

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI KARTUN BERBASIS
KINE MASTER DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
JENJANG SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

FITRIA ANANDA

NIM. 190209117

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023M/ 1444 H**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI KARTUN BERBASIS
KINE MASTER DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
JENJANG SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh:

FITRIA ANANDA

NIM. 190209117

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui oleh:

AR - RANIRY

Pembimbing I

Pembimbing II



Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 198203042005012004



Mulia, S. Ag., M.Ed.
NIDN. 2013107801

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI KARTUN BERBASIS KINE MASTER
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK JENJANG SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

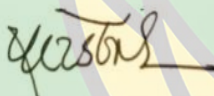
Telah Diuji Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Baban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Jumat, 08 Desember 2023 M
24 Jumadil Awal 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua




Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 198203042005012004

Sekretaris



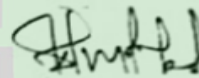
Mulia, S.Ag., M.Ed.
NIP. 197810132014111001

Penguji I



Syahidan Nurdin, M.Pd.
NIP. 198104282009101002

Penguji II



Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198410012015032005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Banda Aceh



Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 19510211997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitria Ananda

NIM : 19020911

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master
dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi 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 bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian, 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 yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak mana pun.

Banda Aceh, 22 Mei 2023
Yang Menyatakan,



Fitria Ananda
NIM. 190209117

ABSTRAK

Nama : Fitria Ananda
NIM : 190209117
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master
Pembimbing I : Mishahul Jannah, M.Pd., Ph.D
Pembimbing II : Mulia, S.Ag., M.Ed.
Kata Kunci : Video Animasi Kartun, *Kine Master*, dan Tematik

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran, dan terdapat siswa yang tidak memahami materi pembelajaran salah satunya materi tematik tema 8 subtema 1. Tujuan penelitian ini, yaitu: (1) untuk mendesain video animasi kartun berbasis kine master dalam pembelajaran tematik jenjang sekolah dasar; (2) untuk menilai kelayakan video animasi kartun berbasis kine master dalam pembelajaran tematik jenjang sekolah dasar; (3) untuk menilai kepraktisan video animasi kartun berbasis kine master dalam pembelajaran tematik jenjang sekolah dasar yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and development* (R&D), dengan menggunakan model Alesi dan Trollip. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi kartun berbasis kine master dalam pembelajaran tematik jenjang sekolah dasar sudah memenuhi kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi terhadap media, maka diperoleh skor 88% dan hasil validasi materi diperoleh skor 90% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan data kepraktisan video animasi kartun berbasis kine master diperoleh skor yaitu; guru kelas skor 95% dan peserta didik skor 86% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penelitian maka media pembelajaran video animasi kartun berbasis kine master dalam pembelajaran tematik jenjang sekolah dasar sangat layak dan sangat praktis dikembangkan lebih lanjut.

AR - RANIRY

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada kita semua, terutama kepada penulis sendiri sehingga dengan karunia tersebut penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa pula penulis sanjungkan kepada ke pangkuan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah memperjuangkan kalimat Allah dan mengangkat martabat manusia dari alam jahiliah ke pada alam Islamiyah yang penuh dengan peradaban.

Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah-Nya, penulis telah selesai menyusun skripsi sederhana ini untuk memenuhi dan melengkapi syarat-syarat guna mencapai gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry, dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine master dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Safrul Muluk, S.Ag., MA, Med, PhD. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd. selaku ketua prodi PGMI, beserta para stafnya yang telah membantu penulis selama ini, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D. selaku pembimbing I yang telah senantiasa ikhlas dan banyak meluangkan waktu untuk memberi bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Bapak Mulia, S.Ag., M.Ed. selaku pembimbing II yang telah senantiasa ikhlas dan penuh kesabaran dalam membimbing dan meluangkan waktu

untuk memberi bimbingan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

5. Bapak Agus Salim, S.Pd. selaku kepala MIN 25 Aceh Besar yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di Madrasah tersebut.

Teristimewa kepada Ibunda Nurbaiti tercinta, beserta segenap keluarga besar yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi baik moral maupun material sehingga penulis dapat belajar ilmu pengetahuan di UIN Ar-Raniry serta berhasil menyelesaikan karya tulis yang sederhana ini.

Semua sahabat saya yaitu Akmaliyani, Wilda Rahmani, Anisa Fadlia, Fitria Ananda, Laina Misqa, Mifratul Aini, dan Rizka Safitri yang telah memberikan semangat. Kemudian, kepada teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2019 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang sudah banyak membantu, memotivasi dan memberikan pengalaman-pengalaman yang luar biasa kepada penulis dalam masa perkuliahan.

Penulis terus berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun kesempatan bukanlah milik manusia semata, jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna untuk memperbaiki di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca yang lain. Akhirul kalam semoga kita senantiasa dalam lindungan Allah SWT.

Banda Aceh, 6 juli 2023

Penulis,



Fitria Ananda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Defenisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Video Animasi Kartun	8
1. Pengertian Video Animasi	8
2. Kelebihan Video Animasi	10
B. Aplikasi Kine Master	11
1. Pengertian Aplikasi Kine Master	11
2. Fitur Kine Master	12
C. Pembelajaran Tematik.....	13
1. Muatan Bahasa Indonesia	14
2. Muatan IPA	17
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Jenis Penelitian	20
B. Langkah-Langkah Penelitian	21

C. Subjek Penelitian.....	22
D. Instrumen Pengumpulan Data	23
E. Teknik Pengumpulan Data	23
F. Teknik Analisis Data.....	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	29
A. Hasil Penelitian Pengembangan.....	29
1. Desain Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master.....	29
2. Kelayakan Produk Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master.....	39
B. Pembahasan.....	45
1. Desain Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master.....	45
2. Kelayakan Produk Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master.....	50
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	111

DAFTAR TABEL

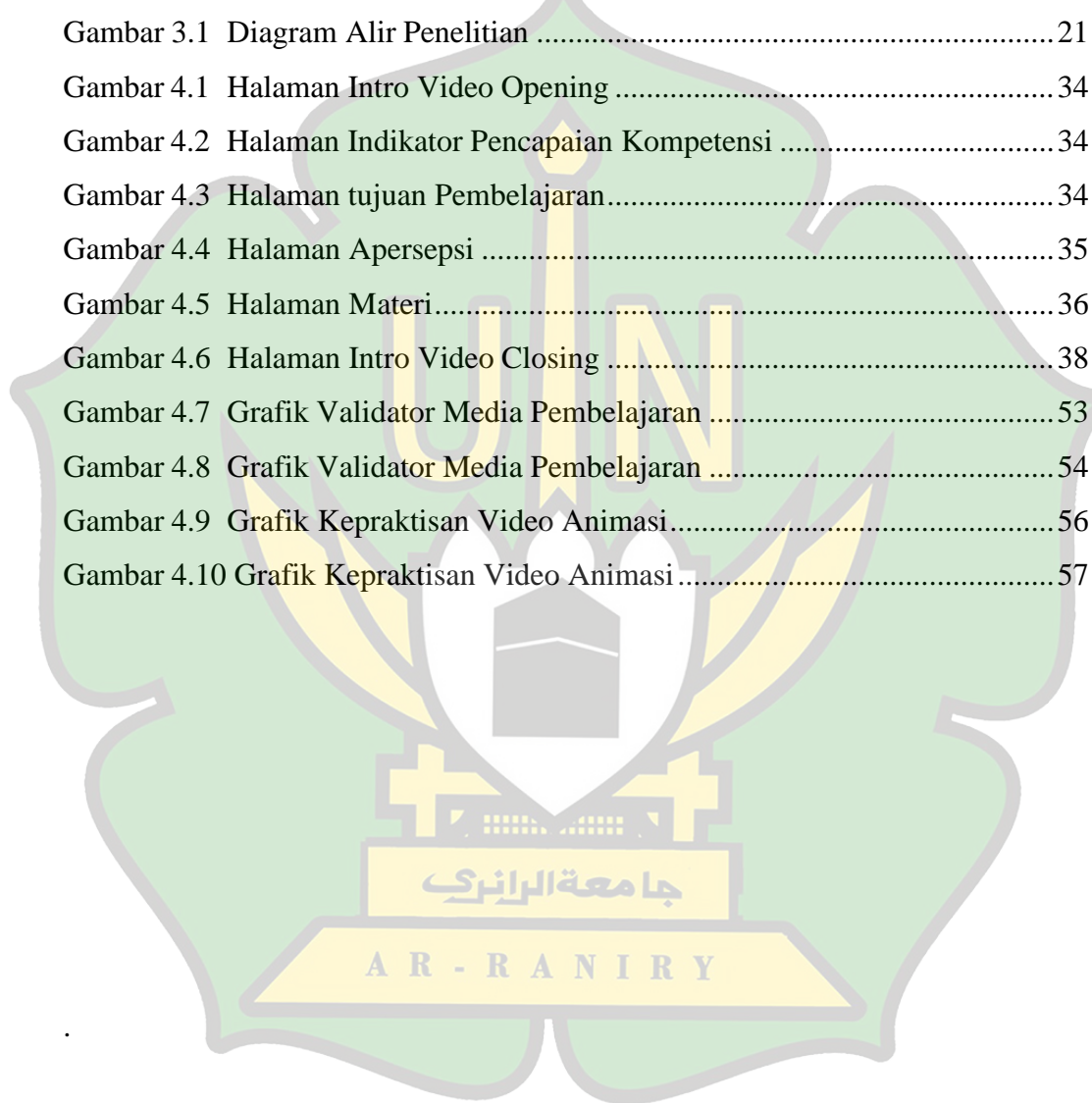
Tabel 3.1	Kisi- kisi Angket Validasi Ahli Media	24
Tabel 3.2	Kisi- kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	25
Tabel 3.3	Kisi- kisi Angket Kepraktisan Video Animasi	26
Tabel 3.4	Interval Skala Likert	27
Tabel 3.5	Konversi Skor Kelayakan Media.....	28
Tabel 4.1	Rancangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master	31
Tabel 4.2	Angket Hasil Validasi Ahli Media	40
Tabel 4.3	Angket Hasil Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 4.4	Data Hasil Validasi Guru Kelas.....	44
Tabel 4.5	Data Hasil Validasi Peserta Didik	49
Tabel 4.6	Bagian Halaman Materi.....	49
Tabel 4.7	Bagian Halaman Materi.....	50
Tabel 4.8	Tampilan Desain Halaman Materi.....	50
Tabel 4.9	Bagian Halaman Materi.....	51
Tabel 4.10	Tampilan Desain Halaman Materi.....	52

جامعة الرانري

AR - RANIRY

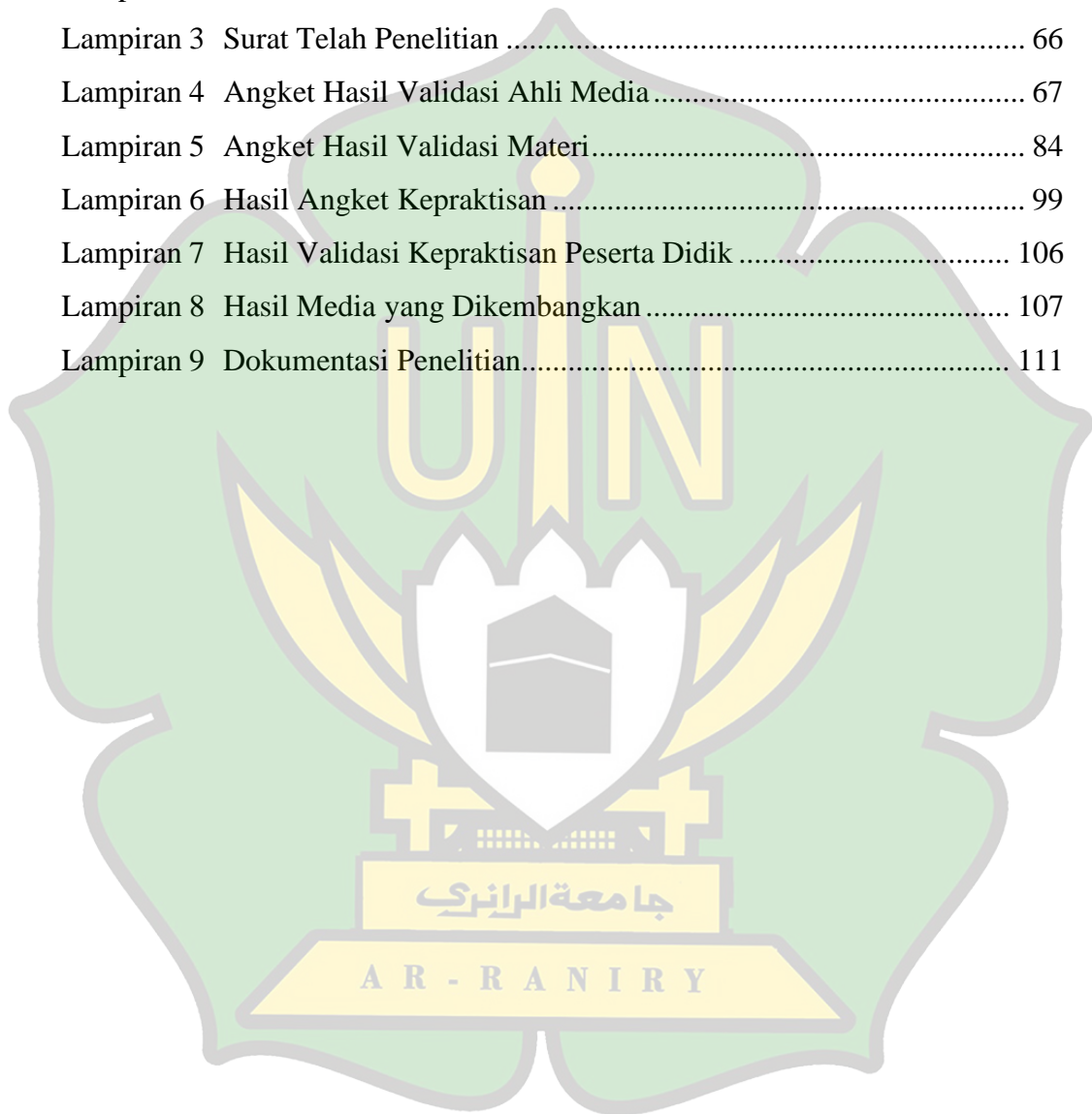
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi Kine Master	12
Gambar 2.2 Danau Telaga Warna	15
Gambar 2.3 Udin dan Dita Bermain Ayunan.....	18
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	21
Gambar 4.1 Halaman Intro Video Opening	34
Gambar 4.2 Halaman Indikator Pencapaian Kompetensi	34
Gambar 4.3 Halaman tujuan Pembelajaran.....	34
Gambar 4.4 Halaman Apersepsi	35
Gambar 4.5 Halaman Materi.....	36
Gambar 4.6 Halaman Intro Video Closing	38
Gambar 4.7 Grafik Validator Media Pembelajaran	53
Gambar 4.8 Grafik Validator Media Pembelajaran	54
Gambar 4.9 Grafik Kepraktisan Video Animasi.....	56
Gambar 4.10 Grafik Kepraktisan Video Animasi.....	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan skripsi.....	64
Lampiran 2 Surat Penelitian	65
Lampiran 3 Surat Telah Penelitian	66
Lampiran 4 Angket Hasil Validasi Ahli Media.....	67
Lampiran 5 Angket Hasil Validasi Materi.....	84
Lampiran 6 Hasil Angket Kepraktisan	99
Lampiran 7 Hasil Validasi Kepraktisan Peserta Didik	106
Lampiran 8 Hasil Media yang Dikembangkan	107
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	111



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia telah beberapa kali mengalami perubahan kurikulum sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan. Saat ini sedang dikembangkan kurikulum 2013 yang telah diterapkan pada tahun pelajaran 2014/2015.¹ Kurikulum baru saat ini memang sudah disesuaikan untuk mengikuti kebutuhan global yang sudah dirumuskan dan diterapkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia sebagai acuan sekaligus landasan pendidikan dan pembelajaran yang di aplikasikan agar mampu beradaptasi di era industry yang dihadapi dunia saat ini.² pelaksanaan pembelajarannya menggunakan pendekatan pembelajaran terpadu atau pembelajaran terintegritas.³ Kurikulum 2013 edisi revisi untuk tingkat sekolah dasar menggunakan buku tematik yang berisikan tema dan subtema.

Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya. Penerapan pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik dalam membangun kebermaknaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang baru

¹ Wachyu Sundayana, *Telaah Kurikulum dan Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Erlangga, 2017), hlm. 16.

² Yayah Huliatusisa, *Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar*, (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2022), hlm.291.

³ Eko Setiawan, *Pembelajaran Tematik Teoretis dan Praktis* (Jakarta: Erlangga, 2018), hlm. 20.

dan lebih kuat.⁴ Menurut buku Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik yang diterbitkan oleh Dirjen Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama, Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan keterampilan, kreativitas, nilai dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema.⁵

Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di MIN 25 Aceh Besar terhadap Guru dan peserta didik kelas IV, diperoleh data bahwa materi Daerah Tempat Tinggalku adalah salah satu materi tematik yang tergolong rumit karena pada materi tematik ini ada beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi satu tema, jadi peserta didik sulit memahami karena pada materi tersebut tidak difokuskan pada satu mata pelajaran saja, melainkan tiga mata pelajaran. Dalam hal ini mendorong peneliti untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat dipahami oleh peserta didik dan membuat peserta didik merasa lebih menarik dalam melakukan proses pembelajaran, salah satunya dalam bentuk video pembelajaran.

Video yang disajikan untuk pembelajaran yaitu video animasi. Menurut Agustien mengemukakan bahwa video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup.⁶ Animasi adalah gambar bergerak yang dibentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara

⁴ Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizah, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 3-7.

⁵ Mamat SB, dkk, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Dirjen Keagamaan Agama Islam, Depag RI, 2005), hlm. 3.

⁶ J. Julia, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*, (Sumedang: CV. Caraka Khatulistiwa, 2021), hlm. 76.

beraturan dengan kecepatan tertentu. Animasi telah digunakan secara luas untuk industri hiburan, permainan, maupun pendidikan. Animasi dapat memberi objek bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna.⁷ Pada video animasi pembelajaran ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar dengan menggunakan aplikasi KineMaster.

Kine Master termasuk salah satu platform yang banyak digunakan oleh penyedia untuk membuat suatu video. Versi yang banyak digunakan adalah versi aplikasi android karena lebih mudah untuk digunakan.⁸ Aplikasi membuat video pembelajaran gratis ini sangat populer digunakan saat ini. Jadi tidak hanya youtuber atau video editor saja yang menggunakan aplikasi ini. Banyak guru-guru yang memanfaatkan aplikasi kineMaster ini untuk membuat video pembelajaran.⁹

Pengkajian terhadap penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti berbeda dengan observasi yang dilakukan peneliti, yaitu seperti penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khaira Lina, dengan judul penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V MIN 13 Pidie Jaya, pada skripsi ini peneliti menghasilkan produk yang sudah cukup layak. Kelayakan ini dapat dilihat dari rata-rata penilaian ahli media dengan memperoleh persentase 82,63%, dan rata-rata penilaian ahli materi dengan memperoleh persentase 76%, dan respon siswa memperoleh skor 89,23%, sehingga produk ini dinyatakan layak.

⁷ Jubilee Enterprise, *Dasar-dasar Animasi Komputer*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), hlm.1.

⁸ J. Julia, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*, (Sumedang: CV. Caraka Khatulistiwa, 2021), hlm. 76-77.

⁹ Joni Wilson Sitepu, dkk, *Aplikasi Pembelajaran Digital*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm. 85.

Kemudian penelitian tentang pengembangan video animasi kartun juga pernah dilakukan oleh Batiar Ismail Adkhar, dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes. Pada skripsi ini peneliti menghasilkan produk yang sudah layak. Kelayakan dapat dilihat dari rata-rata penilaian ahli materi sebesar 81,3% dinyatakan baik, sedangkan ahli media untuk aspek media di dapat hasil 93,3%, dan aspek tampilan dan hasil produk mendapat hasil 82% serta dengan aspek kualitas dan keefektifitas media diperoleh hasil sebesar 82,22%, dan hasil penilaian oleh siswa untuk aspek tampilan dan keefektifitas mendapat nilai 89,5%. Sehingga produk dinyatakan layak.

Dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan adanya penelitian yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi kartun berbasis Kine Master pada materi pembelajaran Tematik kelas IV. oleh karena itu, peneliti memiliki keinginan untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis KineMaster dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain Video Animasi Kartun Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar?

2. Bagaimana Kelayakan Video Animasi Kartun Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah dasar?
3. Bagaimana Kepraktisan Video Animasi Kartun Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendesain Video Animasi Kartun Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah dasar?
2. Menilai kelayakan Video Animasi Kartun Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar?
3. Menilai Kepraktisan Video Animasi Kartun Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari peneliti ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah- masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

b) Bagi Guru

Untuk memberikan materi dan mengajar yang beragam dengan media pembelajaran yang berbeda-beda dan merangsang pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti.

c) Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran di multimediasikan sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar.

d) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif menjadi masukan pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan video animasi pembelajaran berbasis animasi kartun sebagai media pembelajaran alternatif di Sekolah Dasar.

E. Definisi Operasional

1. Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master

Video animasi kartun berbasis Kine Master adalah media yang digunakan sebagai alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran dan memuat video animasi kartun berbasis KineMaster berupa gambar bergerak, penambahan audio, dan teks secara bersamaan, sehingga proses pembelajaran dapat dihantarkan dengan efektif dan efisien.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan prinsip pembelajaran terpadu menggunakan topik atau tema. Tema berfungsi sebagai pemersatu beberapa muatan mata pelajaran dengan melibatkan pengalaman peserta didik guna mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

Pada pembelajaran tematik kelas 4 tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku pembelajaran 1 memuat dua mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master

1. Pengertian Video Animasi

Media animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara.¹⁰ Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.¹¹ Media animasi merupakan gambar berrgerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya) serta tulisan teks.

Video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan dari berbagai objek yang disusun secara sistematis dan bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu.¹²

¹⁰ Relis Agustien, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Wondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran sejarah Kelas X IPS". *Jurnal Edukasi* Vol 1 Tahun 2018, hlm. 19.

¹¹ Jerry Radita Ponza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar". *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa* Vol 6 No 1 Tahun 2018. Hlm. 9-19.

¹² Wayan Sukanta, "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya Di Kelas VIII SMP

Video animasi pembelajaran yang disajikan merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi- materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Pada video animasi pembelajaran ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warna- warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar siswa-siswa sekolah dasar bisa lebih senang dan memahami materi yang sedang dipelajari.¹³

Media pembelajaran video dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik, Selain itu media pembelajaran video dapat dikombinasikan dengan menambah animasi sebagai daya tarik peserta didik terhadap media pembelajarannya.

Animasi adalah serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk menghidupkan dan menggerakkan benda mati, suatu benda mati diilustrasikan menjadi hidup atau berkesan hidup dengan menambah sekumpulan gambar secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang ditentukan. Animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memberikan

Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal Swarnabhumi* Vol 2 No 1 februari 2017.

¹³ Jubilee Enterprise, *Dasar-dasar Animasi Komputer*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), hlm.1.

interaksi berkelanjutan dan memaksimalkan efek visual, sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.¹⁴

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, video animasi kartun berbasis kine master adalah media yang digunakan sebagai alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran dan memuat video animasi berupa gambar yang dibuat hidup atau seolah-olah hidup, penambahan audio, dan teks, secara bersamaan, sehingga proses pembelajaran dapat dihantarkan dengan efektif dan efisien.

2. Kelebihan Video Animasi

Kelebihan video animasi antara lain:

- a) Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.
- b) Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh.
- c) Gambar serta warna warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik.
- d) Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.
- e) Lebih komunikatif

Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi dengan membaca kadang-kadang sulit

¹⁴ Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*, (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2018), hlm.286.

dimengerti. Selain itu, untuk membaca suatu informasi pendidik harus menyediakan waktu khusus yang sulit diperoleh karena kesibukan. Mudah dibuat dan dimodifikasi.

- f) Mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.
- g) Objek yang berukuran besar dapat terlihat kecil, begitu pula sebaliknya.
- h) Penyajian informasi yang rumit dapat lebih mudah.
- i) Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi.
- j) Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret.¹⁵

B. Aplikasi Kine Master

1. Pengertian Kine Master

Kine Master termasuk salah satu platform yang banyak digunakan oleh penyedia untuk membuat suatu video. Versi yang banyak digunakan adalah versi aplikasi android karena lebih mudah untuk digunakan.¹⁶ Kine Master adalah sebuah aplikasi yang berjalan pada sistem operasi Android dan iOS pada perangkat bergerak yang tersedia secara gratis dan dibuat oleh

¹⁵ Wayan Sukanta, "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal Swarnabhumi* Vol 2 No 1 februari 2017.

¹⁶ J. Julia, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*, (Sumedang: CV. Caraka Khatulistiwa, 2021), hlm. 76-77.

Nex Streaming dari Amerika Serikat. Aplikasi Kine Master bisa digunakan untuk memotong durasi video, menghilangkan area gambar yang tak ingin terlihat, menggabungkan klip video, memberi efek transisi, menambah audio, menuliskan teks dan masih banyak lagi.



Gambar 2.1 Aplikasi Kine Master

2. Fitur KineMaster

- a) Multiple Layer : fasilitas ini dapat mempermudah urutan penempatan clip video dalam sumbu z, dengan demikian clip video dapat diurutkan penempatannya baik didepan atau dibelakang clip video lainnya. Fasilitas ini juga memudahkan dalam pemberian efek transisi antar clip video.
- b) Multi Track Audio : fasilitas ini memungkinkan user untuk memasukkan beberapa file audio yang disusun secara overlapping, fasilitas ini juga memudahkan user dalam mengatur volume tiap file audio.
- c) Chroma Key : fasilitas ini digunakan untuk menghilangkan warna latar (umumnya hijau) sehingga latar belakang sebuah clip video dapat digantidengan gambar atau clip video lainnya.

- d) Voice Recording : fasilitas ini memungkinkan user untuk merekam suara diperangkat bergerak dan hasilnya langsung dimasukkan ke aplikasi.
- e) Speed Control : fasilitas ini dapat digunakan untuk meengatur ketepatan frame rate video. Dengan fasilitas ini, kecepatan frame rate tiap clip video dapat disesuaikan.
- f) Precision editing : melakukan pemotongan frame demi frame serta dapat mengatur timing klip audio dan memisahkan menjadi sub frame sehingga akan menghasilkan video yang presisi.
- g) Color adjustment : menambah filter warna pada video, saturasi video, mengatur brightness video, kontras video dan sebagainya.
- h) Pro audio features : membuat berbagai format audio, mengatur besar kecil volume audio sesuai yang diinginkan.¹⁷

C. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan prinsip pembelajaran terpadu menggunakan topik atau tema.¹⁸ Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Penerapan

¹⁷ Yoga Prisma Yuda dan Septyana Luckytasari, *cara cepat foto & Video Produk Menggunakan Handphone*, (Jawa Timur: CV AE MEDIA GRAFIKA, 2021), hlm. 47-49.

¹⁸ Eko Setiawan, *Pembelajaran Tematik Teoretis dan Praktis* (Jakarta: Erlangga, 2018), hlm. 20.

pembelajaran tematik dapat membenarkan peserta didik dalam membangun kebermaknaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang baru dan lebih kuat.¹⁹

Pada pembelajaran tematik kelas 4 tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku pembelajaran 1 memuat dua mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

1. Muatan Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	
3.9	Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
4.9	Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

a) Teks Fiksi

1) Pengertian Teks Fiksi

Teks fiksi adalah karya sastra yang berisi cerita rekaan atau didasari dengan angan-angan (fantasi) dan bukan berdasarkan kejadian nyata, hanya berdasarkan imajinasi pengarang. Imajinasi pengarang diolah berdasarkan pengalaman, wawasan, pandangan, tafsiran, kecenderungan, penilaiannya terhadap berbagai peristiwa, baik peristiwa nyata maupun hasil rekaan semata.

2) Ciri- Ciri Teks Fiksi

- Merupakan cerita rekaan atau cerita nyata yang diolah oleh pengarang.

¹⁹ Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizah, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 3-7.

- Bertujuan untuk menghibur dengan menceritakan suatu peristiwa.
- Disajikan dalam alur cerita.
- Menggunakan bahasa yang komunikatif.
- Menggunakan bahasa tidak baku
- Tidak memiliki sistematika yang baku
- Memiliki pesan moral atau amanat tertentu.

3) Contoh Teks Fiksi

Cerita Asal Mula Telaga Warna dan Kasuari dan Dara Makota termasuk jenis cerita rakyat. Cerita Asal Mula Telaga Warna merupakan cerita rakyat berjenis legenda. Alasannya, isi cerita tersebut mengisahkan asal mula terjadinya suatu tempat, yaitu Telaga Warna.



Gambar 2.2. Danau Telaga Warna

Dahulu kala di Jawa Barat, ada Raja dan Permaisuri yang belum dikarunia anak. Padahal, mereka sudah bertahun-tahun menunggu. Akhirnya, Raja memutuskan untuk bertapa di hutan. Di hutan Raja terus berdoa kepada Yang Maha Kuasa.

Raja meminta agar segera dikarunia anak. Doa Raja pun terkabul. Permaisuri melahirkan seorang bayi perempuan. Raja dan

Permaisuri sangat bahagia. Seluruh rakyat juga bersuka cita menyambut kelahiran Putri Raja.

Raja dan Permaisuri sangat menyayangi putrinya. Mereka juga sangat memanjakannya. Segala keinginan putrinya dituruti. Tak terasa Putri Raja telah tumbuh menjadi gadis yang cantik. Hari itu dia berulang tahun ketujuh belas. Raja mengadakan pesta besarbesaran. Semua rakyat diundang ke pesta. Raja dan Permaisuri telah menyiapkan hadiah istimewa berupa kalung. Kalung terbuat dari untaian permata berwarna-warni. Saat pesta berlangsung, Raja menyerahkan kalung itu.

”Kalung ini hadiah dari kami. Lihat, indah sekali, bukan? Kau pasti menyukainya,” kata Raja. Raja bersiap mengalungkan kalung itu ke leher putrinya. Sungguh di luar dugaan, Putri menolak mengenakan kalung itu.

”Aku tak suka kalung ini, Ayah,” tolak Putri dengan kasar. Raja dan Permaisuri terkejut. Kemudian, Permaisuri berusaha membujuk putrinya dengan lembut. Permaisuri mendekat dan hendak memakaikan kalung itu ke leher putrinya. ”Aku tidak mau! Aku tidak suka kalung itu! Kalung itu jelek!” teriak Putri sambil menepis tangan Permaisuri.

Tanpa sengaja, kalung itu terjatuh. Permata-permatanya terceraibera di lantai. Permaisuri sangat sedih. Permaisuri terduduk dan menangis. Tangisan Permaisuri menyayat hati. Seluruh rakyat yang hadir turut menangis. Mereka sedih melihat tingkah laku Putri yang mereka sayangi.

Tidak disangka, air mata yang tumpah ke lantai berubah menjadi aliran air. Aliran air menghanyutkan permata-permata yang berserakan. Air tersebut mengalir ke luar istana dan membentuk danau. Anehnya, air danau berwarna-warni seperti warna-warna permata kalung Putri. Kini danau itu dikenal dengan nama Telaga Warna.

2. Muatan IPA

Kompetensi Dasar	
3.4	Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar
4.4	Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

a) Gaya dan Gerak

1) Pengertian Gaya

Di dekat rumah Udin di Jawa Barat juga terdapat taman bermain, Udin dan saudara-saudara sepupunya bermain di sana. Dita ingin bermain ayunan Udin membantu Dita menarik dan mendorong ayunan. Udin menarik ayunan. Kemudian, Udin mendorong ayunan. Udin telah memberikan gaya pada ayunan itu. Apakah yang dimaksud dengan gaya?



