kendala atau hambatan yang terjadi pada saat mengajar yaitu kurangnya media pembelajaran pada materi calistung (mambaca, menulis dan berhitung).</p>	<p>Siswa sangat bergantung pada kartu huruf dalam pembelajar di kelas dan dilakukan secara berulang.</p> <p>Siswa membutuhkan media yang dapat menarik perhatian</p> <p>Siswa sulit memahami materi calistung sehingga perlu dilakukan stimulasi secara berulang dan konsisten.</p>	<p>Modul Ajar mata kelas VI SLB BUKESRA.</p>	<p>Menentukan produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil wawancara</p>

Problematika penelitian ini adalah modul ajar guru dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Hal ini ada pada capaian

pembelajaran peserta didik yang berfokus mampu menjelaskan identitas diri dan anggota keluarga, mengetahui bagian tubuh makhluk hidup, mengenali hewan dan tumbuhan serta mengidentifikasi benda-benda di lingkungannya. Kemudian asesmen kemampuan awal meliputi membaca : peserta didik mampu meniru ucapan suku kata, misalnya Ma-ma : Mama, Pra-menulis : peserta didik mampu meraih, meraba, memegang benda dan melepas benda, Menghitung : mampu meniru ucapan lambing bilangan.

Selanjutnya kegiatan *Brainstorming* untuk mengidentifikasi sebuah produk yang akan dirancang berdasarkan hasil wawancara guru kelas sehingga sesuai kebutuhan anak disleksia. Hasil *brainstorming* ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori calistung pada anak disleksia. Maka peneliti menciptakan produk video animasi *motion graphic* berdasarkan asesmen kemampuan awal peserta didik dan capaian pembelajaran dalam topik materi modul ajar identitas diri sehingga dapat mengenali, memahami, menunjuk dan menyebutkan materi secara optimal.

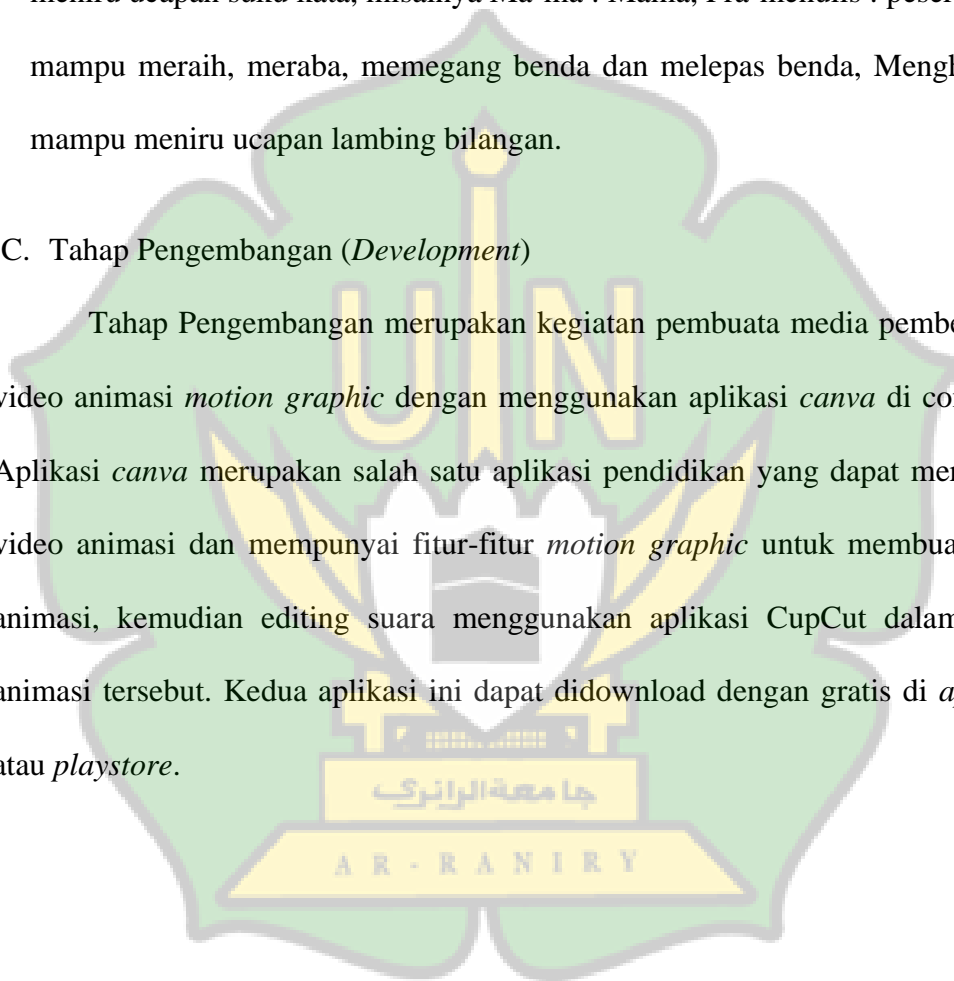
B. Tahap Desain (*Design*)

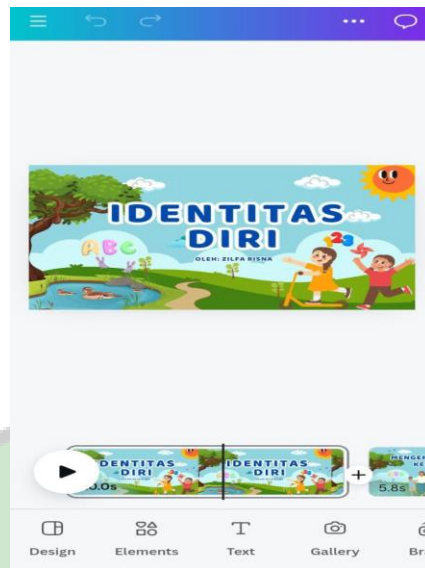
Tahapan desain merupakan tahapan kedua dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mengidentifikasi desain yang akan diterapkan pada media tersebut. Peneliti mendesain karakter dan tampilan pada video animasi seperti warna, grafis dan efek pada animasi dan jenis transisi yang digunakan setiap scene serta auditori pada video tersebut. Peneliti mengumpulkan sumber materi modul ajar topik identitas diri capaian pembelajaran peserta didik berfokus

mampu menjelaskan identitas diri, misalnya anggota keluarga, makhluk hidup dan benda-benda yang sering dilihat di lingkungan sekitarnya. Peneliti juga menulis ejaan kata untuk mendeskripsikan karakter pada video animasi untuk memenuhi capaian pembelajaran peserta didik membaca : peserta didik mampu meniru ucapan suku kata, misalnya Ma-ma : Mama, Pra-menulis : peserta didik mampu meraih, meraba, memegang benda dan melepas benda, Menghitung : mampu meniru ucapan lambing bilangan.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan merupakan kegiatan pembuat media pembelajaran video animasi *motion graphic* dengan menggunakan aplikasi *canva* di computer. Aplikasi *canva* merupakan salah satu aplikasi pendidikan yang dapat merancang video animasi dan mempunyai fitur-fitur *motion graphic* untuk membuat video animasi, kemudian editing suara menggunakan aplikasi CupCut dalam video animasi tersebut. Kedua aplikasi ini dapat didownload dengan gratis di *appstore* atau *playstore*.





Gambar 4.1 Tampilan Awal

Setelah menentukan aplikasi pembuatan video yang digunakan langkah selanjutnya adalah membuat karakter-karakter animasi dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut ini.





Gambar 4.2 Karakter Animasi Video Grafis

Selanjutnya dapat memulai proses pengeditan suara dengan menggabungkan setiap video animasi *motion graphic* yang telah didesain dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 4.3 Tampilan editing pengisian suara video pada aplikasi *CupCut*

Tampilan editing, terdapat opsi untuk memilih menambahkan *soundeffect* dan *backsound*, menambahkan tulisan, menambahkan template audio, menghapus

dan memotong audio serta memutar audio yang telah melalui proses pengeditan dan opsi untuk melakukan penyimpanan video yang telah dilakukan.

Berikut ini isi media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* pada materi mengenal identitas diri kelas VI.

1) Tampilan awal video animasi *motion graphic*



Tampilan pertama dalam media video animasi ini menunjukkan judul materi yang akan dibahas pada video yaitu identitas diri di kelas VI.

2) Capain Pembelajaran

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase B

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS	Peserta didik mampu menjelaskan identitas diri dan anggota keluarga; mengetahui bagian tubuh makhluk hidup; mengenal hewan dan tumbuhan yang ada di lingkungan sekitarnya; mengidentifikasi benda-benda yang ada di lingkungan sekitar; mengidentifikasi kerja sama yang terjadi di lingkungan rumah dan sekolah; mengenal uang dan kegunaannya secara sederhana; mengenal siang, malam, nama-nama hari dan bulan; dan memahami cara memelihara kesehatan tubuh dan lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.

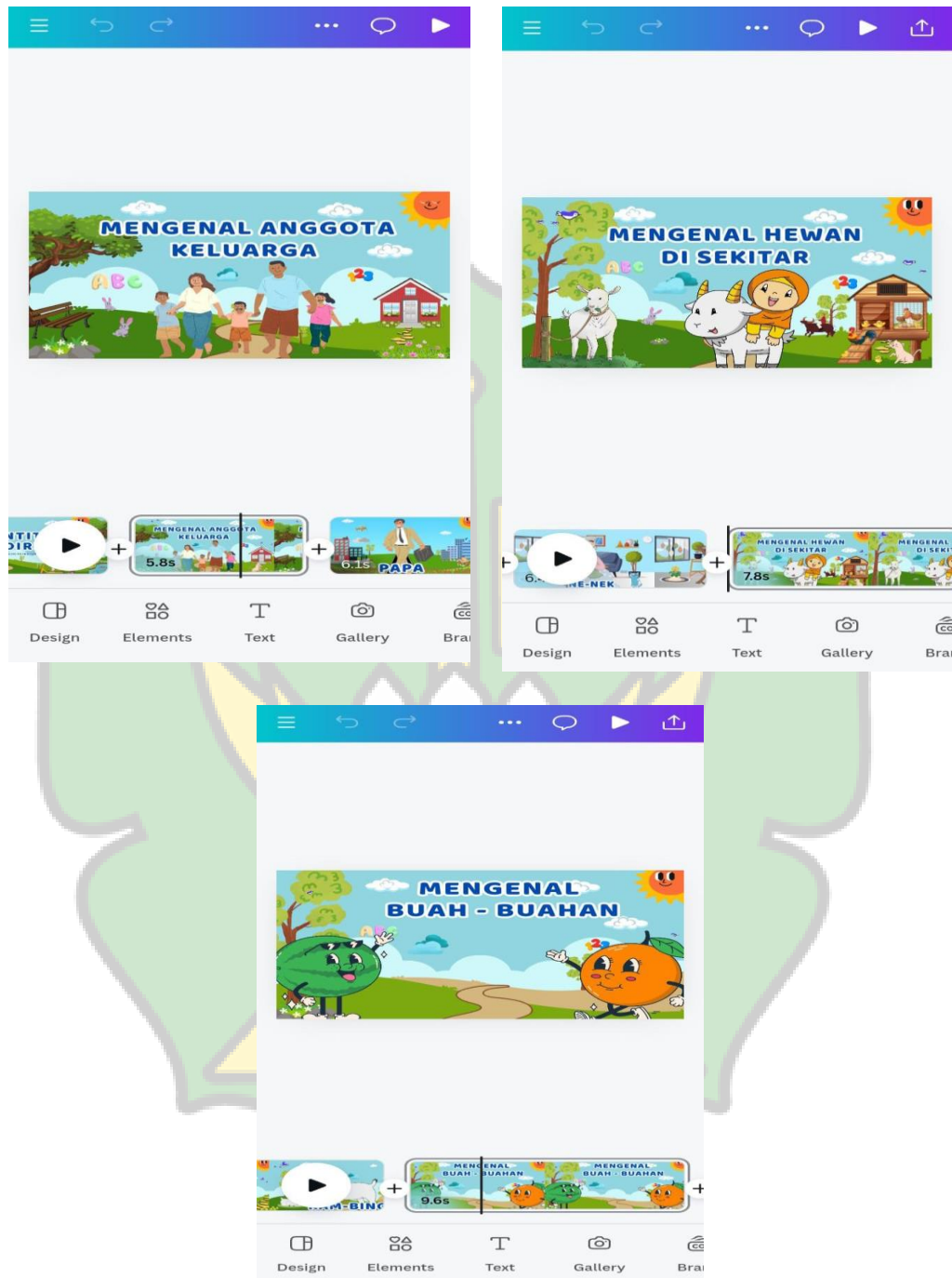
(a). Capaian pembelajaran (Pemahaman)

Keterampilan Proses	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati Peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana menggunakan pancaindra. • Mempertanyakan dan Memprediksi Peserta didik menyusun dan menjawab pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui saat melakukan pengamatan. Peserta didik membuat prediksi mengenai objek dan peristiwa di lingkungan sekitar. • Merencanakan dan Menyelidiki Peserta didik berpartisipasi dalam penyelidikan untuk mengeksplorasi dan menjawab pertanyaan; melakukan penyelidikan dengan alat sederhana yang ada di sekitarnya untuk mendapatkan data dengan bimbingan.
	<ul style="list-style-type: none"> • Memproses dan Menganalisis Data serta Informasi Peserta didik menggunakan berbagai metode untuk mengorganisasikan informasi, termasuk gambar, dan tabel; mendiskusikan dan membandingkan antara hasil pengamatan dan prediksi. • Mengevaluasi dan Merefleksi Peserta didik membandingkan hasil pengamatan yang berbeda dengan mengacu pada teori dan manfaatnya terhadap kehidupan sehari-hari dengan bimbingan. • Mengomunikasikan Hasil Peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dengan format sederhana.

(b). Capaian pembelajaran (Keterampilan Proses)

Materi pada media pembelajaran video animasi *motion graphic* berdasarkan capain pembelajaran Fase B yaitu pemahaman dan keterampilan proses sehingga media video animasi ini memiliki tujuan untuk menjelaskan apa saja isi dari video yang akan diperlihatkan.

3) Materi video animasi *motion graphic*



Gambar 4.4 Materi indentitas diri video animasi grafis

Materi video adalah penjelasan yang berisikan tentang indentitas diri yang terdiri sub materi seperti anggota keluarga, jenis hewan dan buah-buahan di

lingkungan sekitar pada kelas VI.

2. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Motion Graphic* Topik Materi Identitas Diri Kelas VI.

Media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan akan dilakukan uji validasi yang akan dilakukan oleh tim ahli. Uji validasi yang akan dilakukan terdiri dari uji validasi ahli media dan uji validasi ahli materi. Uji validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan.

- a. Uji kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* pada materi identitas diri pada anak disleksia kelas VI oleh ahli media.

Uji kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* pada materi sistem ekskresi manusia kelas VI oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan informasi dan masukan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi media yang berkualitas dan layak sebelum digunakan oleh siswa dan guru. Uji kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh dua ahli media, yaitu dua dosen program studi pendidikan teknologi informasi di UIN Ar-Raniry. Validasi dilakukan dengan memberikan instrumen validasi yaitu lembar validasi instrument yang terdiri dari tiga aspek penilaian, yaitu aspek format dan tampilan, aspek bahasa dan aspek suara. Hasil uji validasi media yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	V1	V2	Total skor	Skor Maks	%	Kategori
1.	Format dan penampilan	23	26	49	60	81	Sangat layak
2.	Bahasa	12	12	24	40	60	Cukup Layak
3.	Suara	12	10	22	40	55	Cukup Layak
Total keseluruhan		51	48	99	140	70	Layak

Berdasarkan tabel 4.2 diatas yaitu uji validasi pada media pembelajaran memperoleh total hasil kelayakan seluruh aspek sebesar 70% dengan kategori layak. Hasil uji validasi aspek format dan penampilan yang mempunyai indikator penilaian yaitu kesuaian tampilan media, desain media, jenis dan warna teks, warna gambar, kesesuaian media dan urutan, kejelasan media dan kesesuaian tujuan pembelajaran mendapatkan hasil 81% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan media yang dirancang sesuai modul ajar dan materi sehingga media dan desain ilustrasi karakter sangat menarik dan kreatif sehingga dapat menarik minat belajar anak disleksia.

Hasil uji validasi aspek bahasa yang mempunyai indikator penilaian penggunaan bahasa, keefektifan kalimat dan kejelasan informasi pada media mendapatkan hasil persentase 60% dengan kategori sangat layak, hal ini dikarenakan bahasa yang digunakan pada media telah sesuai dengan EYD, kalimat yang digunakan telah efektif untuk digunakan dan informasi yang disampaikan pada media pembelajaran jelas.

Hasil uji validasi oleh ahli media pada aspek yang terakhir yaitu aspek suara. Aspek ini mempunyai indikator penilaian yaitu kesesuaian suara dengan materi, kejelasan suara, kesesuaian suara dengan media, kesesuaian suara latar dan *soundeffect* dengan tampilan. Aspek ini mendapatkan hasil persentase sebesar 55% dengan kategori cukup layak, hal ini dikarenakan suara yang diperoleh dari media sesuai dengan tampilan media dan materi, namun suara terdengar cukup kecil sehingga kurang jelas pada artikulasinya. Hasil data uji validasi media pembelajaran berbasis video *animasi motion graphic* dapat dilihat berdasarkan grafik pada gambar 4.5 berikut ini.