Gambar 2.3. Udin dan Dita bermain ayunan

Gaya merupakan kekuatan yang menyebabkan suatu benda yang dikenai gaya menjadi bergerak, berubah kedudukannya, ataupun berubah bentuk. Sementara itu, gerak merupakan perpindahan kedudukan suatu benda terhadap benda lain atau tempat asal sebagai akibat benda tersebut dikenai gaya. Pemberian gaya berpengaruh terhadap kecepatan gerak benda. Gaya juga dapat diartikan sebagai tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi keadaan suatu benda.

2) Pengertian Gerak

Gerak adalah perpindahan kedudukan suatu benda terhadap benda lainnya, baik perpindahan kedudukan yang mendekati maupun menjauhi suatu benda atau tempat asal akibat benda itu dikenai gaya. Gerak pada suatu benda terjadi karena adanya gaya.

3) Perbedaan Gaya dan Gerak

Perbedaan gaya dan gerak antara lain;

- Gaya merupakan dorongan atau tarikan yang menyebabkan benda bergerak, sementara gerak adalah perpindahan tempat, perubahan percepatan suatu benda karena adanya gaya.

- Gaya adalah sesuatu hal yang tidak bisa dilihat namun bisa dirasakan, berbeda dengan gerak yang bisa dilihat.
- Gaya dapat memengaruhi bentuk benda, sedangkan gerak tidak mempengaruhi bentuk benda.
- Gerak dipengaruhi oleh gaya, sementara gaya tidak dipengaruhi oleh gerak.
- Gaya memengaruhi benda bergerak, sementara gerak tidak.²⁰



²⁰ Ari Subekti, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), hlm. 1- 10.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

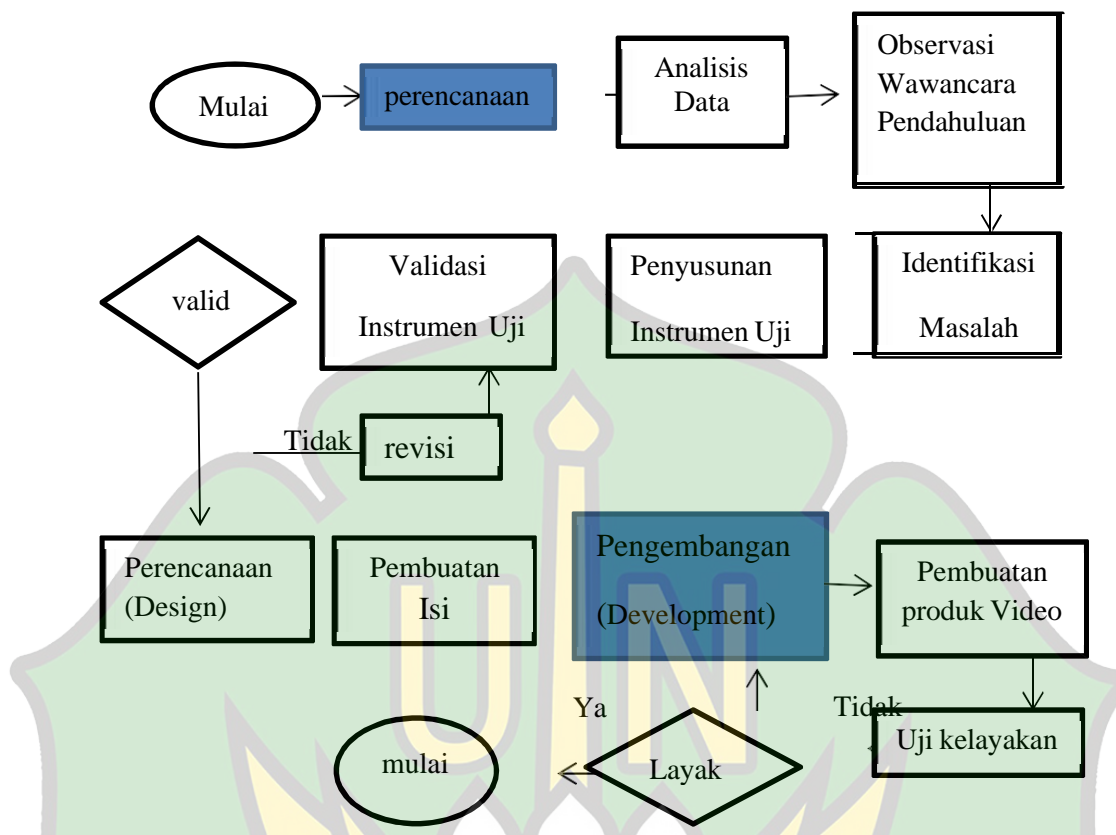
A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*, risert dan pengembangan serta pengujian pada suatu produk yang di hasilkan oleh peneliti dan kelayakan untuk mengetahui seberapa efektif produk yang dihasilkan untuk di terapkan di dalam perusahaan, bidang pendidikan dan masih banyak lagi.²¹ dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan video pembelajaran animasi menggunakan KineMaster sebagai alat yang digunakan untuk pengembangan ini.

Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini adalah menggunakan model Alessi dan Trollip. Model alessi dan Trollip adalah model pengembangan yang terdiri dari 3 tahapan perencanaan yaitu tahap, 1) tahap perencanaan (planing), 2). Tahap Desain, dan 3). Tahap Pengembangan.²² peneliti mengambil model pengembangan Alesi dan Troliip dikarekan pada model ini lebih cocok untuk digunakan pada pengembangan multimedia. Adapun kegiatan yang harus di lakukan dalam tahapan menggunakan model Alesi dan Trollip dapat dilihat pada Gambar 3.1

²¹ M. Askara Zakariah, Dkk. *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, Action Research, Research and Development (R and D)*. Makasar: yayasan pondok pesantren Al-mawaddah warrahmah.2020 h. 74

²² Husnul Hotimah, ida Ermiana, dan Awal Nur Kholifatur Rosyidah. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan komunikasimatematis. *Jurnal Progres pendidikan*. Vol 2 No. 1. 2021 h.8



Gambar 3.1. Diagram Alir Penelitian

B. Langkah-langkah penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 3 tahapan yang harus dilakukan seperti rencana keseluruhan yang akan dilakukan secara teratur dan menghasilkan produk yang layak digunakan dan mampu membantu menunjang pembelajaran. Adapun tahapan-tahapan tersebut diantaranya:

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan (*planning*) adalah tahapan paling awal yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tujuan dan arah pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti. Pada tahapan ini peneliti memulai dengan

memberikan analisis kebutuhan yang berisikan lembar angket. Dimana isi dari lembar angket ini yaitu materi pelajaran yang sedang dilakukan yang dianggap oleh peserta didik sulit untuk dipahami. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran mengenai peserta didik yang sulit memahami materi pelajaran yang diajarkan, kendala apa saja yang terjadi saat melakukan pembelajaran, dan menghubungkan dengan kurikulum yang sedang diterapkan saat ini. Dari hasil pengisian angket analisis kebutuhan peneliti dapat menyimpulkan materi apa yang harus dikembangkan.

2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Tahapan Perencanaan (*Design*) adalah tahapan dimana peneliti membuat suatu ide yang akan dikembangkan yang berupa gambaran awal yang akan dikembangkan pada produk yang peneliti ingin dikembangkan dan menyiapkan *website* yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan (*Development*) adalah tahapan dimana peneliti menggunakan *website* KineMaster sesuai dengan apa yang akan dikembangkan oleh peneliti, serta melakukan uji kelayakan pada produk yang dihasilkan.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah yang terdiri dari 2 validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli media untuk mengetahui kelayakan dari

media pembelajaran yang dikembangkan, serta guru kelas IV MIN 25 Aceh Besar untuk mengetahui kepraktisan video dari guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. ²³ Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi yang dikembangkan dari instrumen evaluasi media pembelajaran Chaeruman. ²⁴ instrumen yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan berupa lembar validasi yang ditujukan kepada dosen ahli materi, dan ahlimedia, adapun lembar validasi yang digunakan ialah:

1. Lembar Validasi ahli media berbasis *Kine Master*
2. Lembar validasi ahli materi Daerah Tempat Tinggalku
3. Lembar validasi kepraktisan Video Animasi Kartun Berbasis *Kine Master*

E. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah langkah pertama di dalam penelitian. Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data-data yang yang benar, akurat, dan sesuai dengan tujuan penelitian, adapun tujuan pengumpulan data di antaranya ialah:

²³ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R7N, (Bandung: PT, Alfabet, 2016), hlm.148.

²⁴ Chaeruman, UA. *Istrumen Evaluasi Media Pembelajaran*, (Pusat Teknologi Informasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019), hlm.1-17.

1. Validasi Media Berbasis *Kine Master*

Validasi Media Berbasis *KineMaster* dilakukan untuk mengetahui seberapa layak media yang sudah dikembangkan. Dengan memberikan lembar validasi beserta media *Kine Master* yang sudah di hasilkan kepada validator, kemudian validator memberikan penilaian terhadap media dengan memberi tanda centang pada baris dan kolom yang sesuai, menulis butir-butir revisi jika terdapat kekurangan pada bagian saran.

Tabel 3.1. Kisi- Kisi Angket Validasi Ahli Media

No.	Indikator penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Teks dapat terlihat dengan baik.					
2.	Desain cover menarik dan jelas.					
3.	Pemilihan animasi sesuai.					
4.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan media yang ditampilkan.					
5.	Backsound terdengar dengan jelas dan sesuai dengan media.					
6.	Tampilan pada media pembelajaran memiliki video animasi kartun berbasis kine master memiliki tata letak yang bagus dan jelas.					
7.	Kualitas gambar yang bagus.					
8.	Keefektifan dan efisiensi program media pembelajaran.					
9.	Kemudahan dan sesuai dengan perangkat saat menjalankannya.					
10.	Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media video animasi berbasis kine master.					

2. Validasi Materi Daerah Tempat Tinggalku

Validasi Materi Daerah Tempat Tinggalku dilakukan untuk mengetahui seberapa layak materi yang di paparkan di dalam media yang telah dikembangkan. Dengan memberikan lembar validasi kepada validator

ahli media, kemudian validator memberikan penilaian terhadap media dengan memberi tanda centang pada baris dan kolom yang sesuai, menulis butir-butir revisi jika terdapat kekurangan pada bagian saran.

Tabel 3.2. Kisi- kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Indikator penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuain materi dengan kurikulum yang berlaku					
2.	Keruntutan materi yang disajikan					
3.	Kesesuain penggunaan animasi yang disajikan					
4.	Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran					
5.	Penyajian materi membuat siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran					
6.	Pemilihan tema yang sesuai dan mendidik					
7.	Kesesuaian soal latihan dengan indicator pencapaian siswa					
8.	Kedalaman materi pembelajaran					
9.	Penggunaan bahasa yang komunikatif					
10.	Penulisan kalimat yang tepat dan mudah dipahami					

3.

Validasi Kepraktisan Video Animasi Kartun Berbasis *Kine Master*

Validasi kepraktisan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan video animasi kartun berbasis kine master yang akan dikembangkan oleh peneliti. Dengan memberikan lembar validasi kepada validator, kemudian validator memberikan penilaian terhadap media dengan memberi tanda centang pada baris dan kolom yang sesuai, menulis butir-butir revisi jika terdapat kekurangan pada bagian saran.

Tabel 3.3. Kisi- kisi Angket Kepraktisan Video Animasi

No	Indikator penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran					
2.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami					
3.	Media video animasi kartun berbasis kine master ini dapat memudahkna guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					
4.	Warna tulisan dan gambar pada media sesuai					
5.	Desain Media video animasi kartun berbasis kine master sesuai dengan karakteristik peserta didik					
6.	Media video animasi kartun berbasis kine master mampu menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik					
7.	Media video animasi kartun berbasis kine master mudah dipahami dan dijalankan					
8.	Media video animasi kartun berbasis kine master efisien antara waktu dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan					
9.	Dalam pembelajaran menggunakan Media video animasi kartun berbasis kine master ini menarik perhatian siswa					
10.	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.					

F. Teknik Analisis Data

Analisis data pada suatu penelitian sangatlah penting karena dari analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil dari penelitian. Hasil data yang digunakan sebagai alat untuk mengetahui seberapa layak produk yang sudah di kembangkan. Data yang di peroleh dari dari lembar validasi memiliki persentase dan nilai rata-rata yang di peroleh dari lembar validasi. Sehingga dari lembar validasi ini dapat diketahui bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan atau belum layak digunakan. Data yang didapatkan dari hasil yang

sudah diperoleh kemudian di analisis dengan menggunakan teknik diskriptif kualitatif dengan menghitung hasil rata-rata jawaban dari masing-masing validator.

Skala yang digunakan dalam data angket yang dibagikan adalah skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang gejala atau kejadian sosial.²⁵ Berikut ini indikator pernyataan yang di ukur oleh validator ahli media, ahli materi, dan kepraktisan video animasi diberikan skor 1-5 dengan keterangan seperti di dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3.4. Interval Skala Likert²⁶

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu- ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Analisis data yang digunakan dari hasil uji media serta materi memiliki nilai maksium N_m dengan persentase seperti berikut:

$$N_m = A \times B \times C$$

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, (bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 93.

²⁶ Ni Nyoman Yuliarni dan Marhaeni, *Metode Riset Jilid 2*, (Bali: CV, Sastra Utama, 2019), hlm. 11.

Dari persentase di atas A adalah jumlah validator, B adalah skor maksimum validasi, dan C adalah jumlah butir dari kriteria validasi. Persentase kelayakan %K didapatkan dari persamaan persentase berikut:

$$\%K = \left(\frac{N}{N_m} \right) \times 100 \%$$

Keterangan:

%K = Persentase

N = Nilai yang diperoleh

N_m = Nilai Maksimal

Tabel 3.5 Konversi Skor Kelayakan Media²⁷

Persentase Pencapaian	Skala Nilai	Interpretasi
81% ≤ skor ≤ 100%	5	Sangat Layak
61% ≤ skor ≤ 100%	4	Layak
41% ≤ skor ≤ 100%	3	Cukup Layak
21% ≤ skor ≤ 100%	2	Kurang Layak
0% ≤ skor ≤ 100%	1	Sangat Tidak Layak

²⁷ Sudjana, Nana. Penelitian Hasil Belajar Mengajar. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

1. Desain Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan yaitu media pembelajaran video animasi kartun berbasis kine master dalam pembelajaran tematik. Media ini telah divalidasi oleh 6 ahli validator dan 2 orang guru kelas dan 25 orang peserta didik kelas IV yang diantaranya ialah dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) serta guru kelas IV MIN 25 Aceh Besar.

Media pembelajaran video animasi kartun berbasis kine master yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip berdasarkan langkah- langkahnya yaitu: tahap perencanaan, tahap perancangan, dan tahap pengembangan.

Adapun langkah- langkah dan proses dalam penelitian pengembangan video animasi kartun berbasis kine master sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, kegiatan utama yang peneliti lakukan yaitu menganalisis. Hasil analisis dari pra penelitian di MIN 25 Aceh Besar dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan di MIN 25 Aceh Besar. Sebagaimana dari hasil analisis yang telah peneliti lakukan di kelas IV MIN 25 Aceh Besar bahwasanya peneliti




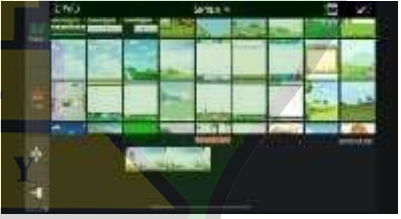

informasi mengenai minimnya penggunaan media pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran, akan tetapi belum maksimal sehingga membuat siswa kurang tertarik, tidak semangat, dan tidak memahami materi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti menemukan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi kartun berbasis kine master pada tema 8 subtema 1 yang bisa membuat siswa semangat dan bisa memahami materi pembelajaran dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran video animasi merupakan media audio visual yang disajikan dengan cerita- cerita menarik didalamnya, dengan penggunaan yang sangat sederhana dan bisa membantu siswa untuk belajar.

b. Tahap Perancangan (*Desain*)

Pada tahap ini pengembang menentukan media yang akan digunakan dalam pengembangan media berupa video animasi kartun. Selanjutnya menyiapkan materi dan naskah yang akan dimasukkan ke dalam video, menyiapkan ilustrasi gambar yang terdapat di dalam video sehingga dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik, dan menentukan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Tabel 4.1. Rancangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik.