Gambar 4.5 Grafik Persentase Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Media

Berdasarkan data dari gambar 4.5 menunjukkan bahwa grafik perolehan nilai yang didapatkan dari hasil uji validasi media yang telah dilakukan oleh tim ahli media dengan aspek-aspek yang dinilai mendapatkan nilai tertinggi pada aspek format dan tampilan yaitu 81 % dan mendapatkan nilai terendah pada aspek suara yaitu 55%. Tim ahli media juga memberikan komentar dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran video animasi *motion graphic*. Berikut ini uraian komentar dan saran yang diberikan oleh tim ahli media yaitu :

Tabel 4.3 Komentar dan saran dari validator ahli media

No	Validator	Deskripsi komentar dan saran	Tindak lanjut
1.	V1	Cukup menarik dan bagus	-
2.	V2	Narasi dan intonasi kurang menarik karena terlalu datar. Kemudian backsound terlalu besar sehingga narasi hampir tertutupi.	Suara menggunakan intonasi tinggi dan rendah agar lebih menarik serta backsound dikecilkan

- b. Uji kelayakan media video animasi *motion graphic* dengan materi identitas diri (Calistung) pada anak disleksia kelas VI oleh ahli materi.

Uji kelayakan media video animasi *motion graphic* dengan materi identitas diri (Calistung) pada anak disleksia oleh ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan isi materi sesuai dengan indikator pembelajaran pada media pembelajaran media yang dikembangkan. Uji kelayakan ini dilakukan oleh dua ahli materi yaitu tenaga pendidikan dari SLB BUKESRA. Instrumen validasi initerdiri dari empat aspek penilaian, yaitu aspek kurikulum, aspek format penyajian, aspek kontekstual dan aspek bahasa Hasil uji validasi materi yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Hasil validasi oleh ahli materi

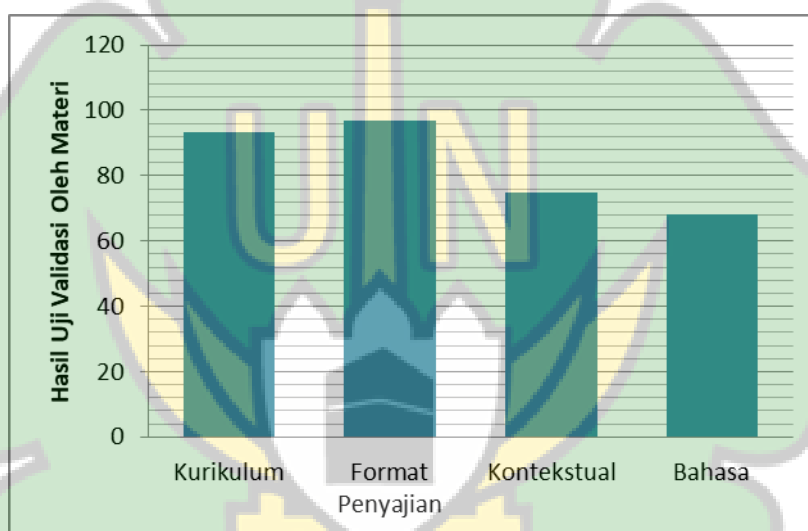
No	Aspek Penilaian	V1	V2	Total skor	Skor Maks	%	Kategori
1.	Kurikulum	14	14	28	30	93,3	Layak
2.	Format penyajian	19	18	37	40	97	Sangat layak
3.	Kontekstual	20	25	45	60	75	Layak
4.	Bahasa	15	12	27	40	68	Cukup Layak
Total keseluruhan		68	69	137	180	77	Layak

Sesuai tabel 4.4 di atas menunjukkan hasil uji validasi pada media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* dengan materi identitas diri (calistung) pada anak disleksia memperoleh total hasil kelayakan seluruh aspek sebesar 77% dengan kategori layak. Kemudian hasil uji validasi aspek kurikulum yang mempunyai indikator penilaian meliputi kesesuaian materi, kesesuaian kompetensi dasar dan indikator serta kejelasan istilah mendapatkan hasil persentase 93,3% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji tersebut menunjukkan materi identitas diri pada video animasi *motion graphic* telah sesuai tujuan pembelajaran yang dirancang.

Hasil uji validasi aspek format penyajian yang mempunyai indikator penilaian meliputi keruntutan, kesesuaian materi, kejelasan media, kesesuaian gambar dan kejelasan video memperoleh hasil persentase 97% dengan kategori sangat layak, hal ini menunjukkan materi identitas diri yang terdapat pada media pembelajaran telah sesuai video animasi *motion graphic* yang disajikan. Selanjutnya aspek hasil uji divalidasi kontekstual yang mempunyai indikator penilaian yaitu kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari dan peningkatan kompetensi sains siswa sebagai alat bantu proses belajar mengajar mendapatkan hasil persentase 75% dengan kategori layak. Materi identitas diri yang terdapat pada media pembelajaran telah sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan pengenalan, pemahaman dan demonstrasi anak disleksia dengan baik dalam proses belajar mengajar dikelas.

Hasil uji validasi yang terakhir yaitu aspek bahasa dengan indikator penilaian yaitu isi materi, pengetikan bahasa sesuai EYD dan bahasa dalam media

pembelajaran mudah dimengerti. Aspek bahasa ini mendapatkan hasil persentase 68% dengan kategori cukup layak, hal ini dikarenakan isi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan pada IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang digunakan dalam media pembelajaran telah sesuai dengan EYD sehingga dengan mudah dimengerti anak disleksia. Hasil uji validasi materi pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* dapat dilihat berdasarkan grafik pada gambar 4.6 berikut ini.



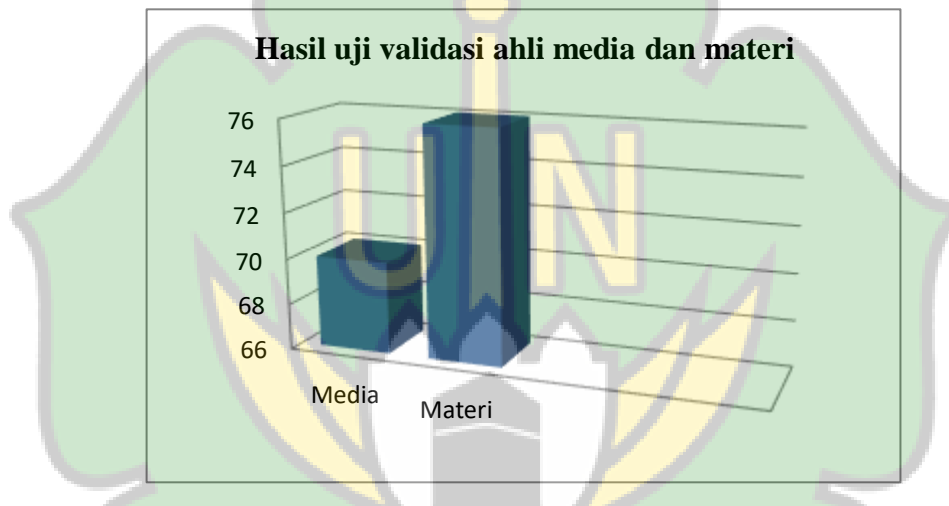
Gambar 4.6 Grafik persentase hasil uji validasi oleh ahli materi

Berdasarkan hasil uji validasi oleh materi melalui aspek-aspek yang memiliki indikator penilaiannya masing-masing. Hasil uji validasi nilai tertinggi pada aspek kurikulum yaitu nilai sebesar 93,3% dengan kategori sangat layak. Sedangkan nilai terendah pada aspek bahasa yaitu 68% dengan kategori cukup layak.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Oleh Ahli Media dan Materi

No	Nilai Keseluruhan	Total skor	Skor Maks	%	Kategori
1.	Media	99	140	70	Layak
2.	Materi	137	180	76	Layak
Total keseluruhan		236	320	73	Layak

Hasil uji perbandingan kelayakan keseluruhan validasi ahli media dan materi dapat dilihat pada gambar 4.7 di bawah ini.



Gambar 4.7 Hasil keseluruhan validasi media dan materi

Berdasarkan tabel hasil keseluruhan validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan nilai persentase sebesar 73% dengan kategori layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak disleksia.

4.2 Pembahasan

1. Pengembangan Video Animasi *Motion Graphic* Untuk Stimulus dan Auditori Pada Anak Disleksia

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk-produk tertentu. Penelitian berfokus melalui

masalah pendidikan yang dapat dicarikan solusinya melalui mengembangkan dan mengaplikasikan produk yang lebih inovatif. Penelitian pengembangan ini disebut juga dengan penelitian *research and development*. Pengembangan media video animasi adalah pengembangan yang dirancang sesuai kebutuhan tujuan pembelajaran sehingga dapat menampilkan tulisan (teks), gambar berwarna, suara dan animasi yang mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audio visual. Proses produksi video animasi dapat berjalan dengan lancar dan tersusun secara sistematis karena didasarkan naskah yang sudah dibuat sebelumnya dan bahan-bahan yang dikumpulkan sesuai dengan karakteristik siswa.

Model pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan Alessi & Trollip yang memiliki tiga tahapan yaitu perencanaan (*Planning*), desain (*Design*), dan pengembangan (*Development*). Tahap perencanaan (*Planning*) yaitu tahapan yang berisi penjelasan dan rancangan gambaran produk yang akan dikembangkan. Tahap desain (*Design*) yaitu tahapan proses penggabungan dari konten, prespektif pembelajaran dan interaktivitas. Dalam tahapan desain telah dikomunikasikan dengan guru untuk menemukan ide yang tepat antara perencanaan dengan proyek yang dikembangkan. Tahap pengembangan (*Development*) yaitu penuangan dalam konsep desain menjadi sebuah produk yang matang dan tahapan ini juga tahapan terakhir yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip.