No	Keterangan	Gambar
1.	Buka aplikasi kine master.	
2.	Tampilan isi didalam kine master. Lalu tekan dibagian "media" untuk memilih background.	
3.	Tekan dibagian "foto" lalu tekan dibagian semua.	
4.	Pilih foto background yang sudah di download, lalu tekan dibagian ceklis.	
5.	Tekan dibagian lapisan lalu tekan dibagian teks.	

6.	Tulis materi yang akan dijelaskan.	
7.	Tekan dibagian “lapisan” lalu tekan dibagian “media”.	
8.	Tekan dibagian “foto” lalu tekan dibagian “semua”.	
9.	Pilih kartun yang sudah di download, lalu tekan dibagian ceklis.	
10.	Tampilan proses memasukkan audio.	

11.	Tampilan proses rekaman suara.	
12.	Tampilan proses menyimpan dan bagikan video yang sudah dibuat.	

Setelah spesifikasi media selesai dibuat, tahap berikutnya peneliti membuat instrument penilaian terhadap media pembelajaran video animasi kartun berbasis kine master. Pada instrument ahli media terdiri dari 13 indikator penilaian, dan instrument ahli materi terdiri dari 10 indikator penilain. Dengan skor penilaian terhadap media ini menggunakan skala likert dengan 5 kriteria yaitu sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak.

Hasil rancangan media video animasi kartun berbasis kine master dengan materi daerah tempat tinggalku dapat dilihat berikut ini:

1) Halaman Intro Video Opening

Halaman ini merupakan halaman pembukan pada video animasi kartun berbasis kine master. tampilan halaman intro berisi judul materi beserta identitas pengembang. tampilan halaman intro dapat dilihat pada **Gambar 4.1**.



(a)



(b)

Gambar 4.1. Halaman Intro Video Opening

2) Halaman Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Halaman ini merupakan halaman yang berisi tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi berdasarkan analisis KD beserta silabus yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk setiap pertemuan.

Tampilan halaman ini dapat dilihat pada **Gambar 4.2 dan 4.3.**



(a)



(b)

Gambar 4.2. Halaman Indikator Pencapaian Kompetensi



(a)



(b)

Gambar 4.3. Halaman tujuan pembelajaran

3) Halaman Apersepsi

Halaman apersepsi merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran, apersepsi dilakukan untuk mengaitkan apa yang telah dialami, dirasakan, atau dilihat oleh peserta didik dengan apa yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut. tampilan halaman ini dapat dilihat pada **Gambar 4.4.**



Gambar 4.4. Halaman Apersepsi

4) Halaman Materi

Halaman ini berisi materi tematik tema 8 subtema 1 yang dijelaskan dalam video pembelajaran dan merupakan bagian utama dari pengembangan media pembelajaran ini. tampilan halaman ini dapat dilihat pada **Gambar 4.5.**

Tempat tinggal adalah tempat manusia menetap untuk bertempat tinggal dan melakukan aktivitas sehari-hari serta tempat melaksanakan hak dan kewajibannya dalam masyarakat.



Tempat tinggal manusia biasanya berwujud rumah, tempat tinggal merupakan kebutuhan utama bagi manusia, setiap manusia tentu menginginkan lingkungan tempat tinggal yang nyaman untuk kehidupan.

(a)



Di rumah tempat tinggal. Bagaimana lingkungan tempat tinggalmu? Nyamanah karena tinggal di lingkunganmu?

(b)



Raja dan permaisuri beranak dari Jawa Barat. Di Jawa Barat terdapat banyak wisata, di antaranya Telaga Warra. Apa saja tempat wisata tersebut? Apa saja wisata tersebut?

(c)



(d)



(e)

Siapa tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut?	Kalung permata
Dimana Raja melakukan pertapaan?	Raja, permaisuri, Dan putri raja
Apakah hadiah yang disiapkan Raja dan permaisuri untuk ulang tahun putrinya?	Tidak mau mengenakan Kalung yang ia berikan
Mengapa permaisuri bersehid dan menangis?	Tidak menghargai pemberian Orang lain, tidak sopan dan kasar
Bagaimana sifat putri dalam cerita tersebut?	Di hutan

(f)



Cerita "Asal Mula Telaga Warra" merupakan cerita fiksi.

(g)

Cerita Fiksi

- Cerita fiksi adalah cerita yang dibuat oleh penulis.
- Cerita fiksi adalah cerita yang dibuat oleh penulis yang tidak pernah terjadi.
- Cerita fiksi adalah cerita yang dibuat oleh penulis yang tidak pernah terjadi.

(h)

Ciri-ciri cerita fiksi:

1. Mawaknakan tokoh dan latar cerita yang tidak pernah terjadi.
2. Bertujuan untuk menghibur dengan menceritakan suatu peristiwa.
3. Disajikan di awal cerita.
4. Menggambarkan perilaku yang kurang baik.
5. Menggambarkan perilaku yang tidak baik.

(i)



(j)

Tempat tinggal adalah tempat manusia menetap untuk bertempat tinggal dan bekerja dalam suatu tempat. Tempat tinggal manusia biasanya berwujud rumah, tempat tinggal merupakan kebutuhan utama bagi manusia, setiap manusia tentu menginginkan lingkungan tempat tinggal yang nyaman untuk kehidupannya.



(k)



(l)



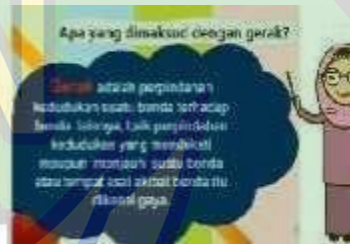
(m)



(n)



(o)



(p)



(q)

AR - Gambar 4.5. Halaman materi

5) Halaman Intro Video Closing

Halaman ini merupakan halaman penutup pada video pembelajaran animasi kartun berbasis kine master. tampilan halaman intro penutup dapat dilihat pada **Gambar 4.6**.



Gambar 4.6. Halaman intro video closing

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengujian media yaitu dengan ahli materi dan ahli media dengan cara penilaian dan pemberian saran terhadap media video animasi kartun berbasis kine master dengan cara mengisi lembar angket penilaian kelayakan media video animasi kartun berbasis kine master serta saran dan komentar agar media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Penelitian ini pada dasarnya hanya fokus kepada pengembangan media saja, yaitu media pembelajaran video animasi kartun berbasis kine master pada materi daerah tempat tinggalku. Oleh karena itu, dalam penelitian ini tidak ada dilakukan tahap-tahap seperti tes tulis pada siswa untuk menguji tingkat pemahamannya apakah meningkat setelah menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan atau bahkan tidak sama sekali. Jadi penelitian ini hanya menggunakan media pembelajaran saja dan menguji kelayakan media dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Kelayakan Produk Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master

Kelayakan produk video pembelajaran ditentukan dari hasil uji kelayakan yang dilakukan dengan memvalidasi produk yang dikembangkan kepada 6 orang ahli yaitu 3 orang ahli media dan 3 orang ahli materi. Validasi produk ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian kelayakan dan saran dari para pakar/ ahli yang profesional dibidangnya, sehingga video pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan dinyatakan layak menjadi sebuah media pembelajaran sebagai penunjang pendidikan. Teknik pengolahan data angket validasi menggunakan skala *likert*.

- a) Kelayakan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik oleh Ahli Media.

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kualitas video pembelajaran ditinjau dari segi desain, ahli media tersebut terdiri dari tiga orang dosen, yaitu: (1) Azmil Hasan Lubis, M.pd., (2) Syahidan Nurdin, M.Pd. dan (3) Wati Oviana, M.Pd. Para ahli media tersebut memberikan penilaian sesuai dengan butir-butir pernyataan yang terlampir pada validasi dengan memberikan tanda centang pada kolom atau baris yang dianggap sesuai. Data hasil validasi video animasi kartun berbasis kine master pada pembelajaran tematik oleh ahli media disajikan pada **Tabel 4.2**.

Tabel 4.2. Data Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Validator			Skor	Σ Per Aspek	Rata-rata	Persentase kelayakan	Kriteria
		I	II	III					
Tampilan Audio dan Visual	1	5	4	5	14	76	4,22	84%	Sangat Layak
	2	4	4	4	12				
	3	4	4	4	12				
	4	4	5	5	14				
	5	4	4	4	12				
	6	4	4	4	12				
Perangkat Media Pembelajaran	7	5	4	5	14	97	4,62	92%	Sangat layak
	8	4	5	5	14				
	9	4	5	5	14				
	10	4	4	4	12				
	11	4	5	5	14				
	12	5	5	4	14				
	13	5	5	5	15				
Jumlah Skor		56	58	59	173				Sangat
Jumlah Rata-rata Seluruh Skor						173	4,42	88%	Layak

Berdasarkan data hasil validasi oleh ahli media yang terdapat pada Tabel 4.2. secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat layak (88%), sehingga video animasi kartun berbasis kine master yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik di sekolah. jika di tinjau dari seluruh aspek, persentase kelayakan tertinggi berada pada aspek perangkat media pembelajaran yang mendapatkan kriteria sangat layak (92%), selanjutnya diikuti oleh aspek tampilan audio dan visual yang mendapatkan kriteria sangat layak (84%) dengan persentase kelayakan lebih rendah dari pada aspek perangkat media pembelajaran.

b) Kelayakan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik oleh Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui kualitas video pembelajaran ditinjau dari segi kelengkapan substansi materi dan kebenaran isi materi yang sesuai dengan literatur yang valid, ahli materi tersebut terdiri dari tiga orang dosen, yaitu: (1) Silvi Sandi Wisuda Lubis, M.pd., (2) Rafidhah Hanum, M.Pd. dan (3) Yuni Setia Ningsih, M.Pd. Para ahli materi tersebut memberikan penilaian sesuai dengan butir-butir pernyataan yang terlampir pada validasi dengan memberikan tanda centang pada kolom atau baris yang dianggap sesuai. Data hasil validasi video animasi kartun berbasis kine master pada pembelajaran tematik oleh ahli materi disajikan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Validator			Skor	Σ Per Aspek	Rata-rata	Persentase kelayakan	Kriteria
		I	II	III					
Kelayakan Isi	1	5	5	5	14	53	4,42	88%	Sangat Layak
	2	4	4	4	12				
	3	3	4	4	11				
	4	5	5	5	15				
Aspek Pembelajaran	5	5	4	4	13	56	4,66	93%	Sangat Layak
	6	5	5	4	14				
	7	5	5	5	15				
	8	5	4	5	14				
Aspek Kebahasaan	9	4	5	5	14	27	4,5	90%	Sangat layak
	10	4	4	5	13				
Jumlah Skor		4	4	45	13	136	4,52	90%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata seluruh Skor		5	5	6	6				

Berdasarkan data hasil validasi oleh ahli media yang terdapat pada Tabel 4.3. secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat layak (90%), sehingga video animasi kartun berbasis kine master yang

dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik di sekolah. jika di tinjau dari seluruh aspek, persentase kelayakan tertinggi berada pada aspek pembelajaran yang mendapatkan kriteria sangat layak (140%), selanjutnya diikuti oleh aspek kebahasaan yang mendapatkan kriteria sangat layak (135%), dan selanjutnya diikuti oleh aspek kelayakan isi yang mendapatkan kriteria sangat layak (132,5%), dengan persentase kelayakan lebih rendah dari pada aspek perangkat media pembelajaran.

- c) Kepraktisan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik oleh Guru kelas

Penilaian oleh guru kelas bertujuan untuk mengetahui kualitas video pembelajaran ditinjau dari segi kelengkapan substansi materi dan kualitas video pembelajaran yang sesuai dengan literatur yang valid, guru kelas tersebut terdiri dari dua orang guru, yaitu: (1) Nurlatifah, S.Pd.I. dan (2) Anisah, S.Ag. Para guru tersebut memberikan penilaian sesuai dengan butir-butir pernyataan yang terlampir pada validasi dengan memberikan tanda centang pada kolom atau baris yang dianggap sesuai. Data hasil validasi video animasi kartun berbasis kine master pada pembelajaran tematik oleh guru kelas disajikan pada **Tabel**

4.4.

Tabel 4.4. Data Hasil Validasi Guru Kelas

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Validator		Skor	Σ Per Aspek	Rata-rata	Persentase kepraktisan	Kriteria
		I	II					
Efektif	1	5	5	10	19	4,75	95%	Sangat Layak
	2	4	5	9				
Interaktif	3	5	5	10	18	4,5	90%	Sangat Layak
	4	4	4	8				
	5	4	4	8	18	4,5	90%	Sangat Layak
	6	5	5	10				
Efisien	7	5	5	10	20	5	100%	Sangat Layak
	8	5	5	10				
Kreatif	9	5	5	10	20	5	100%	Sangat Layak
	10	5	5	10				
Jumlah skor		47	48	95	95	4,75	95%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata seluruh skor								

Berdasarkan data hasil validasi oleh guru kelas yang terdapat pada Tabel 4.4. secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat layak (95%), sehingga video animasi kartun berbasis kine master yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik di sekolah. jika di tinjau dari seluruh aspek, persentase kalayakan tertinggi berada pada aspek efisien dan kreatif yang mendapatkan kriteria sangat layak (100%), selanjutnya diikuti oleh aspek efektif yang mendapatkan kriteria sangat layak (95%), dan selanjutnya diikuti oleh aspek interaktif

yang mendapatkan kriteria sangat layak (90%), dengan persentase kelayakan lebih rendah dari pada aspek interaktif.

Tabel 4.5. Data Hasil Validasi Peserta Didik

Peserta Didik	Aspek Penilaian										Jumlah Skor
	Efektif		Interaktif		Inovatif		Efisien		Kreatif		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
P-1	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	43
P-2	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	46
P-3	4	5	4	3	5	4	5	5	5	4	44
P-4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	45
P-5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	42
P-6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
P-7	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	45
P-8	4	5	5	4	4	5	3	3	4	5	42
P-9	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4	43
P-10	5	5	4	3	4	3	4	5	4	4	41
P-11	4	3	4	3	3	3	4	5	4	4	37
P-12	4	4	5	3	5	5	5	4	5	4	44
P-13	5	4	4	4	5	5	5	3	5	3	43
P-14	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5	46
P-15	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	46
P-16	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	43
P-17	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	47
P-18	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	46
P-19	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	46
P-20	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	45
P-21	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	44
P-22	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	43
P-23	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	40
P-24	4	4	4	4	4	4	5	3	5	4	41
P-25	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	44
Skor	108	106	113	103	107	110	109	106	115	109	1.086
ΣPer Aspek	214		216		217		215		224		
Rata-rata Per Aspek	4,28		4,32		4,34		4,3		4,48		
Skor Rata-rata	4,34										
Persentase per Aspek	85%		86%		86%		86%		89%		

Persentase Kepraktisan	86%	
Kriteria	Sangat Praktis	

Berdasarkan data hasil validasi oleh Peserta Didik yang terdapat pada **Tabel 4.5.** secara keseluruhan mendapatkan kriteria sangat praktis (86%), sehingga video animasi kartun berbasis kine master yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik di sekolah. Jika ditinjau dari seluruh aspek, persentase kepraktisan tertinggi berada pada aspek kreatif yang mendapatkan kriteria sangat praktis (89%), selanjutnya diikuti oleh aspek interaktif, inovatif, dan efisien yang mendapatkan kriteria sangat layak (86%), dan selanjutnya diikuti oleh aspek efektif yang mendapatkan kriteria sangat praktis (85%), dengan persentase kepraktisan lebih rendah dari pada aspek kreatif, interaktif, inovatif, dan efisien.