Tahapan perencanaan pada penelitian ini diawali dengan melakukan observasi dan wawancara pada guru kelas di SLB BUKESRA Banda Aceh.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal dikelas, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran seperti media kartu angka, huruf dan hewan, buku cerita dan laptop *cromebook* untuk memperlihatkan gambar visual dalam pembelajaran. Hasil wawancara guru kelas menunjukkan adanya kendala atau hambatan yang terjadi pada saat mengajar yaitu kurangnya media pembelajaran pada materi calistung (membaca, menulis dan berhitung). Siswa sangat bergantung pada kartu huruf dalam pembelajaran di kelas dan dilakukan secara berulang. Anak disleksia membutuhkan media yang dapat menstimulus perhatian dan konsentrasi agar terpusat dalam memahami materi calistung sehingga perlu dilakukan media yang inovatif. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan suatu pengembangan media pembelajaran video animasi *motion graphic* untuk dapat membantu dalam proses calistung (membaca, menulis dan berhitung) dengan materi identitas diri pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di kelas VI. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan jenis media audio visual sebagai sumber pengetahuan yang digunakan untuk memberikan suatu dorongan atau motivasi dan rangsangan yang membantu keberhasilan dalam meraih tujuan pembelajaran yang ditetapkan, siswa dapat mengenali, mengamati dan memahami secara langsung materi yang diajarkan.

Tahap kedua pada penelitian ini yaitu tahapan desain. Tahapan desain merupakan tahapan yang berkenaan dengan proses persiapan awal. Langkah awal dalam tahap ini yaitu peneliti merancang scenario menggunakan *storyboard* sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran untuk memudahkan peneliti

dalam membuat video pembelajaran. Peneliti juga menentukan tokoh dan karakter yang akan berperan didalam video pembelajaran. Selain itu peneliti juga menentukan beberapa aplikasi pendukung yang akan digunakan dalam proses pembuatan video pembelajaran.

Tahapan terakhir dalam penelitian ini yaitu tahap pengembangan. Tahapan ini merupakan menggabungkan semua konsep dan ide untuk disatukan menjadi sebuah media pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan seluruh bahan dan komponen yang dibutuhkan seperti gambar, grafis, video, musik, jenis tulisan dan efek suara. Semua komponen yang dibutuhkan, diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, youtube. Proses selanjutnya akan dilakukan editing video pada aplikasi pengeditan video yaitu aplikasi *Canva* dan *CapCut*. Kemudian media video pembelajaran akan dilakukan proses uji validasi oleh tim ahli.

2. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Motion Graphic* Topik Materi Identitas Diri Kelas VI.

Uji kelayakan merupakan tahapan pengujian yang dilakukan untuk meninjau dan memastikan bahwa instrument yang telah dirancang dapat memenuhi kriteria untuk digunakan serta mengukur kelayakan sebuah rancangan yang layak. Uji kelayakan dilakukan pada setiap butir pertanyaan. Data penilaian yang diperoleh dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak. Desain produk yang dikembangkan dinilai oleh validator dengan menggunakan

lembar validasi. Hasil penilaian terhadap seluruh aspek di ukur dengan Skala Likert. Skala likert merupakan sejumlah pernyataan positif atau negatif mengenai suatu obyek sikap. Prinsip pokok skala likert adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap obyek sikap mulai dari sangat negatif sampai sangat positif. Adapun langkah-langkah untuk memvalidasi media yaitu menemui tim ahli untuk meminta kesediaan menjadi validator, memberikan media ke validator untuk menilai produk, menyerahkan lembar validasi kepada ahli media dan ahli materi serta merevisi media berdasarkan masukan dari tim ahli.

Berdasarkan uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validator pada media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* pada indentitas diri kelas VI, uji kelayakan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum digunakan oleh guru dan siswa. Jenis data yang digunakan untuk uji kelayakan media ini berasal dari skor lembar validasi yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli media dan guru biologi. Analisis data yang diperoleh menggunakan skor skala *likert*. Setelah skor-skor yang dipilih pada angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan juga guru ini akan dilakukan perhitungan agar didapatkan skor kelayakan media yang dikembangkan. Uji kelayakan dilakukan oleh tim ahli yang berasal dari dosen prodi pendidikan teknologi informatika UIN Ar-Raniry dan guru kelas VI diSLB BUKESRA Banda Aceh.

Hasil uji kelayakan pada media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* pada materi indentitas diri di kelas VI oleh ahli media, total nilai aspek

keseluruhan yaitu 70%, hasil tersebut dikategorikan layak digunakan. Hasil uji kelayakan media berdasarkan isi materi yaitu menunjukkan video animasi *motion graphic* layak digunakan dengan persentase kelayakan sebesar 76%. Media pembelajaran video animasi ini sangat layak digunakan sebagai alat bantu belajar siswa dalam pemahaman mengenali identitas diri melalui media belajar untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berhitung pada anak disleksia. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian Adi S, bahwa penerapan media pembelajaran audio visual sangat berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu media video animasi *motion graphic* memenuhi kategori sangat layak dan sangat efektif. Hal tersebut dibuktikan dari hasil survey yang menunjukkan bahwa video animasi *motion graphic* ini memberikan informasi yang mudah dipahami sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* pada materi identitas diri dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dapat membantu serta memudahkan guru dalam mengajar membaca pada anak disleksia di sekolah.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia pada materi identitas diri kelas VI di SLB BUKESRA Banda Aceh, maka dapat diambil kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

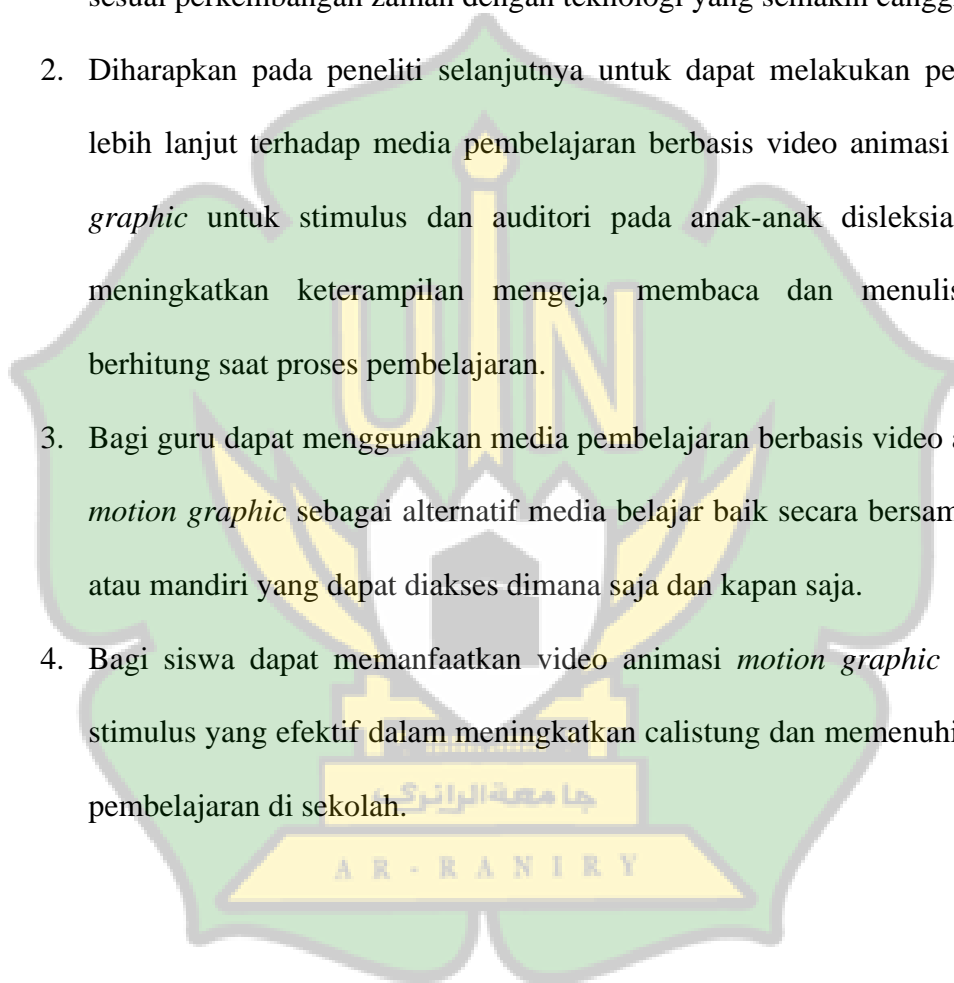
1. Desain perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* pada materi sistem ekskresi manusia dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai pada proses pembelajaran.
2. Hasil uji efektivitas yang telah dilakukan pada media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia mendapatkan persentase sebesar 73% dengan kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *motion* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia kelas VI di SLB BUKESRA Banda Aceh, maka saran

yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Adanya penelitian pengembangan ini maka diharapkan akan memunculkan lebih banyak lagi minat dari peneliti lain untuk merancang dan mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran yang dibutuhkan sesuai perkembangan zaman dengan teknologi yang semakin canggih.
2. Diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut terhadap media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia dalam meningkatkan keterampilan mengeja, membaca dan menulis serta berhitung saat proses pembelajaran.
3. Bagi guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* sebagai alternatif media belajar baik secara bersama-sama atau mandiri yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
4. Bagi siswa dapat memanfaatkan video animasi *motion graphic* sebagai stimulus yang efektif dalam meningkatkan calistung dan memenuhi capain pembelajaran di sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Budy, S. 2018. "Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap", *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, Vol. 2, No. 2, , h. 86-87.
- Arif Widodo, dkk. 2022. Prestasi Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan Ditinjau Dari Segi Minat Baca, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4.1, 26–36
<<https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i1.3808>>
- Arif, Nurhaini. 2019. *Kunci Mendidik Dan Mengasuh Anak Disleksia*. Yogyakarta: Familia
- Arifah, Hanif Nurul. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Disleksia Kelas III SDN Bangunrejo II Yogyakarta. *Jurnal Prodi Teknologi Guru* Vol. VI Nomor 6.
- Feronik, L. 2016. Studi Analisis Tentang Kesulitan Membaca (DISLEKSIA) Serta Upaya Mengatasinya Pada Siswa VB Muhammadiyah 22 Sruni, Surakarta. (Skripsi). *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Filia Prima Artharina, Murniati, H. N. M. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Kelas V Semester 1 SDN 1 Pecangakan Pemasang Tahun Pelajaran 2022/2023. *International Journal of Elementary School*, 2(2), 38–46.
<https://doi.org/http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes>
- Haifa, dkk. (2020). Pengenalan Anak Pengidap Disleksia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 7, No. 2 21-32

- Haifa, Nisrina, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati. (2020). Pengenalan Ciri Anak Pengidap Disleksia.” PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(2), 21–32.
- Jatmiko, Anggi. (2016). Memahami Dan Mendidik Anak Disleksia. ACIECE, 1, 159–166
- Khasanah, U. (2022). Pengembangan Buku Ajar bagi Anak Disleksia dengan Intervensi Gaya Belajar Berbantuan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran), 6(1), 148–153. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8532>
- Loeziana, Tarbiyah, F., Email, K. U. I. N. A., Disleksia, A., & DISLEKSIA, A. (2017). Urgensi mengenal ciri disleksia. III, 42–58.
- Munixsu, I. M. S., & Muliani, N. M. (2021). Mengenal Siswa Disleksia Sejak Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 24-33.
- Nurfadhillah, S. (2021). PENDIDIKAN INKLUSI. Sukabumi Jawabarat: CV. Jejak dan Anggota IKAPI.
- Nurfadhillah. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Membaca (Disleksia) Dan Kesulitan Belajar Menulis (Disgrafia)Siswa Kelas I SDN Tanah Tinggi 3 Tangerang. MASALIQ : Jurnal Pendidikan dan Sains Volume 2, Nomor 1, 114-122. <https://ejournal.yasinalsys.org/index.php/masaliq>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 70 Tahun 2009 Tentang Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik Yang Memiliki Kelainan Dan Memiliki Potensi Kecerdasan Dan/ Atau Bakat Istimewa (Republik Indonesia, 2009) <<https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/11/Permen-No.-70-2009-tentang-pendidiiian-inklusif-memiliki-kelainan-kecerdasan.pdf>

Romadonah, Enden Siti, dkk. 2019. "Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran". Jurnal Utile. Vol. 5. No. 2.

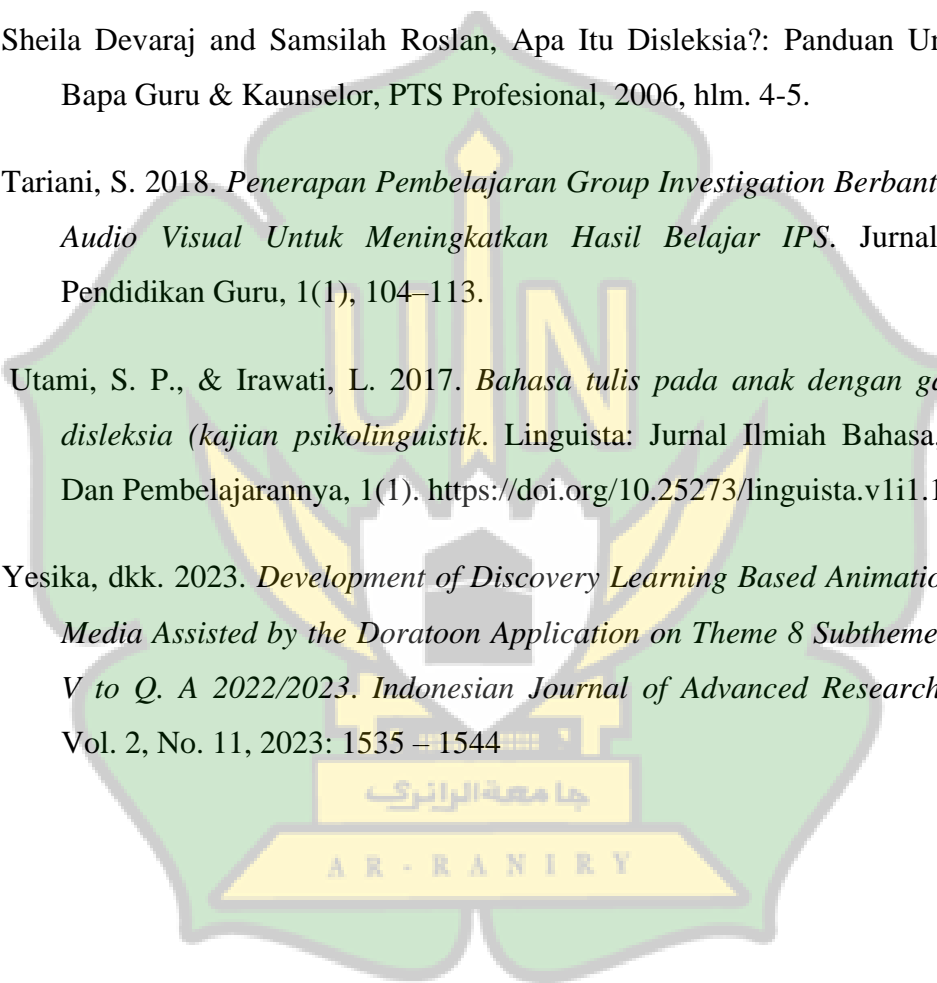
Safitri, dkk (2022). Ketidakmampuan Membaca (Disleksia) dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Anak. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Sheila Devaraj and Samsilah Roslan, Apa Itu Disleksia?: Panduan Untuk Ibu Bapa Guru & Kaunselor, PTS Profesional, 2006, hlm. 4-5.

Tariani, S. 2018. *Penerapan Pembelajaran Group Investigation Berbantu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru, 1(1), 104–113.

Utami, S. P., & Irawati, L. 2017. *Bahasa tulis pada anak dengan gangguan disleksia (kajian psikolinguistik)*. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 1(1). <https://doi.org/10.25273/linguista.v1i1.1315>

Yesika, dkk. 2023. *Development of Discovery Learning Based Animation Video Media Assisted by the Doratoon Application on Theme 8 Subtheme 1 Class V to Q. A 2022/2023*. *Indonesian Journal of Advanced Research (IJAR)* Vol. 2, No. 11, 2023: 1535 – 1544



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5024/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2024

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala SLB BUKESRA Banda Aceh
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : ZILFA RISNA / 200212057
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Rukoh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Rancang Bangun Video Animasi Motion Graphic untuk Stimulus dan Auditori pada Anak-Anak Disleksia**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 08 Juli 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 16 Agustus
2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-5704/Un.08/FTK/Kp.07 6/7/2024

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

- DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**
- Menimbang :**
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
 - b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
 - c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

- Mengingat :**
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk 05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :** Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
- KESATU :** Menunjukkan Saudara :
Fathiah, M.Eng.
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Zilfa Risna
NIM : 200212057
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : "Rancang Bangun Video Animasi Motion Graphic Untuk Stimulus dan Auditori Pada Anak-Anak Disleksia".
- KEDUA :** Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA :** Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;
- KEEMPAT :** Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 31 Juli 2024
Dekan,


Saiful Muluk

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.





KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-2432/U.n.08/FTK/KP.07.6/3/2024

TENTANG:
PENGGANGKATAN PEMBIMBING AWAL PROPOSAL MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** :
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan proposal mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Awal Proposal;
 - b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Awal Proposal;
 - c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang bimbingan awal proposal
- KESATU** : Menunjukkan Saudara :
 Fathiah, M.Eng
 Sebagai Pembimbing Awal Proposal
- Untuk membimbing proposal awal proposal
- Nama : Zilfa Risna
 NIM : 200212057
 Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi (PTI)
 Judul Skripsi : Rancang Bangun Video Animasi Motion Graphic Untuk Stimulus Visual Dan Auditori Pada Anak-anak Dyslexia (SDLB N Labui)
- KEDUA** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas dibenarkan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA - 025.04.2.423925/2024, Tgl. 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2023/2024
- KELIMA** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 08 Maret 2024

Dekan,

 Setruil Muluk Y



- Tembusan**
1. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 2. Ketua Prodi PIALO FTK;
 3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
 4. Mahasiswa yang bersangkutan



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
 BINA UPAYA KESEJAHTERAAN PARA CACAT
SLB BUKESRA

Jalan Kebun Raja Nomor 7 Doy Ulee Kareng Kota Banda Aceh Kode Pos: 23117
 Telepon : 0853-5967-9744, Email : slbbukesraaceh@gmail.com



SURAT KETERANGAN

NO. 421.8/160/BKS/X/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Taufik Sulaiman S.Pd
 NIP : 198012192005041002
 Jabatan : Plt. Kepala SLB BUKESRA
 Unit Kerja : SLB BUKESRA

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Zilfa Risna
 NIM : 200212057
 Semester/Jurusan : VIII /Pendidikan Teknologi Informasi

Benar nama tersebut diatas telah Melakukan pengambilan data pada SLB BUKESRA Banda Aceh, dalam rangka penyusunan Skripsi.

Demikianlah keterangan ini dibuat berdasarkan yang sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 14 Oktober 2024
 Plt.KEPALA SEKOLAH



Lampiran 2. Instrumen Validasi Materi

**ANIMASI *MOTION GRAPHIC* PADA MATERI CALISTUNG
KELAS VI DI SLB BUKESRA BANDA ACEH OLEH AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Rancang Bangun Video Animasi *Motion Graphic* Untuk
Stimulus Dan Auditori Pada Anak-Anak Disleksia

Peneliti :

Validator :

A. Pengantar Kusioner

Lembar uji validasi media ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan rancangan media pembelajar video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia di SLB BUKESRA. Penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media tersebut. Oleh karena itu, mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator untuk memberikan penilaian dan saran agar peneliti dapat memperbaiki media sesuai kriteria kelayakan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah jawaban pada lembar uji kelayakan dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Setiap jawaban mempunyai skala penilaian sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Tidak Baik

No	ASPEK PENILAIAN	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> pada materi calistung ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai anak disleksia					
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator.					
3.	Kejelasan istilah yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> jelas.					
4.	Materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> ini sesuai apabila dikemas dalam bentuk media.					
5.	Materi calistung (indentitas diri) pada media ini sudah runtut dan jelas.					
6.	Kejelasan dan pemilihan gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> sesuai dengan materi sistem indentitas diri.					
7.	Kelengkapan materi dalam video sangat jelas.					
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan teori dan fakta yang ada sesuai dengan kehidupan sehari-hari.					
9.	Materi yang dimuat dapat meningkatkan kompetensi sains siswa dan pemahaman siswa pada materi indentitas diri (Calistung)					
10.	Kegunaan media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> sebagai alat bantu proses belajar mengajar.					
11.	Isi materi dalam media pembelajaran ini merupakan materi pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)					
12.	Pengetikan dan tata bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					
13.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dimengerti.					

(Sumber : Maysella, 2021)

Pemberian penilaian dan komentar secara keseluruhan terhadap media pembelajaran berbasis video animasi motion graphic :

Banda Aceh,

2024

Validator Materi



Lampiran 3. Instrumen Validasi Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Rancang Bangun Video Animasi *Motion Graphic* Untuk Stimulus Dan Auditori Pada Anak-Anak Disleksia

Peneliti :

Validator :

A. Pengantar Kusioner

Lembar uji validasi media ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan rancangan media pembelajar video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia di SLB BUKESRA. Penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media tersebut. Oleh karena itu, mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator untuk memberikan penilaian dan saran agar peneliti dapat memperbaiki media sesuai kriteria kelayakan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah jawaban pada lembar uji kelayakan dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Setiap jawaban mempunyai skala penilaian sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Tidak Baik

No	ASPEK PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
1.	Aspek Format dan Tampilan				
	Desain video memiliki kesan positif yang mampu menarik minat belajar peserta didik.				
	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan tampilan media				
	Kesesuaian pemilihan teks dan warna teks				
	Keserasian warna, tulisan dan gambar ilustrasi pada media				
	Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media				
	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media				
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media				
2.	Aspek Bahasa				
	Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD				
	Keefektifan kalimat yang digunakan				
	Kejelasan dan kelengkapan informasi pada media dalam bahasa dan kalimat				
3.	Aspek Suara				
	Suara yang digunakan berhubungan dengan materi				
	Suara yang digunakan terdengar jelas				
	Suara latar dan <i>sound effect</i> yang sesuai dengan tampilan				

(Sumber : Maysella, 2021)

C. Komentar dan Saran

.....

D. Kesimpulan

Materi Pembelajaran mengenali identitas diri dan anggota keluarga serta makhluk hidup di lingkungannya sesuai modul ajar siswa kelas VI SLB BUKESRA pada media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic*, dinyatakan:

- () $\leq 20\%$ = Sangat Tidak Layak
- () 21% - 40% = Tidak Layak
- () 41% - 60% = Cukup Layak
- () 61% - 80% = Layak
- () 81% - 100% = Sangat Layak

Banda Aceh,
Validator Media

2024



Lampiran 4. Pengisian Lembar Validasi oleh Ahli Materi

**LEMBAR UJI VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI *MOTION GRAPHIC* PADA MATERI CALISTUNG
KELAS VI DI SLB BUKESRA BANDA ACEH OLEH AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Rancang Bangun Video Animasi *Motion Graphic* Untuk Stimulus
Dan Auditori Pada Anak-Anak Disleksia

Peneliti : Zilfa Risna

Validator : Alfina Fitri, S.Pd

A. Pengantar Kusiner

Lembar uji validasi media ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan rancangan media pembelajar video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia di SLB BUKESRA. Penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media tersebut. Oleh karena itu, mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator untuk memberikan penilaian dan saran agar peneliti dapat memperbaiki media sesuai kriteria kelayakan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah jawaban pada lembar uji kelayakan dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Setiap jawaban mempunyai skala penilaian sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Tidak Baik

No	ASPEK PENILAIAN	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> pada materi calistung ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai anak disleksia					✓
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator.				✓	
3.	Kejelasan istilah yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> jelas.					✓
4.	Materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> ini sesuai apabila dikemas dalam bentuk media.					✓
5.	Materi calistung (indentitas diri) pada media ini sudah runtut dan jelas.				✓	
6.	Kejelasan dan pemilihan gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> sesuai dengan materi sistem indentitas diri.					✓
7.	Kelengkapan materi dalam video sangat jelas.					✓
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan teori dan fakta yang ada sesuai dengan kehidupan sehari-hari.					✓
9.	Materi yang dimuat dapat meningkatkan kompetensi sains siswa dan pemahaman siswa pada materi indentitas diri (Calistung)					✓
10.	Kegunaan media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> sebagai alat bantu proses belajar mengajar.					✓
11.	Isi materi dalam media pembelajaran ini merupakan materi pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)					✓
12.	Pengetikan dan tata bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					✓

13.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dimengerti.							✓
-----	--	--	--	--	--	--	--	---

(Sumber : Maysella, 2021)

Pemberian penilaian dan komentar secara keseluruhan terhadap media pembelajaran berbasis video animasi motion graphic :

.....


.....

.....

.....

Banda Aceh, 30 September 2024

Validator Materi


Alfina Fitri, S.Pd

**LEMBAR UJI VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI *MOTION GRAPHIC* PADA MATERI CALISTUNG
KELAS VI DI SLB BUKESRA BANDA ACEH OLEH AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Rancang Bangun Video Animasi *Motion Graphic* Untuk Stimulus
Dan Auditori Pada Anak-Anak Disleksia

Peneliti : Zilfa Risna

Validator : Ayu Febri Yanti, S.Pd

A. Pengantar Kusioner

Lembar uji validasi media ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan rancangan media pembelajar video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia di SLB BUKESRA. Penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media tersebut. Oleh karena itu, mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator untuk memberikan penilaian dan saran agar peneliti dapat memperbaiki media sesuai kriteria kelayakan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah jawaban pada lembar uji kelayakan dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Setiap jawaban mempunyai skala penilaian sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Tidak Baik

No	ASPEK PENILAIAN	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> pada materi calistung ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai anak disleksia					✓
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator.				✓	
3.	Kejelasan istilah yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> jelas.					✓
4.	Materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> ini sesuai apabila dikemas dalam bentuk media.					✓
5.	Materi calistung (indentitas diri) pada media ini sudah runtut dan jelas.				✓	
6.	Kejelasan dan pemilihan gambar dan ilustrasi pada media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> sesuai dengan materi sistem indentitas diri.				✓	
7.	Kelengkapan materi dalam video sangat jelas.				✓	
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan teori dan fakta yang ada sesuai dengan kehidupan sehari-hari.					✓
9.	Materi yang dimuat dapat meningkatkan kompetensi sains siswa dan pemahaman siswa pada materi indentitas diri (Calistung)			✓		
10.	Kegunaan media pembelajaran berbasis video animasi <i>motion graphic</i> sebagai alat bantu proses belajar mengajar.				✓	
11.	Isi materi dalam media pembelajaran ini merupakan materi pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)					✓
12.	Pengetikan dan tata bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD			✓		

13.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dimengerti.						
-----	--	--	--	--	--	--	--

(Sumber : Maysella, 2021)

Pemberian penilaian dan komentar secara keseluruhan terhadap media pembelajaran berbasis video animasi motion graphic :

.....