B. Pembahasan

1. Desain Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar

Pengembangan video animasi kartun berbasis kine master dalam pembelajaran tematik merupakan serangkaian proses kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini model Alessi dan Trolip dengan 3 tahapan meliputi: (1) *Planning*, (2) *Desain*, (3) *Development*.²⁸ tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

²⁸ Richey & Klein. *Design and Development Research (Methods, Strategies, and Issues)*. New York: Lawrence Erlbaum Associates. hlm.1.

a. Tahap perencanaan (Planning) Video Pembelajaran Animasi Kartun Berbasis Kine Master

Tahap ini dilakukan untuk menentukan tujuan dan arah pengembangan suatu produk. langkah- langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi: (1) menentukan ruang lingkup, yaitu menentukan lokasi observasi di MIN 25 Aceh Besar, melaksanakan observasi, wawancara, serta pembagian lembar angket analisis kebutuhan untuk mengetahui materi yang di anggap sulit oleh peserta didik, Sehingga keseluruhan kegiatan tersebut menghasilkan kesimpulan tentang hambatan yang dialami oleh peserta didik dalam proses belajar beserta materi apa yang akan digunakan untuk pengembangan produk. (2) mengidentifikasi karakteristik peserta didik, suatu media yang dikembangkan memiliki keunggulan dari media lainnya apabila digunakan oleh peserta didik yang memiliki 1 karakteristik yang sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan oleh media tersebut sehingga memudahkan proses belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.²⁹ Oleh karena itu dalam penelitian ini dilakukan serangkaian kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang karakteristik peserta didik berdasarkan keluhan atau pengamatan langsung untuk menentukan pembelajaran yang cocok diterapkan. (3) menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber belajar yang

²⁹ Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Proses Belajar Siswa", *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*". (2017), hlm. 4.

digunakan peserta didik di sekolah tersebut sebagai referensi materi dalam pengembangan media. (4) *brainstorming* dengan guru mata pelajaran, *brainstorming* adalah teknik yang dilakukan untuk mengupayakan penyelesaian masalah yang mendorong munculnya gagasan atau ide kreatif.³⁰ Pada pengembangan ini dilakukan serangkaian kegiatan *brainstorming* bersama guru mata pelajaran untuk mencari solusi dari permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga mendorong munculnya ide kreatif untuk mengembangkan produk video pembelajaran animasi kartun.

b. Tahap perancangan (Planning) Video Pembelajaran Animasi Kartun Berbasis Kine Master

Tahap perancangan ini diawali dengan menentukan media yang akan digunakan dalam pengembangan media berupa video animasi kartun. Kemudian menyiapkan materi dan naskah yang akan dimasukkan ke dalam video, menyiapkan ilustrasi gambar yang terdapat di dalam video sehingga dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik, dan menentukan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.³¹

c. Tahap pengembangan (Development) Video Pembelajaran Animasi Kartun Berbasis Kine Master

³⁰ Luthfiyati N. A, dkk., “Model Pembelajaran Osborn untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, (2013), hlm.3.

³¹ Alessi and Tro11ip, ”Multimedia,”.....h1m.407-413

Tabel 4.7. Bagian Halaman Materi

Desain sebelum direvisi	Desain setelah direvisi
<p>1. Mengapa permaisuri bersedih dan menangis? Permaisuri itu sedih karena putrinya tidak mau mengagalkan hal yang ia berikan.</p> <p>5. Bagaimana sifat putri dalam cerita tersebut? Putri dalam cerita tersebut adalah anak yang menghargai pemberian orang lain, baik sajian dan kalung. Sifat ini tidak dimiliki ketika ia tidak menyukai hadiah kalung dari ibunya dan Permaisuri.</p>	<p>Siapa tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut? Kalung permata</p> <p>Dimana Raja melakukan pertapaan? Raja, permaisuri, Dan putri raja</p> <p>Ada hadiah yang disiapkan Raja dan permaisuri untuk ulang tahun putrinya? Tidak mau mengenakan Kalung yang ia berikan</p> <p>Mengapa permaisuri bersedih dan menangis? Tidak menghargai pemberian Orang lain, tidak sopan dan kasar</p> <p>Bagaimana sifat putri dalam cerita tersebut? Di hutan</p>

Pada bagian halaman materi sebelum direvisi semuanya sudah bagus. Namun, menurut validator ahli media alangkah baiknya jika warna jangan terlalu mencolok disesuaikan dengan background.

Tabel 4.8. Tampilan Desain Halaman Materi

Desain sebelum direvisi	Desain setelah direvisi
<p>Udalan katonjaga udalan berburu Di daerah asalnya, yaitu Jawa Barat Di lingkungan terapan tinggal Udalan di Jawa Barat terdapat tempat wisata Telaga Warna terletak di kawasan Puncak bogor.</p> <p>Sant Ucin berwisata di Telaga Warna, ayah Udin menceritakan Asal Mula Telaga Warna. Cerita Asal Mula Telaga Warna merupakan cerita turun temurun yang terkenal di daerah tersebut. Bagaimana cerita Asal Mula Telaga warna?</p> <p>Dahulu kala di Jawa Barat, ada raja dan permaisuri yang belum Di karunia anak. Padahal mereka Sudah bertahun-tahun menunggui. Akhirnya, Raja memutuskan untuk bertapa di hutan.</p> <p>Doronglah meja itu, Amati yang terjadi pada meja itu</p> 	  

Desain pada tampilan halaman materi direvisi berdasarkan masukan dari validator ahli media yaitu ibu Wati Oviana, M.Pd. Pada tampilan halaman materi seharusnya video animasi dibuat lebih interaktif, ada tokoh kartun yang akan menjelaskan materi. Dan sebaiknya dipadu dengan video yang lain, misal seperti mata pelajaran IPA jangan seperti powerpoint yang di isi suara, sebaiknya dilengkapi dengan video percobaan, supaya anak-anak dapat memahami apa yang dipraktikan.

Tabel 4.9. Bagian Halaman Materi

Desain sebelum direvisi	Desain setelah direvisi
	

Desain pada tampilan halaman apersepsi direvisi berdasarkan masukan dari validator ahli media yaitu ibu Siivia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd. pada tampilan penjelasan apersepsi bukan menjelaskan novel, seharusnya menjelaskan definisi legenda, agar sesuai dengan teks cerita fiksi.

Table 4.10. Tampilan Desain Halaman Materi

Desain sebelum direvisi	Desain setelah direvisi
	

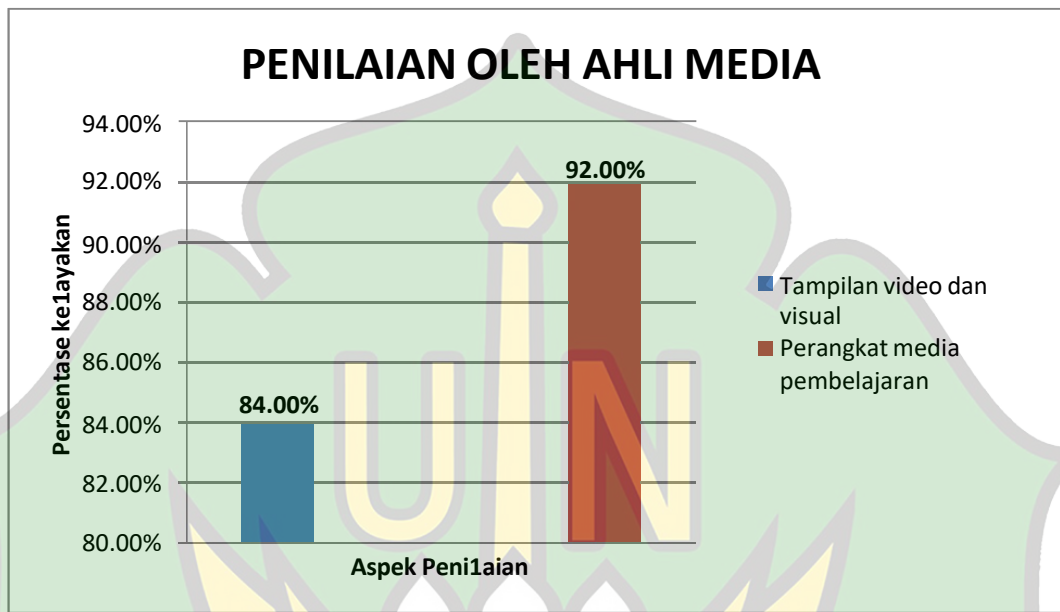
Desain pada tampilan halaman materi direvisi berdasarkan masukan dari validator ahli media yaitu ibu Rafidhah Hanum, M.Pd. Pada tampilan penjelasan materi seharusnya animasi disesuaikan dengan teks bacaan, supaya dapat memperjelas peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

2. Kelayakan Produk Video animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar

Penilaian terhadap kelayakan video animasi kartun berbasis kine master dilakukan oleh tiga orang validator dosen UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Data hasil penilaian berupa skor kemudian dikonversikan menjadi lima kategori sangat layak (SL), layak (L), kurang layak (KL), tidak layak (TL), dan sangat tidak layak (STL). Skor yang diperoleh juga di olah menjadi persentase untuk kriteria kelayakan.

- a) Kelayakan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik Oleh Media

Adapun hasil validasi Video Animasi Kartun Berbasis Kine master dalam Pembelajaran Tematik jenjang sekolah dasar dalam grafik, pada **Gambar 4.7**. sebagai berikut:



Gambar 4.7 Grafik Validator Media Pembelajaran

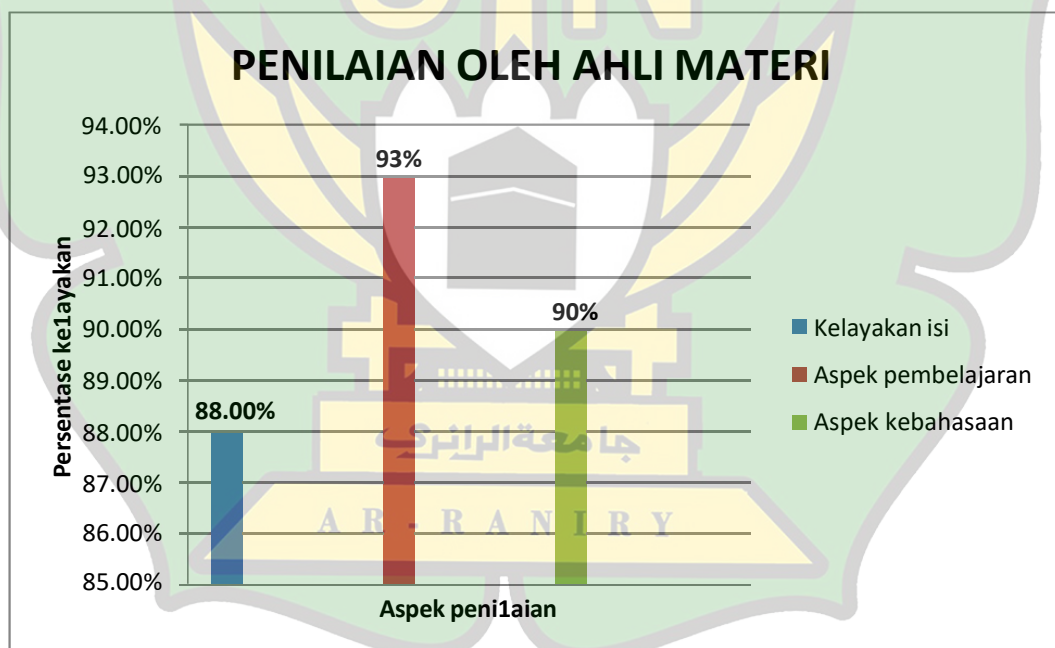
Berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media pada **Gambar 4.7**. menunjukkan bahwa kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat layak (SL). Hal ini dapat dilihat dari nilai secara keseluruhan dari semua aspek yaitu sebesar 4,42 dengan persentase 132,6%. Hal ini sejalan dengan penelitian Batiar Ismail Adkhar dengan hasil penelitian kelayakan media animasi berbasis powtoon pada kelas 2 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yang diperoleh dari dosen ahli media dan diketahui media yang dikembangkan mendapatkan rata-rata kelayakan 93,3% (termasuk dalam kategori sangat baik) yang artinya

media ini sangat layak untuk menjadi media pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan penilaian ahli media terhadap kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa video layak digunakan.

b) Kelayakan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik oleh Ahhli Materi

Adapun hasil penilaian oleh ahli materi terhadap video pembelajaran animasi kartun berbasis Kine Master setiap masing-masing aspek dapat dilihat dalam grafik pada **Gambar 4.8.** sebagai berikut.



Gambar 4.8. Grafik Validator Materi Pembelajaran

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari ahli materi pada **Gambar 4.8.** menunjukkan bahwa kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat

layak (SL). hal ini dapat dilihat dari nilai secara keseluruhan dari semua aspek yaitu sebesar 3,48 dengan persentase 135,8%. Hal ini sejalan dengan penelitian Batiar Ismail Adkhar dengan hasil penelitian kelayakan media animasi berbasis powtoon pada kelas 2 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yang diperoleh dari dosen ahli media dan diketahui media yang dikembangkan mendapatkan rata-rata kelayakan 93,3% (termasuk dalam kategori sangat baik) yang artinya media ini sangat layak untuk menjadi media pembelajaran.³³

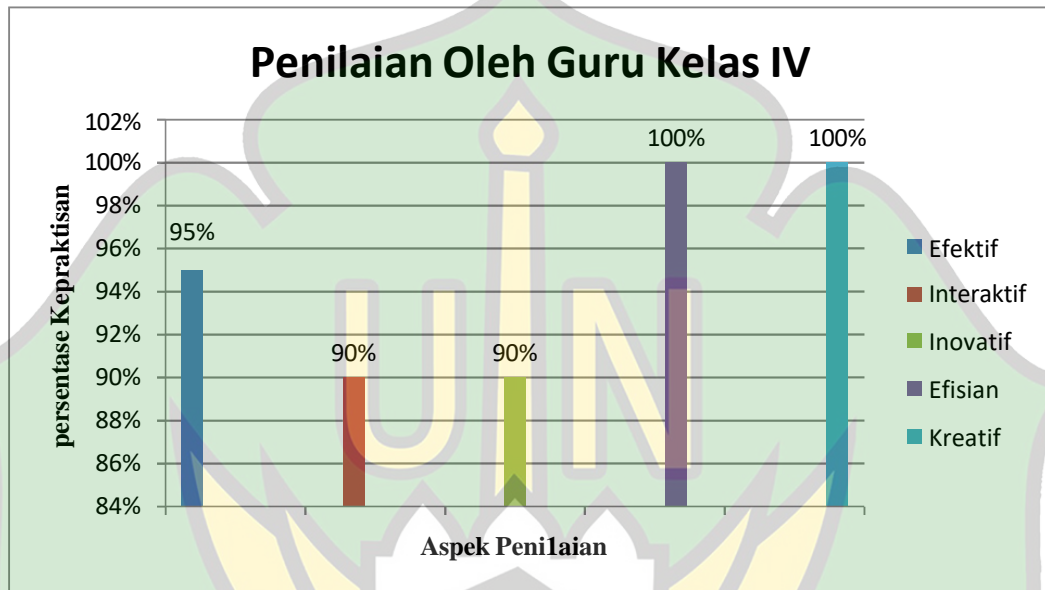
Dengan demikian, berdasarkan penilaian ahli media terhadap kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa video layak digunakan.

3. Kepraktisan Produk Video animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar

Penilaian terhadap kepraktisan video animasi kartun berbasis kine master dilakukan oleh dua orang guru kelas IV MIN 25 Aceh Besar dan 25 orang peserta didik kelas IV MIN 25 Aceh Besar. Data hasil penilaian berupa skor kemudian dikonversikan menjadi lima kategori sangat praktis (SP), Praktis (P), kurang praktis (KP), tidak praktis (TP), dan sangat tidak praktis (STP). Skor yang diperoleh juga diolah menjadi persentase untuk kriteria kelayakan.

³³ Khairatina. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V MIN 13 Pidie Jaya".... hlm.55-58.

Adapun hasil penilaian kepraktisan Video Animasi Kartun Berbasis Kine master dalam Pembelajaran Tematik oleh guru kelas IV MIN 25 Aceh Besar dalam setiap masing-masing aspek dapat dilihat dalam bentuk grafik pada **Gambar 4.9.** sebagai berikut:

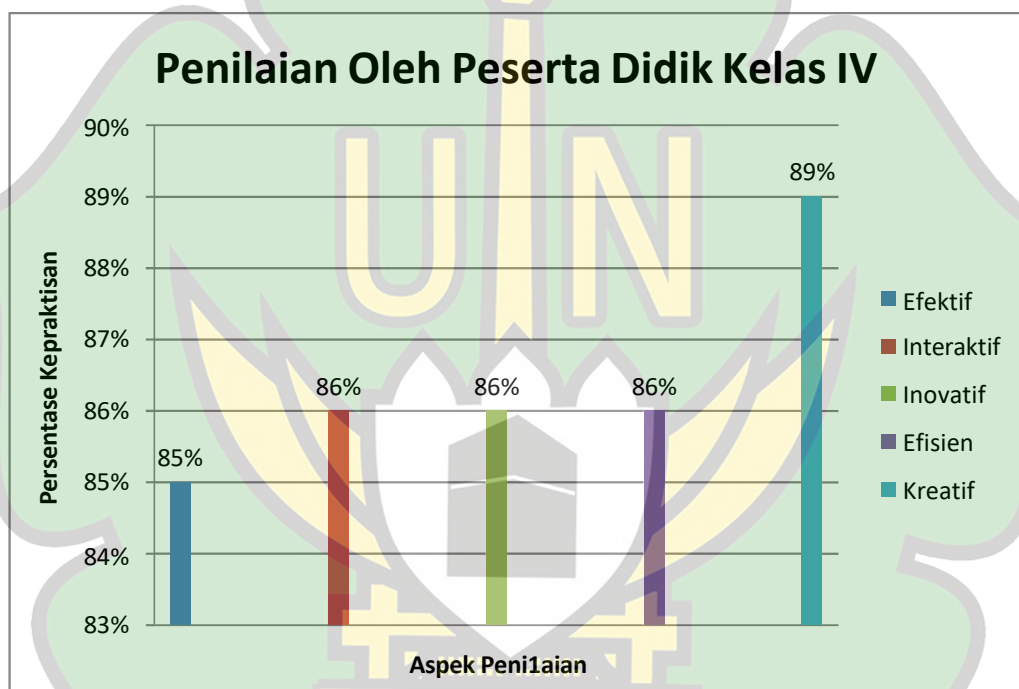


Gambar 4.9. Grafik Kepraktisan Video Animasi

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari peserta didik kelas IV pada **Gambar 4.9.** menunjukkan bahwa kepraktisan video pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan termasuk ke dalam kategori sangat praktis (SP). Hal ini dapat dilihat dari nilai secara Keseluruhan dari semua aspek 4,34 dengan persentase kepraktisan 86%. Hal ini sejalan dengan penelitian Batiar Ismail Adkhar dengan hasil penelitian keayakan media animasi berbasis powtoon pada kelas 2 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dengan aspek kualitas dan keefektifitas media diperoleh hasil sebesar 82,22% yang artinya media ini sangat praktis digunakan untuk menjadi media pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan penilaian guru kelas IV terhadap kepraktisan video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa video layak digunakan pada saat belajar mengajar di MIN 25 Aceh Besar.

Adapun hasil penilaian kepraktisan Video Animasi Kartun Berbasis Kine master dalam Pembelajaran Tematik oleh peserta didik kelas IV MIN 25 Aceh Besar dalam setiap masing-masing aspek dapat dilihat dalam bentuk grafik pada.



Gambar 4.10. Grafik Kepraktisan Video Animasi

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari peserta didik kelas IV pada **Gambar 4.10.** menunjukkan bahwa kepraktisan video pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan termasuk ke dalam kategori sangat praktis (SP). Hal ini dapat dilihat dari nilai secara Keseluruhan dari semua aspek 4,34 dengan persentase kepraktisan 86%. Hal ini sejalan dengan penelitian Batiar Ismail Adkhar dengan hasil penelitian keayakan media animasi berbasis powtoon pada kelas 2 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dengan aspek kualitas dan keefektifitas

media diperoleh hasil sebesar 82,22% yang artinya media ini sangat praktis digunakan untuk menjadi media pembelajaran.³⁴

Berdasarkan analisis hasil uji kepraktisan di atas maka video animasi kartun berbasis kine master dalam pembelajaran tematik jenjang sekolah dasar dinyatakan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan memperoleh penilaian dari peserta didik yang memiliki respon cukup baik. secara keseluruhan indikator penilaian memperoleh persentase sebesar 86% dengan kriteria sangat praktis.

Dengan demikian, berdasarkan penilaian guru kelas IV dan penilaian peserta didik kelas IV di MIN 25 Aceh Besar terhadap kepraktisan video animasi kartun berbasis kine master dalam pembelajaran tematik jenjang sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa video praktis digunakan pada saat belajar mengajar di MIN 25 Aceh Besar.

³⁴Batiar Ismail Adkhar. "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Tabchoo Unnes".... h1m.110-112.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

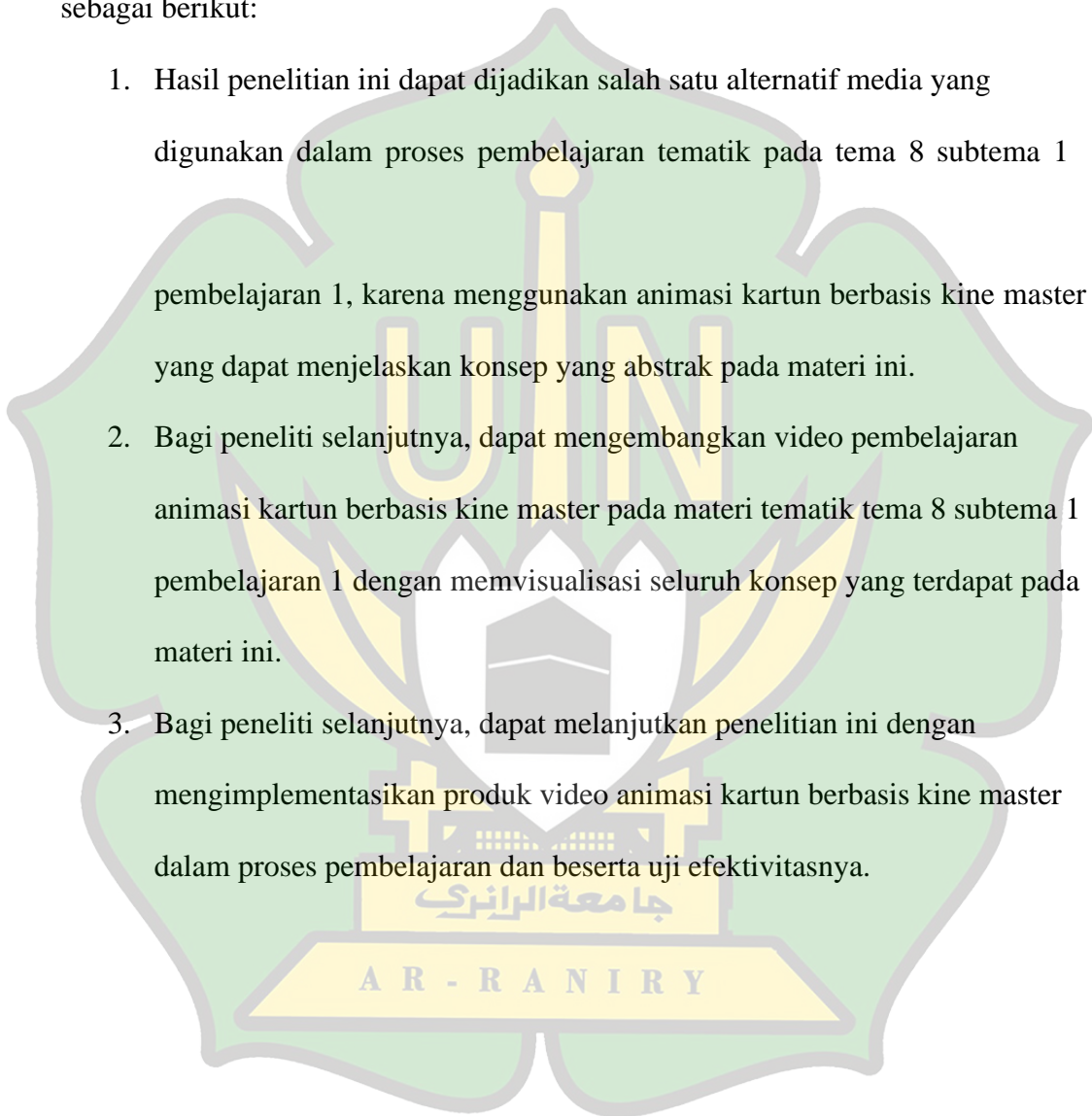
Berdasarkan hasil pengembangan video animasi kartun berbasis kine master dalam pembelajaran tematik yang dilakukan peneliti, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Desain video animasi kartun berbasis kine master dalam pembelajaran tematik jenjang sekolah dasar dilakukan melalui tiga tahapan yaitu tahapan perencanaan (*planning*), perancangan (*Design*) dan tahapan pengembangan (*Development*) yang kemudian menghasilkan suatu produk berupa video pembelajaran.
2. Penilaian kelayakan video animasi kartun berbasis kine master dalam pembelajaran tematik jenjang sekolah dasar dikategorikan ke dalam kriteria sangat layak ditinjau dari hasil validasi oleh ahli media dengan rata-rata presentasi kelayakan adalah 89% dan hasil validasi oleh ahli materi dengan rata-rata presentasi kelayakan adalah 91%, sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Penilaian kepraktisan video animasi kartun berbasis Kine Master dalam pembelajaran tematik dikategorikan kedalam kriteria sangat layak, ditinjau dari hasil validasi oleh guru kelas IV dengan persentase kepraktisan adalah 95% dan hasil validasi kepraktisan oleh peserta didik dengan persentase 86%, sehingga media pembelajaran video animasi kartun berbasis Kine Master dalam pembelajaran tematik praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan pada simpulan diatas maka peneliti mengajukan saran- saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif media yang digunakan dalam proses pembelajaran tematik pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1, karena menggunakan animasi kartun berbasis kine master yang dapat menjelaskan konsep yang abstrak pada materi ini.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan video pembelajaran animasi kartun berbasis kine master pada materi tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dengan memvisualisasi seluruh konsep yang terdapat pada materi ini.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melanjutkan penelitian ini dengan mengimplementasikan produk video animasi kartun berbasis kine master dalam proses pembelajaran dan beserta uji efektivitasnya.



DAFTAR PUSTAKA

Wachyu Sundayana, *Telaah Kurikulum dan Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Erlangga, 2017), hlm. 16.

Yayah Huliatusisa, *Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar*, (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2022), hlm.291.

Eko Setiawan, *Pembelajaran Tematik Teoretis dan Praktis* (Jakarta: Erlangga, 2018), hlm. 20.

Maulana Arafat Lubis. Nashran Azizah, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 3-7.

Mamat SB, dkk, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Dirjen Keagamaan Agama Islam, Depag RI, 2005), hlm. 3.

J. Julia, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*, (Sumedang: CV. Caraka Khatulistiwa, 2021), hlm. 76.

Jubilee Enterprise, *Dasar-dasar Animasi Komputer*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), hlm.1.

Joni Wilson Sitepu, dkk, *Aplikasi Pembelajaran Digital*, (Jakarta: Yayasan kita Menulis, 2022), hlm. 85.

Relis Agustien, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Wondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran sejarah Kelas X IPS”. *Jurnal Edukasi* Vol 1 Tahun 2018, hlm. 19.

Jerry Radita Ponza, : “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa* Vol 6 No 1 Tahun 2018. Hlm. 9-19.

Wayan Sukanta, “Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017”. *Jurnal Swarnabhumi* Vol 2 No 1 februari 2017.

Jubilee Enterprise, *Dasar-dasar Animasi Komputer*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), hlm.1.

J. Julia, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*, (Sumedang: CV. Caraka Khatulistiwa, 2021), hlm. 76-77.

Yoga Prisma Yuda dan Septyana Luckytasari, *cara cepat foto & Video Produk Menggunakan Handphone*, (Jawa Timur: CV AE MEDIA GRAFIKA, 2021), hlm. 47-49

Maulana Arafat Lubis. Nashran Azizah, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 3-7.

Eko Setiawan, *Pembelajaran Tematik Teoretis dan Praktis* (Jakarta: Erlangga, 2018), hlm. 20-23.

M. Askara Zakariah, Dkk. *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, Action Research, Research and Development (R and D)*. Makasar: yayasan pondok pesantren Al-mawaddah warrahmah.2020 h. 74

Husnul Hotimah, ida Ermiana, dan Awal Nur Kholifatur Rosyidah. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. *Jurnal Progres pendidikan*. Vol 2 No. 1. 2021 h.8

Sandu Siyito dan M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Pnelitian*.Yogyakarta: Literasi MediaPublishing. 2015. hlm.78

Maulana Arafat Lubis. Nashran Azizah, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 3-7.

M. Thayeb. Karyatmo, *Kreatif Tematik Tema & Indahnya Keragaman di Negeriku IV untukSD/MI*, (Jakarta: Duta, 2019), hlm. 1-8.

Heru Kurniawan. *Pengantar...Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*.Yogyakarta: Cv.Budi Utami. 2021. hlm.1

Sudjana, Nana. *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017)

Richey & Klein. *Design and Development Research (Methode, Strategies, and Issues)*. New York: Lawrence Erlibaun Associates.

Ekayani, “Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Proses Belajar Siswa”, *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*”. (2017).


Luthfiyati N. A, dkk., “Model Pembelajaran Osborn untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, (2013).

Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. (Sukabumi
CV Jejak, 2020)



LAMPIRAN 1

SURAT KEPUTUSAN SKRIPSI

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syech Abdur-Rauf Kapelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon: (0651) 7551423, Fax: 0651- 7553020, Email: ba.uin-ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-1543/Uu.DK.FTK/KP.07.601/2023

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Memandang :

- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
- b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi dimaksud.

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 Pemerintah No. 34 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 Intitusi 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 RI Nomor 31 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2005, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Promosi, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KM.05/2011 tentang Penetapan Intitusi Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Intitusi Pemerintah yang Memerikan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan :

Keputusan Sidang/Seminar Proposisi Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 05 Januari 2023.

MEMUTUSKAN

Menyatakan PERTAMA :

- 1. Menunjuk Saudara
1. Mubohif Jamah, M.Ed., Ph.D sebagai pembimbing pertama
2. Mulla, S.Ag., M.Ed sebagai pembimbing kedua

Usai membimbing skripsi :

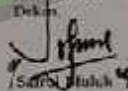
Nama: Firda Ananda
NIM: 190209117
Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi: Pengembangan Video Animasi Kartun bertema Ciri Monev dalam Pembelajaran Tematik Jilid 1 Sekolah Dasar

KEDUA

KETIGA

KEEMPAT

Penunjukan ke dua pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
Surat Keputusan ini berlaku tanggal 26 Januari 2023.
Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila terdapat hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditandatangani di Banda Aceh,
Pada Tanggal 26 Januari 2023
An. 
Dekan

Tambahan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimintai dan ditandatangani;
4. Yang bersangkutan.

LAMPIRAN 2

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Raul Kopekro Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0851-7472211, Email : unisraniry.ac.id

Nomor : B-6290/Un.08/FTK.1/TL00/05/2023

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth:

Tujuan Suratnya kemana? Silahkan ke Akademik FTK

Assalamu alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Fitria Ananda / 190208117**

Semester/Jurusan : / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : Jln. Blang Binrang Lama Desa Dayah

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 **Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar**

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

Banda Aceh, 30 Mei 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan




Berlaku sampai : 02 Juli 2023

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

AR - RANIRY

LAMPIRAN 3

SURAT TELAH PENELITIAN

**KEMENTERIAN AGAMA**
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 25 ACEH BESAR
KECAMATAN KUTA BARO – KABUPATEN ACEH BESAR
NSM 1 1 1 1 1 1 0 6 0 0 2 0

Alamat : Jalan Blang Bintang Lama Kec.Rata Rata, A.Besar Telp. (0851) 551130 Kode Pos 23372


SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: B-401/M.01.20/Kp.01.2/06/2023

Sehubungan dengan Surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar – Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor: B-6290/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2023 Tanggal 30 Mei 2023 perihal mohon bantuan izin untuk mengumpulkan data *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*, maka dengan ini Kepala MIN 25 Aceh Besar menerangkan sebagai berikut :

Nama	: FITRIA ANANDA
NIM	: 190209117
Program Studi/ Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar – Raniry
Alamat	: Jl. Blang Bintang Lama Desa Deyah

Bahwa benar yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan pengumpulan data pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 25 Aceh Besar Kecamatan Kuta Baro Kabupaten Aceh Besar, Tanggal 05 & 07 Juni 2023 guna memenuhi persyaratan untuk mengumpulkan data dalam proses penyelesaian penulisan Skripsi dengan judul *"Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar"*.