.....

.....

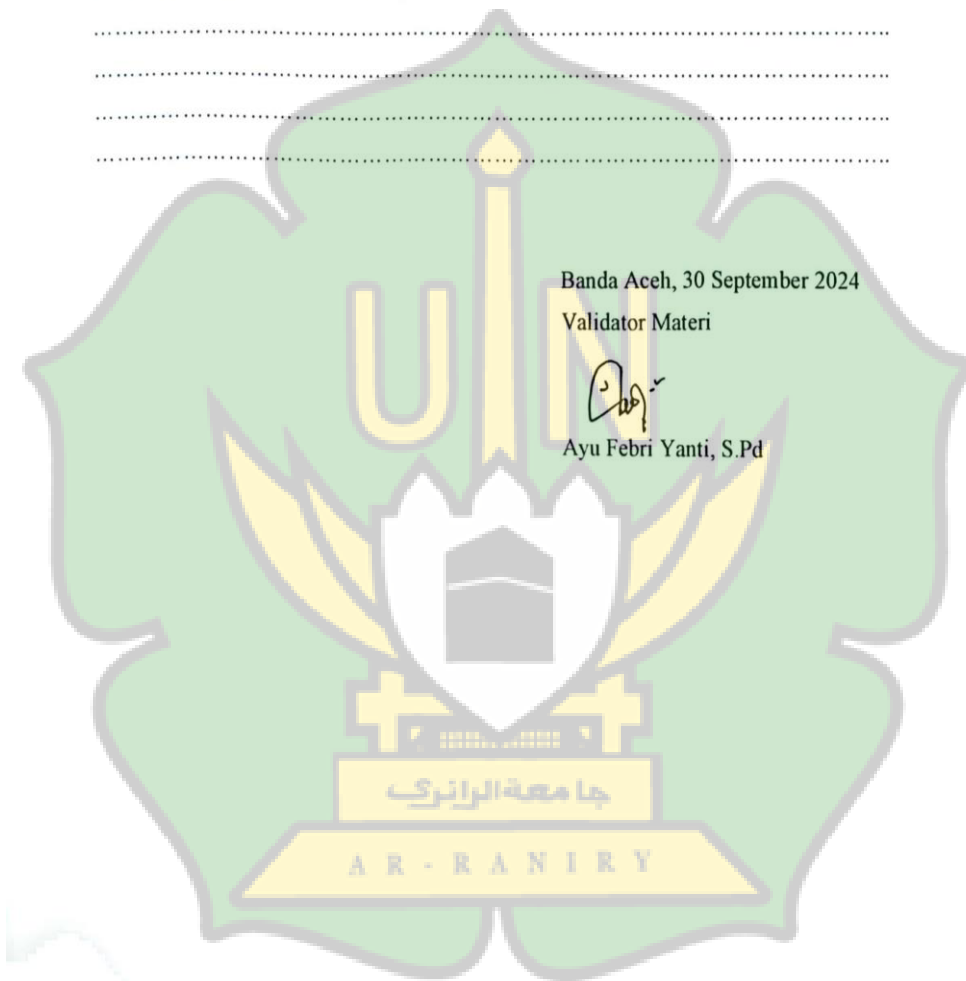
.....

Banda Aceh, 30 September 2024

Validator Materi



Ayu Febri Yanti, S.Pd



Lampiran 5. Pengisian Lembar Validasi oleh Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Rancang Bangun Video Animasi *Motion Graphic* Untuk Stimulus Dan Auditori Pada Anak-Anak Disleksia

Peneliti : Zilfa Risna

Validator : Sarini Vita Dewi, M.Eng

A. Pengantar Kusisioner

Lembar uji validasi media ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan rancangan media pembelajar video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia di SLB BUKESRA. Penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media tersebut. Oleh karena itu, mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator untuk memberikan penilaian dan saran agar peneliti dapat memperbaiki media sesuai kriteria kelayakan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah jawaban pada lembar uji kelayakan dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Setiap jawaban mempunyai skala penilaian sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Tidak Baik

No	ASPEK PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
1.	Aspek Format dan Tampilan				
	Desain video memiliki kesan positif yang mampu menarik minat belajar peserta didik.				✓
	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan tampilan media				✓
	Kesesuaian pemilihan teks dan warna teks			✓	
	Keserasian warna, tulisan dan gambar ilustrasi pada media			✓	
	Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media			✓	
	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media			✓	
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media			✓	
2.	Aspek Bahasa				
	Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD				✓
	Keefektifan kalimat yang digunakan			✓	
	Kejelasan dan kelengkapan informasi pada media dalam bahasa dan kalimat			✓	
3.	Aspek Suara				
	Suara yang digunakan berhubungan dengan materi				✓
	Suara yang digunakan terdengar jelas				✓
	Kesesuaian antara media dengan suara				✓
	Suara latar dan <i>sound effect</i> yang sesuai dengan tampilan				✓

(Sumber : Maysella, 2021)

C. Komentar dan Saran

..... cukup baik & menarik

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Materi Pembelajaran mengenali identitas diri dan anggota keluarga serta makhluk hidup di lingkungannya sesuai modul ajar siswa kelas VI SLB BUKESRA pada media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic*, dinyatakan:

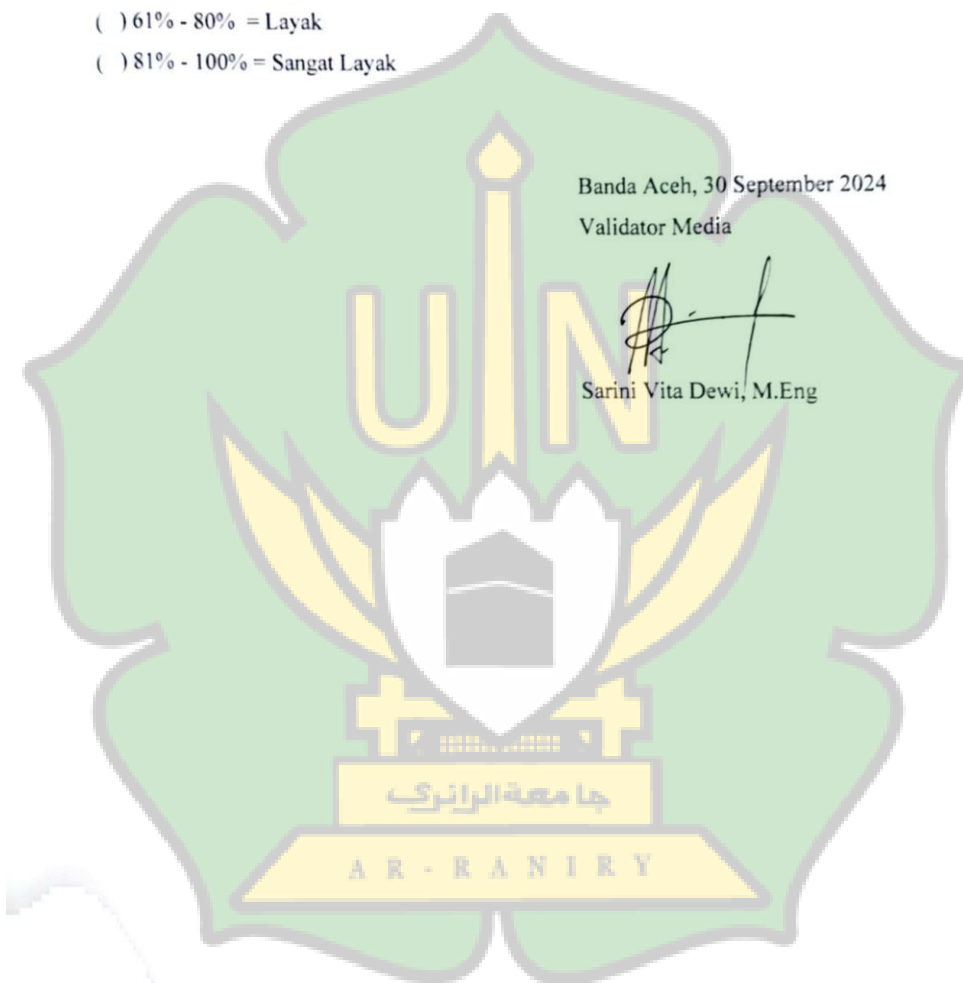
- () $\leq 20\%$ = Sangat Tidak Layak
- () 21% - 40% = Tidak Layak
- () 41% - 60% = Cukup Layak
- () 61% - 80% = Layak
- () 81% - 100% = Sangat Layak