Demikianlah surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Dibuat di Banda Aceh, 07 Juni 2023
Kepala Madrasah

AR-RANIRY
199905 1 001

LAMPIRAN 4

ANGKET HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI KARTUN BERBASIS *KINE MASTER* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK JENJANG SEKOLAH DASAR

Kepada Yth.

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.


Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan S1 pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu akan dijaga sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

A R - R A N I R Y

Hormat saya,



Fitria Ananda

A. Identitas Ahli

Nama Lengkap :

Azmi Hasan Lubis, M.Pd.

Pekerjaan :

PNS

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi angket silahkan bapak/ibu membaca terlebih dahulu petunjuk penggunaan angket berikut ini

1. Bacalah point-point yang tertera dalam angket ini dengan sangat teliti.
2. Berilah penilaian bapak/ibu pada setiap pernyataan yang terdapat pada point F dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Jika perlu dilakukan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar/saran atau masukan pada masalah yang direvisi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju (SS)

Angka 4 : Setuju (ST)

Angka 3 : Ragu-ragu (RG)

Angka 2 : Tidak Setuju (SD)

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju (SSTS)

AR - RANIRY

D. Kisi-kisi Instrumen Penilaian

No	Aspek	Indikator	No. pertanyaan
1	Aspek Tampilan Visual dan Audio	Teks dapat terlihat dengan baik Desain cover Keaslian animasi Kejelasan background Keaslian tata letak Kualitas gambar	1,2,3,4,5,6
2	Aspek Rekayasa Perangkat Media Pembelajaran	Keefektifan dan keefisien program media Kesesuaian dengan perangkat apa saja Kemudahan penggunaan Kelancaran program Kesesuaian dengan pemilihan format font (huruf) Pemilihan video Pembelajaran	6,7,8,9,10

E. Rubrik Penilaian

No	pernyataan	skor	Indikator Penilaian
1.	Teks dapat dilihat dengan baik	5	Jika teks dapat dilihat dengan meliputi jelas, mudah dibaca, konsisten dan menarik.
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek.
		3	Hanya mencakup 2 dari semua.
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek.
		1	Tidak memenuhi semua aspek.
2.	Desain cover menarik dan jelas	5	Jika tampilan cover menarik, jelas, rapi, dan memiliki tata letak yang bagus.
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek.
		3	Hanya mencakup 2 dari semua.
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek.
		1	Tidak memenuhi semua aspek.
3.	Pemilihan animasi sesuai dengan cerita	5	Animasi memenuhi semua aspek yang meliputi relevan dengan materi, memudahkan penjelasan konsep materi, tidak terdapat buram, resolusi bagus.
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek.

		3	Hanya mencakup 2 dari semua.
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek.
		1	Tidak memenuhi semua aspek.
4.	Kesesuaian petunjuk penggunaan media yang di tampilkan	5	Terdapat petunjuk penggunaan yang memenuhi semua aspek yang meliputi, jelas, sederhana, dan mudah dipahami.
		4	Terdapat petunjuk penggunaan yang memenuhi 2 dari semua aspek.
		3	Terdapat petunjuk penggunaan yang hanya memenuhi salah 1 dari semua aspek.
		2	Terdapat petunjuk penggunaan tapi tidak memenuhi semua aspek.
		1	Tidak terdapat petunjuk penggunaan.
5.	background	5	Background memenuhi semua aspek yang meliputi menarik, memunculkan kenyamanan, tidak mengganggu konsentrasi dan sesuai.
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek.
		3	Hanya mencakup 2 dari semua.
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek.
		1	Tidak memenuhi semua aspek.
6.	Tampilan pada media pembelajaran video animasi kartun berbasis kline master	5	Memenuhi semua aspek yang meliputi letak tempok, teks, animasi dan gambar sudah tepat, dan tidak ruang kosong pada layar.
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek tata letak.
		3	Hanya mencakup 2 dari semua tata letak.
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek tata letak.
		1	Tidak memenuhi semua aspek tata letak.
7.	Kualitas gambar yang bagus	5	Memenuhi aspek yang meliputi jelas, tidak blur, menarik, sesuai, dan rapi.
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek.
		3	Hanya mencakup 2 dari semua.
		2	Hanya mencakup salah 1 dari semua aspek.
		1	Tidak memenuhi semua aspek.
8.	Keefektifan dan keefisienan program media pembelajaran	5	Jika media pembelajaran sangat efektif dan sangat efisien.
		4	Jika media pembelajaran efektif dan efisien.
		3	Jika media pembelajaran cukup efektif dan efisien.
		2	Jika media pembelajaran kurang efektif dan efisien.

		1	Jika media pembelajaran tidak efektif dan efisien
9.	Kemudahan dan sesuai dengan perangkat saat menjalankannya	5	Media pembelajaran mudah di pasang tanpa menggunakan perangkat lunak tambahan.
		4	Media pembelajaran mudah di pasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan mudah dicari.
		3	Media pembelajaran mudah di pasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan sulit dicari.
		2	Media pembelajaran sulit di pasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan.
		1	Media pembelajaran tidak di pasang dengan menggunakan perangkat lunak maupun.
10.	Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media video animasi berbasis kine master.	5	Memenuhi semua aspek yang meliputi sesuai dengan tujuan, mudah dipahami, konsisten dan memudahkan pengguna dalam memanfaatkan media.
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek.
		3	Hanya mencakup 2 dari semua aspek.
		2	Hanya mencakup 1 dari semua aspek.
		1	Tidak memenuhi semua aspek.

F. Instrumen Penilaian

No.	Indikator penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Teks dapat terlihat dengan baik.					✓
2.	Desain cover menarik dan jelas.					✓
3.	Pemilihan animasi sesuai.					✓
4.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan media yang ditampilkan.					✓
5.	Background terdengar dengan jelas dan sesuai dengan media.					✓
6.	Tampilan pada media pembelajaran memiliki video animasi kartun berbasis kine master memiliki tata letak yang bagus dan jelas.					✓
7.	Kualitas gambar yang bagus.					✓
8.	Keefektifan dan efisiensi program media pembelajaran.					✓

II. Kesimpulan

Program dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai materi
- c. Tidak layak digunakan

(mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Banda Aceh, ... 2023

Validator: Mecha

Azmi Hasan Lubis, M.Pd

NIP/NIDN 19930624 202012 1016

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO
ANIMASI KARTUN HERBASIS *KINE MASTER* DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK JENJANG SEKOLAH DASAR

Kepada Yth.

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan S1 pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis *Kine Master* dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu untuk mematu media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diikut lamp.

A R - R A N I R Y

Hormat saya,



Fitria Ananda

A. Identitas Ahli

Nama Lengkap : Syahidan Murdin., M. Pd

Pekerjaan : Dosen

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi angket silahkan bapak/ibu membaca terlebih dahulu petunjuk penggunaan angket berikut ini:

1. Bacalah poin-poin yang tertera dalam angket ini dengan sangat teliti.
2. Berilah pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin F dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom yang telah disediakan.
3. Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar/saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju (SS)

Angka 4 : Setuju (ST)

Angka 3 : Ragu-ragu (RG)

Angka 2 : Tidak Setuju (STj)

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

9.	Kemudahan dan sesuai dengan perangkat saat menjalankannya	1	Jika media pembelajaran tidak efektif dan efisien
		5	Media pembelajaran mudah di pasang tanpa menggunakan perangkat lunak tambahan.
		4	Media pembelajaran mudah di pasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan mudah dicari
		3	Media pembelajaran mudah di pasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan sulit dicari.
		2	Media pembelajaran sulit di pasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan.
10.	Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media video animasi berbasis kine master.	1	Media pembelajaran tidak di pasang dengan menggunakan perangkat lunak manapun.
		5	Memenuhi semua aspek yang meliputi sesuai dengan tujuan, mudah dipahami, konsisten dan memudahkan pengguna dalam memanfaatkan media.
		4	Hanya mencakup 2 dari semua aspek.
		3	Hanya mencakup 2 dari semua aspek.
		2	Hanya mencakup 1 dari semua aspek.
1	Tidak memenuhi semua aspek.		

F. Instrumen Penilaian

No.	Indikator penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Teks dapat terlihat dengan baik.				✓	
2.	Desain cover menarik dan jelas.				✓	
3.	Pemilihan animasi sesuai.				✓	
4.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan media yang ditampilkan.				✓	
5.	Back sound terdengar dengan jelas dan sesuai dengan media.				✓	
6.	Tampilan pada media pembelajaran memiliki video animasi; kartun berbasis kine master memiliki tata letak yang bagus dan jelas.				✓	
7.	Kualitas gambar yang bagus.				✓	
8.	Keefektifan dan efisiensi program media pembelajaran.				✓	✓

H. Kesimpulan

Program dinyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

(mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Randa Acch., 2023

Validator Media



Syahdan Purdin, M.Pd.

NIP/NIDN 198104282009101002

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO
ANIMASI KARTUN BERBASIS KINE MASTER DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK JENJANG SEKOLAH DASAR

Kepada Yth.

Assalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan S1 pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu akan dijarkan sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Hormat saya,



Fitria Ananda

A. Identitas Ahli

Nama Lengkap : Wlati Oviana M.Pd.
Pekerjaan : Dosen

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi angket silahkan bapak/ibu membaca terlebih dahulu petunjuk penggunaan angket berikut ini:

1. Bacalah poin-poin yang tertera dalam angket ini dengan sangat teliti.
2. Berilah pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin F dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom yang telah disediakan.
3. Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar/saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju (SS)

Angka 4 : Setuju (ST)

Angka 3 : Ragu-ragu (RG)

Angka 2 : Tidak Setuju (ST)

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

9.	Kemudahan dan sesuai dengan perangkat saat menjalankannya.	1	Jika media pembelajaran tidak efektif dan efisien.
		5	Media pembelajaran mudah di pasang tanpa menggunakan perangkat lunak tambahan.
		4	Media pembelajaran mudah di pasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan mudah dicari.
		3	Media pembelajaran mudah di pasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan sulit dicari.
		2	Media pembelajaran sulit di pasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan.
		1	Media pembelajaran tidak di pasang dengan menggunakan perangkat lunak tambahan.
10.	Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media video animasi berbasis kine master.	5	Memenuhi semua aspek yang meliputi sesuai dengan tujuan, mudah dipahami, konsisten dan memudahkan pengguna dalam memanfaatkan media.
		4	Hanya mencakup 3 dari semua aspek.
		3	Hanya mencakup 2 dari semua aspek.
		2	Hanya mencakup 1 dari semua aspek.
		1	Tidak memenuhi semua aspek.

F. Instrumen Penilaian

No.	Indikator penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Teks dapat terlihat dengan baik.					✓
2.	Desain cover menarik dan jelas.				✓	
3.	Pemilihan animasi sesuai.				✓	
4.	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan media yang ditampilkan.				✓	
5.	Background terdengar dengan jelas dan sesuai dengan media.				✓	
6.	Tampilan pada media pembelajaran memiliki video animasi kartun berbasis kine master memiliki tata letak yang bagus dan jelas.				✓	
7.	Kualitas gambar yang bagus.					✓
8.	Keefektifan dan efisiensi program media pembelajaran.					✓

H. Kesimpulan

Program dinyatakan


- a. Layak digunakan tanpa revisi
 - b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 - c. Tidak layak digunakan
- (mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Banda Aceh, .. 2023

Validator Media

UIN

NIP/NIDN


Widada Ariana, MPd

198110182007107003

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LAMPIRAN 5

ANGKET HASIL VALIDASI MATERI

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP PENGEMBANGAN
VIDEO ANIMASI KARTUN BERBASIS KINE MASTER DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK JENJANG SEKOLAH DASAR**

Kepada Yth

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan S-ta-1 (S1) pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

Hormat saya,


Fitria Ananda

A. Identitas Ahli

Nama Lengkap : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd
Pekerjaan : Dosen

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi angket silahkan bapak/ibu membaca terlebih dahulu petunjuk penggunaan angket berikut ini:

1. Bacalah poin-poin yang tertera dalam angket ini dengan sangat teliti.
2. Derilah pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin F dengan memberikan tanda cek list (\checkmark) pada kolom yang telah di sediakan.
3. Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar/saran atau tanggapan pada matrik yang disediakan.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju (SS)

Angka 4 : Setuju (ST)

Angka 3 : Ragu-ragu (RG)

Angka 2 : Tidak Setuju (SI)

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju (SIT)

D. Kisi-kisi Instrumen Penilaian

Aspek	Indikator Penilaian	No pernyataan
a. Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1,2,3,4
	Keruntutan materi yang disajikan	
	Kesesuaian penggunaan animasi dengan materi	
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	
b. Aspek Pembelajaran	Penyajian materi membuat siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran	5,6,7,8
	Pemilihan tema yang sesuai dan mendidik	
	Kesesuaian soal latihan dengan indikator pencapaian siswa	
	Kedalaman materi	
	Penggunaan bahasa yang komunikatif	
c. Aspek Kebahasaan	Penulisan kalimat yang tepat dan mudah dipahami	9, 10

E. Rubrik Penilaian

No	Pernyataan	Skor	Indikator Penilaian
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku	5	Jika seluruh isi materi dan animasi pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar
		4	Jika ada satu materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar
		3	Jika ada dua materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar
		2	Jika ada lebih dari dua materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar
		1	Jika seluruh materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar
2.	Keruntutan materi yang disajikan	5	Jika penyajian materi antar sub bab sudah mencerminkan keruntutan, keterkaitan isi dan keutuhan makna
		4	Jika penyajian materi antar sub bab sudah

			mencerminkan keruntutan, dan keterkaitan isi
		3	Jika penyajian materi antar sub bab sudah mencerminkan keruntutan, namun masih kurang dalam keterkaitan isi
		2	Jika penyajian materi antar sub bab sedikit mencerminkan keruntutan, namun masih belum dalam keterkaitan isi
		1	Jika penyajian materi antar sub bab tidak mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi
3.	Kesesuaian penggunaan animasi dengan materi	5	Jika animasi yang disajikan sangat dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar
		4	Jika animasi yang disajikan dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar
		3	Jika animasi yang disajikan cukup dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar
		2	Jika animasi yang disajikan kurang dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar
		1	Jika animasi yang disajikan tidak dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Seluruh pokok bahasan materi yang disajikan sudah mencakup semua tujuan pembelajaran
		4	Terdapat 1 pokok bahasan materi belum mencakup semua pembelajaran
		3	Terdapat maksimal 2 pokok bahasan materi belum mencakup tujuan pembelajaran
		2	Terdapat lebih dari 2 pokok bahasan materi belum mencakup tujuan pembelajaran
		1	Seluruh pokok bahasan materi belum mencakup tujuan pembelajaran
5.	Penyajian materi membuat siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran	5	Dengan media siswa akan memahami dan termotivasi terhadap media pembelajaran
		4	Dengan media ini akan memudahkan siswa belajar memahami materi namun kurang memotivasi siswa
		3	Dengan media akan memudahkan siswa belajar memahami materi namun belum secara utuh

AR - R

		2	Dengan media ini tidak akan berpengaruh apapun terhadap siswa
6.	Pemilihan tema yang sesuai dan mendidik	1	Media ini akan membingungkan siswa belajar memahami materi
		5	Tema yang dipilih meliputi aspek mudah dimengerti, mengandung tema yang mendidik, dan gaya bahasa yang mudah dipahami
		4	Memenuhi 3 dari semua aspek
		3	Memenuhi 2 dari semua aspek
		2	Memenuhi salah 1 dari semua aspek
7.	Kesesuaian soal latihan dengan indikator pencapaian siswa	1	Tidak memenuhi semua aspek
		5	Mengandung soal latihan yang meliputi semua aspek sesuai dengan indikator pencapaian, sesuai dengan materi pembelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan sesuai dengan kemampuan siswa
		4	Memenuhi 3 dari semua aspek
		3	Memenuhi 2 dari semua aspek
		2	Memenuhi salah 1 dari semua aspek
8.	Kedalaman materi pembelajaran	1	Tidak memenuhi semua aspek
		5	Seluruh uraian materi mencukupi untuk menjelaskan definisi teks fiksi dan definisi gaya dan gerak dan tidak sesuai dengan siswa kelas 4 MIN 25 Aceh Besar
		4	Terdapat satu uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan definisi teks fiksi dan definisi gaya dan gerak dan tidak sesuai dengan siswa kelas 4 MIN 25 Aceh Besar
		3	Terdapat maksimal 2 uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan definisi teks fiksi dan definisi gaya dan gerak dan tidak sesuai dengan siswa kelas 4 MIN 25 Aceh Besar
		2	Terdapat lebih dari 2 uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan definisi teks fiksi dan definisi gaya dan gerak dan tidak sesuai dengan siswa kelas 4 MIN 25 Aceh Besar
		1	Seluruh uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan definisi teks fiksi dan definisi gaya dan gerak dan tidak sesuai

9.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	5	dengan siswa kelas 4 MIN 25 Aceh Besar
		5	Memenuhi semua aspek yang meliputi jelas mudah dipahami, efektif dan komunikatif
		4	Memenuhi 3 dari semua aspek
		3	Memenuhi 2 dari semua aspek
		2	Memenuhi salah 1 dari semua aspek
10.	Penulisan kalimat yang tepat dan mudah dipahami	5	Memenuhi semua aspek yang meliputi tepat, efektif, efisien dan tidak menimbulkan penafsiran ganda
		4	Memenuhi 3 dari semua aspek
		3	Memenuhi 2 dari semua aspek
		2	Memenuhi salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak memenuhi 3 dari semua aspek

F. Instrumen Penilaian

No.	Indikator penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku					✓
2.	Keragaman materi yang disajikan				✓	
3.	Kesesuaian penggunaan animasi yang disajikan				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
5.	Penyajian materi membuat siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran					✓
6.	Pemilihan tema yang sesuai dan mendidik					✓
7.	Kesesuaian soal latihan dengan indikator pencapaian siswa					✓
8.	Kedalaman materi pembelajaran					✓
9.	Penggunaan bahasa yang komunikatif				✓	
10.	Penulisan kalimat yang tepat dan mudah dipahami					✓

AR - RANIRY

G. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media pembelajaran video animasi kartun berbasis kine master ini sehingga benar-benar layak untuk dikembangkan.

Karena kensul pada tampilan program a/tersebut
Yang kurang meliputi: audio, desain, legenda
dan lain-lain. Demikian ini. Terima kasih.

H. Kesimpulan

Program dinyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
 - b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 - c. Tidak layak digunakan
- (mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan hasil/baca)

Banda Aceh, 2023

Validator Materi

جامعة الرانري

AR - RANRI

Solha Daris Winda Lubis, M.Pd.

NIP/IDN 198811172015332008

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP PENGEMBANGAN
VIDEO ANIMASI KARTUN BERBASIS KINE MASTER DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK JENJANG SEKOLAH DASAR**

Kepada Yth

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

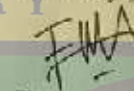
Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan S-tata-1 (SD) pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diajukan.

AR - RANIRY

Hormat saya,



Fitria Ananda

A. Identitas Ahli

Nama Lengkap : Rafidkah Hanum, S. Pd. I., M. Pd.
Pekerjaan : Dosen

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi angket silahkan bapak/ibu membaca terlebih dahulu petunjuk penggunaan angket berikut ini:

1. Bacalah poin-poin yang tertera dalam angket ini dengan sangat teliti.
2. Berilah pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin F dengan memberikan tanda cek list (\checkmark) pada kolom yang telah di sediakan.
3. Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar/saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju (SS)

Angka 4 : Setuju (ST)

Angka 3 : Ragu-ragu (RG)

Angka 2 : Tidak Setuju (ST)

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

AR - RANIRY

9.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	5	Memenuhi semua aspek yang meliputi jelas, mudah dipahami, efektif dan komunikatif
		4	Memenuhi 3 dari semua aspek
		3	Memenuhi 2 dari semua aspek
		2	Memenuhi salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak memenuhi 3 dari semua aspek
10.	Penulisan kalimat yang tepat dan mudah dipahami	5	Memenuhi semua aspek yang meliputi tepat, efektif, efisien dan tidak menimbulkan penafsiran ganda
		4	Memenuhi 3 dari semua aspek
		3	Memenuhi 2 dari semua aspek
		2	Memenuhi salah 1 dari semua aspek
		1	Tidak memenuhi 3 dari semua aspek

F. Instrumen Penilaian

No.	Indikator penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku				✓	✓
2.	Kerumitan materi yang disajikan				✓	✓
3.	Kesesuaian penggunaan animasi yang disajikan			✓		
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓		
5.	Penyajian materi membuat siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran					✓
6.	Pemilihan tema yang sesuai dan mendidik					✓
7.	Kesesuaian soal latihan dengan indikator pencapaian siswa					✓
8.	Kedalaman materi pembelajaran					✓
9.	Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓
10.	Penulisan kalimat yang tepat dan mudah dipahami					✓

AR - RANIRY

G. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media pembelajaran video animasi kartun berbasis kine master ini sehingga benar-benar layak untuk dikembangkan.

Perbaiki animasi sesuai dengan teks bacaan

H. Kesimpulan

Program dinyatakan

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

(mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Banda Aceh, . 2023
جامعة الرانيري

Validator Materi

AR - RANIRY


Pendidikan Hukum, M Pd

NIP/NIDN. 10030781903

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP PENGEMBANGAN
VIDEO ANIMASI KARTUN BERBASIS KINE MASTER DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK JENJANG SEKOLAH DASAR**

Kepada Yth

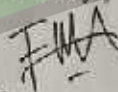
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan S-tata-1 (S1) pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry, penulis melaksanakan penelitian sebagai salah satu bentuk tugas akhir dan kewajiban yang harus diselesaikan. Penelitian yang dilakukan berjudul "Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar".

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis dengan hormat meminta kesediaan dari Bapak/Ibu untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan pengisian angket yang penulis ajukan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Kerahasiaan jawaban dan identitas Bapak/Ibu akan dijamin sesuai dengan kode etik dalam penelitian. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas perhatian dan kesediaan bapak/Ibu untuk mengisi angket yang diujukan.

Hormat saya,



Fitria Ananda

A. Identitas Ahli

Nama Lengkap : Yuni Setia Ningih
Pekerjaan : Dosen

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi angket silahkan bapak/ibu membaca terlebih dahulu petunjuk penggunaan angket berikut ini:

1. Bacalah poin-poin yang tertera dalam angket ini dengan sangat teliti.
2. Berilah pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin F dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah disediakan.
3. Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar/saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju (SS)

Angka 4 : Setuju (ST)

Angka 3 : Ragu-ragu (RG)

Angka 2 : Tidak Setuju (ST)

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

AR - RANIRY

9.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	5	Sejalan dengan siswa kelas 4 MIN 25 Aceh Besar
		4	Memenuhi semua aspek yang meliputi jelas mudah dipahami, efektif dan komunikatif
		3	Memenuhi 3 dari semua aspek
		2	Memenuhi 2 dari semua aspek
		1	Memenuhi salah 1 dari semua aspek
10.	Penulisan kalimat yang tepat dan mudah dipahami	5	Tidak memenuhi 3 dari semua aspek
		4	Memenuhi semua aspek yang meliputi tepat, efektif, efisien dan tidak menimbulkan penafsiran ganda
		3	Memenuhi 3 dari semua aspek
		2	Memenuhi 2 dari semua aspek
		1	Memenuhi salah 1 dari semua aspek

F. Instrumen Penilaian

No.	Indikator penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku					✓
2.	Keruntutan materi yang disajikan				✓	
3.	Kesesuaian penggunaan animasi yang disajikan				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
5.	Penyajian materi membuat siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran					✓
6.	Pemilihan tema yang sesuai dan menarik				✓	
7.	Kesesuaian soal latihan dengan indikator pencapaian siswa				✓	
8.	Kedalaman materi pembelajaran					✓
9.	Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓
10.	Penulisan kalimat yang tepat dan mudah dipahami					✓

AR - RANIRY

G. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang media pembelajaran video animasi kartun berbasis kine master ini sehingga benar-benar layak untuk dikembangkan.

Dari sisi bahasa, media ini sudah layak digunakan
Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran

H. Kesimpulan

Program dinyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

(mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

جامعة الرانيري Banda Aceh, , 2023

AR - RANIRY

Validator Materi


Yuni Setia Nisrah

NIP/NIDN

LAMPIRAN 6

HASIL ANGKET KEPRAKTISAN

ANGKET KEPRAKTISAN PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI KARTUN BERBASIS
KINE MASTER DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK JENJANG SEKOLAH DASAR

A. Identitas Guru
Nama : Murahidah S. Pd. 1
NIP : 1948 0805 2009 01 2005
Pekerjaan : PNS / Guru

B. Petunjuk Pengisian Angket
1. Berilah pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin F dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar/saran atau tanggapan pada masalah yang divalidasi.

C. Keterangan Skor
Angka 5 : Sangat Setuju (SS)
Angka 4 : Setuju (ST)
Angka 3 : Ragu-ragu (RC)
Angka 2 : Tidak Setuju (NT)
Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

جامعة الرانيرى
AR - RANIRY

D. Instrumen Penilaian

No.	Aspek	Indikator penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Efektif	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami				✓	✓
2.	Interaktif	Media video animasi kartun berbasis kine master ini dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran					✓
		Warna tulisan dan gambar pada media sesuai				✓	
		Desain Media video animasi kartun berbasis kine master sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
		Media video animasi kartun berbasis kine master mampu membangkitkan rasa ingin tau peserta didik					✓
3.	Efisien	Media video animasi kartun berbasis kine master mudah dipahami dan diolakan					✓
		Media video animasi kartun berbasis kine master efisien antara waktu dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan					✓
4.	Kreatif	Dalam pembelajaran menggunakan Media video animasi kartun berbasis kine master ini menarik perhatian siswa					✓
		Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran					✓

Komentar

Penggunaan media video animasi kartun berbasis kine master sangat menarik minat belajar siswa, karena siswa bisa melihat langsung video pembelajaran di layar, dan penggunaan media video animasi kartun berbasis kine master ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Saran

AR - RANIRY

E. Kesimpulan


Media pembelajaran ini :

- a. praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. kurang untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Tidak praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

(mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Aech Restu 06.06.2023

Guru Kelas IV


Nurletifah, S.Pd.1
197406042009012005
NIP/NIDN

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

ANGKET KEPRAKTISAN PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI KARTUN HERBASIS
KINE MASTER DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK JENJANG SEKOLAH DASAR

A. Identitas Guru

Nama : Anisah S. Ag.
NIP : 19660709 200604 2002
Pekerjaan : PAIS / Guru

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Berilah persetujuan bapak/ibu pada setiap pernyataan yang terdapat pada poin F dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar/saran atau tanggapan pada naskah yang divalidasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju (SS)
Angka 4 : Setuju (ST)
Angka 3 : Ragu-ragu (RG)
Angka 2 : Tidak Setuju (TS)
Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

D. Instrumen Penilaian

No.	Aspek	Indikator penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Efektif	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami					✓
		Media video animasi kartun berbasis kine master ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran					✓
2.	Interaktif	Warna tulisan dan gambar pada media sesuai					✓
		Desain Media video animasi kartun berbasis kine master sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
		Media video animasi kartun berbasis kine master mampu menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik					✓
3.	Efisien	Media video animasi kartun berbasis kine master mudah dipahami dan dipelajari					✓
		Media video animasi kartun berbasis kine master efisien dalam waktu dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan					✓
4.	Kreatif	Dalam pembelajaran menggunakan Media video animasi kartun berbasis kine master ini menarik perhatian siswa					✓
		Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.					✓
Komentar		Media video animasi kartun berbasis kine master layak digunakan pada era digital sekarang, kemudian juga sangat menarik minat belajar siswa dengan memahani pengajaran dan melihat langsung di layar. dan penggunaan media video animasi kartun berbasis kine master ini sangat praktis digunakan.					
Saran							

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini :

- a. praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran
 - b. kurang untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran
 - c. Tidak praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- (mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)*

Arah Besar, 05.06.2023

Guru Kelas IV



Anisat, S. Ag.

196607092006042002

NIP/NIDN

جامعة الرانيري

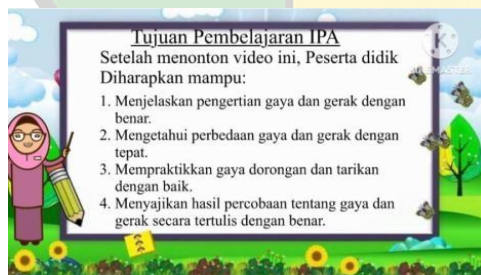
AR - RANIRY

DATA HASIL VALIDASI KEPRAKTISAN PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian									
	Efektif		Interaktif		Inovatif		Efisien		Kreatif	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Afika Qanita Azzahra	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5
Afkar Rizqi Hanafi	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4
Ahmad Syuraifi	4	5	4	3	5	4	5	5	5	4
Bunayya Fathiah	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4
Dzakwan Muyassar	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4
Hanif Fathurriszqi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Khamidir Aziz	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4
Khawaul Marissa	4	5	5	4	4	5	3	3	4	5
M. Farras Haikal	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4
M. Athaillah	5	5	4	3	4	3	4	5	4	4
M. Alwi Saifin	4	3	4	3	3	3	4	5	4	4
M. Nailul Wathari	4	4	5	3	5	5	5	4	5	4
M.Syamwil	5	4	4	4	5	5	5	3	5	3
Mubshira Hafizati	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5
Muhammad Arif Billah	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5
Mutya Safira	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5
Nadyatul Virda	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5
Nakeisyah Humaira	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5
Nazira Umar	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5
Putri Nazwa Al Adawiyah	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4
Razuna Rizqi	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5
Raisun Batrisya	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4
Shahla Khairatul Muna	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5
Sherena Aquila	4	4	4	4	4	4	5	3	5	4
Tsanika Rizqi	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4

LAMPIRAN 8

HASIL MEDIA YANG DIKEMBANGKAN



Tempat tinggal adalah tempat manusia menetap untuk berteduh dari keadaan alam, serta tempat melaksanakan hak dan kewajibannya dalam menjalani hidup.

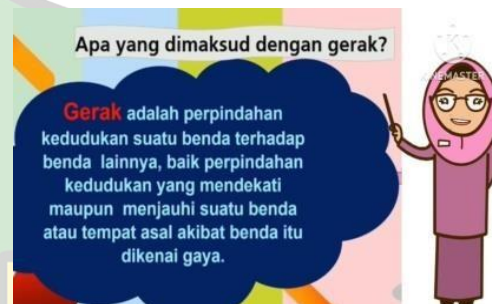


Tempat tinggal manusia biasanya berwujud rumah, tempat tinggal merupakan kebutuhan utama bagi manusia, setiap manusia tentu menginginkan lingkungan tempat tinggal yang nyaman untuk kehidupan.



جامعة البرانزي





LAMPIRAN 9

DOKUMENTASI PENELITIAN





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Profil

Nama Lengkap : Fitria Ananda
Tempat, Tanggal Lahir : Aceh Besar, 16 September 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status Pernikahan : Belum Nikah
Nomor Hp : 085321481738
Email : Fitriaananda526@gmail.com
Alamat : Desa Deyah, Kec. Kuta Baro, Kab. Aceh Besar

Riwayat Pendidikan

- ❖ MIN 26 Aceh Besar (2008- 2013)
- ❖ MTsN 02 Aceh Besar (2013- 2017)
- ❖ MAN 04 Aceh Besar (2017- 2019)
- ❖ UIN Ar- Raniry Banda Aceh (2019- Sekarang)

AR - RANIRY