Banda Aceh, 30 September 2024

Validator Media



Sarini Vita Dewi, M.Eng



LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Rancang Bangun Video Animasi *Motion Graphic* Untuk Stimulus Dan Auditori Pada Anak-Anak Disleksia
 Peneliti : Zilfa Risna
 Validator : Nurrizqa, S.Pd., M.T

A. Pengantar Kusioner

Lembar uji validasi media ini untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan rancangan media pembelajar video animasi *motion graphic* untuk stimulus dan auditori pada anak-anak disleksia di SLB BUKESRA. Penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media tersebut. Oleh karena itu, mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator untuk memberikan penilaian dan saran agar peneliti dapat memperbaiki media sesuai kriteria kelayakan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah jawaban pada lembar uji kelayakan dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
2. Setiap jawaban mempunyai skala penilaian sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Tidak Baik

No	ASPEK PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
1.	Aspek Format dan Tampilan				
	Desain video memiliki kesan positif yang mampu menarik minat belajar peserta didik.				v
	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan tampilan media				v
	Kesesuaian pemilihan teks dan warna teks				v
	Keserasian warna, tulisan dan gambar ilustrasi pada media				v

	Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media				v
	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media			v	
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media			v	
2.	Aspek Bahasa				
	Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD				v
	Keefektifan kalimat yang digunakan				v
	Kejelasan dan kelengkapan informasi pada media dalam bahasa dan kalimat				v
3.	Aspek Suara				
	Suara yang digunakan berhubungan dengan materi			v	
	Suara yang digunakan terdengar jelas	v			
	Kesesuaian antara media dengan suara			v	
	Suara latar dan <i>sound effect</i> yang sesuai dengan tampilan			v	

(Sumber : Maysella, 2021)

E. Komentor dan Saran

- narasi kurang menarik, intonasinya kurang menarik, terlalu datar. Gunakan suara dengan intonasi tinggi dan nada yg sesuai jadi lebih menarik
- backsound terlalu besar, narasi hampir tertutupi
- animasi sudah menarik, tapi jadi kurang menarik karena narasinya.

F. Kesimpulan

Materi Pembelajaran mengenali identitas diri dan anggota keluarga serta makhluk hidup di lingkungannya sesuai modul ajar siswa kelas VI SLB BUKESRA pada media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic*, dinyatakan:

- () $\leq 20\%$ = Sangat Tidak Layak
- () 21% - 40% = Tidak Layak
- () 41% - 60% = Cukup Layak

- () 61% - 80% = Layak
- () 81% - 100% = Sangat L ayak

Banda Ace, 2 Oktober 2024

Validator Media



Nurrizqa, S.Pd., M.T



Lampiran 6. Modul Ajar

MODUL AJAR**FASE B**

A. Informasi Umum	
Nama Sekolah	SLB BUKESRA Banda Aceh
Satuan Pendidikan	SDLB
Mata Pelajaran	IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Kelas/ Fase	III Tunagrahita / B
Alokasi Waktu	2 x 30 Menit
Kompetensi Awal	<p>Asesmen Kemampuan Awal Peserta didik mampu mengenal identitas diri tetapi belum mampu menjelaskan identitas diri</p> <p>Pada Kompetensi Pengembangan Area Fungsi: Membaca: Pra Membaca: Mampu meniru ucapan suku kata. Minsalnya Ma – ma – ma - ma Menulis : Pra Menulis : Mampu meraih, meraba, memegang benda dan melepas benda Menulis : mampu menggerakkan alat tulis serta mencoret bebas Menghitung: Mampu meniru ucapan lambang bilangan Sosial : Mampu menyapa guru dan teman, bermain sendiri, menyebut nama teman sekelas, berdo'a sebelum belajar, mengenal anggota keluarga, mengenal guru di sekolah. Emosi: Suka bercanda di kelas,suka tertawa di dalam dan di luar kelas, berani bertemu dengan orang banyak.</p>
Profil Pelajar Pancasila	<p>Profil pelajar Pancasila yang akan ditumbuh kembangkan saat pembelajaran “Identitas Diri adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimensi beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang Maha Esa, Elemen Akhlak beragama, sub elemen mengenal dan mencintai Tuhan yang Maha Esa 2. Dimensi Mandiri, elemen regulasi diri, sub elemen menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri 3. Dimensi bernalar kritis, elemen memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, sub elemen mengajukan pertanyaan

Sarana dan Prasarana	Pensil/pulpen, buku, laptop, poster/ gambar yang terkait dengan materi
Target Peserta Didik	Peserta didik yang menjadi target adalah peserta didik di fase B di kelas III Tunagrahita
Moda Pembelajaran	Moda yang dilakukan adalah moda luring dengan menerapkan strategi pembelajaran <i>Direct Intruction</i>
Metode Pembelajaran	Drill dan lembar kerja
Penilaian	Observasi, tes tulis, dan unjuk kerja
B. Informasi Inti	
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu menjelaskan identitas diri dan anggota keluarga, mengetahui bagian tubuh makhluk hidup, mengenal hewan dan tumbuhan yang ada di lingkungan sekitarnya, mengidentifikasi benda-benda yang ada di lingkungan sekitar; mengidentifikasi kerja sama yang terjadi di lingkungan rumah dan sekolah; mengenal uang dan kegunaannya secara sederhana; mengenal siang, malam, nama-nama hari dan bulan; dan memahami cara memelihara kesehatan tubuh dan lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.
Tujuan Pembelajaran	Menjelaskan identitas diri
Pemahaman Bermakna	Peserta didik dapat menjelaskan identitas diri
Pertanyaan Pematik	Siapakah dirimu?
Kegiatan Pembelajaran	Persiapan Pembelajaran
Guru Memfasilitasi Kegiatan Pembelajaran yang Memberi Peran pada Semua Peserta Didik	<p>Pertemuan Pertama</p> <p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam bahagia dan menanyakan keadaan murid, serta meminta peserta didik memimpin do'a 2. Guru melakukan absensi kehadiran peserta didik dengan menyebutkan nama peserta didik 3. Guru melakukan tanya jawab tentang materi <i>Siapakah nama mu?</i> <i>Apakah kamu tahu nama lengkap mu?</i> 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menjelaskan tentang pengertian identitas diri 6. Guru menunjukkan video tentang identitas diri https://www.youtube.com/watch?v=k-QO_oGq7Ko 7. Guru memberikan contoh cara menjelaskan identitas diri 8. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan identitas diri masing-masing 9. Guru memberikan penjelasan tambahan tentang perubahan iklim yang ada dalam Al-Qur'an

	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>10. Guru dan peserta didik bersama-sama membuat rangkuman pembelajaran</p> <p>11. Guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan</p> <p>12. Guru menyampaikan harapan positif kepada peserta didik</p> <p>13. Guru memberikan salam penutup</p>
Asesmen	Teknik Tes : tulis
Refleksi Peserta Didik	Guru menanyakan hal apa yang paling menarik dari pembelajaran hari ini, bagian pelajaran yang belum dipahami dan menyampaikan hal yang ingin diketahui lebih lanjut sebagai bahan refleksi bagian guru
Refleksi Guru	Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap materi/ bahan ajar yang disajikan, respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan, respon peserta didik dan keterlibatannya pada metode belajar yang digunakan. Apakah peserta didik dapat menyelesaikan tugas evaluasi yang diberikan? Apa kendala yang dihadapi?
C. Lampiran	
Lembar Kerja Peserta Didik	Terlampir
Pengayaan	Pengayaan akan dilakukan jika peserta didik memahami pencapaian tujuan pembelajaran
Remedial	Remedial dilakukan jika peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.
Bahan Ajar	Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran ini ialah: video pembelajaran dari youtube, gambar/ poster yang terkait materi dari google/ website, kumpulan materi dari buku dan jurnal
Glosarium	Identitas diri: merujuk pada acara seseorang mengenali dan mendefinisikan dirinya sendiri.

Mengetahui,
Kepala SLB BUKESRA

Banda Aceh, 15 Juli 2024
Guru Kelas

Taufik Sulaiman, S.Pd
NIP. 198012192005041002

Alfina Fitri, S.Pd

**KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM dan SOSIAL (IPAS) FASE D JENJANG SMPLB**

Menjelaskan Identitas Diri

Materi : Identitas Diri

Menggunakan Interval Nilai diolah dari Rubrik

Kriteria Ketuntasan	Belum Muncul	Muncul sebagian Kecil	Sudah Muncul di Sebagian Besar	Terlihat pada Keseluruhan
BOBOT	1	2	3	4
Mampu mengenal nama dirinya sendiri				
Mampu memahami isi video				
Mampu menjelaskan identitas diri				
Mampu memperkenalkan identitas diri				
Skor Perolehan				
Nilai	$12/16 \times 100 = 75$			
Kriteria : 66 – 85 : Telah mencapai tujuan tanpa remedial KKTP Interval : 66 – 85 %				

Lampiran 7. Dokumentasi Observasi Awal



Lampiran 8. Dokumentasi Pengisian Lembar Validasi



Lampiran 9. Dokumentasi Pemaparan Video *Motion Ghrapic*