

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV
MI *QURANIC CHARACTER* AR-RASYID
LAMBATENG ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

**KHAIRUL UMAM
NIM. 210209119**

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2026 M/ 1447 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV
MI QURANIC CHARACTER AR-RASYID
LAMBATENG ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

Khairul Umam
NIM : 210209119

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

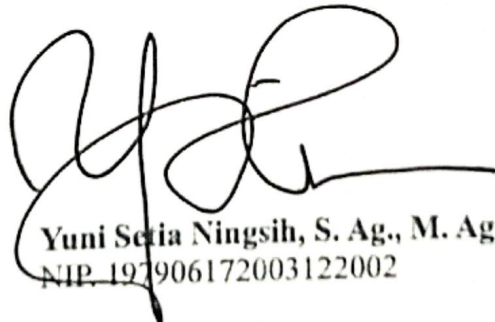
Disetujui oleh:

Pembimbing



Rafidhah Hanum, M. Pd
NIP. 198907032023212038

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag
NIP. 197906172003122002

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV
MI *QURANIC CHARACTER* AR-RASYID
LAMBATENG ACEH BESAR

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), UIN Raniry dan Dinyatakan Lulus
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada hari/tanggal

Jum'at, 24 April 2026 M
06 Dzulqaidah 1447 H

Ketua, Tim penguji munaqasyah skripsi
Penguji I,

Rafidhah Hanum, M. Pd
NIP. 198907032023212038

Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M. Pd
NIP. 198811172015032008

Penguji II,

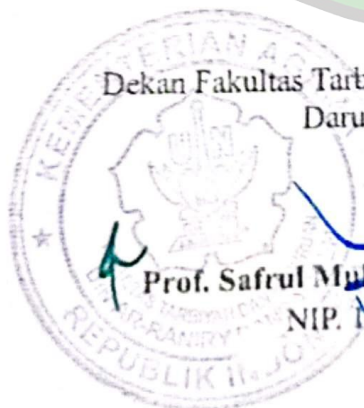
Nida Jarmita, S. Pd. I., M. Pd
NIP. 198402232011012009

Penguji III,

Dr. Herawati, M. Pd
NIP. 198204042015032005

Mengetahui,

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



Prof. Safrul Mulya, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197101021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Khairul Umam
Nim : 210209119
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul skripsi : Pengembangan Media Animasi 2d Untuk
Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik
Kelas IV Mi *Quranic Character* Ar-Rasyid
Lambateng Aceh Besar

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 dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN ArRaniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda aceh,

2026

Yang menyatakan,


Khairul Umam
NIM. 210209119



ABSTRAK

Nama : Khairul Umam
Nim : 210209119
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Animasi 2d Untuk
Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta
Didik Kelas IV Mi *Quranic Character* Ar-
Rasyid Lambateng Aceh Besar
Pembimbing Skripsi : Rafidhah Hanum, M.Pd
Kata Kunci : Media video animasi 2d, Membaca
pemahaman

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Kondisi ini ditemukan pada peserta didik kelas IV di MI *Quranic character* Ar-Rasyid. Kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan dasar yang sangat penting. Keterampilan ini menjadi fondasi dalam memahami berbagai materi pelajaran. Namun, pada kenyataannya peserta didik MI *Quranic character* ar-rasyid kemampuan tersebut masih tergolong rendah. Permasalahan ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran, minimnya penggunaan media inovatif, serta rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan harus menarik dan inovatif. Media juga harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi 2D, Media ini mampu menarik perhatian peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi 2D pada materi asal-usul Bab 7 untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli bahasa, kemudian diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV. Hasil validasi menunjukkan skor kelayakan 100% dari ahli media dan 80% dari ahli bahasa. Uji kepraktisan memperoleh skor 88,8% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi 2D sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat beserta salam kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan kepada zaman yang terang benderang akan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Judul skripsi yang telah diselesaikan penulis yaitu **“Pengembangan Media Animasi 2d Untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas IV Mi *Quranic Character* Ar-Rasyid Lambateung Aceh Besar”**.

Adapun dalam penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan serta do'a dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan penuh rasa hormat penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. A., M. Ed., Ph. D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, M. Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M. Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu pengetahuan, arahan dan dukungan selama penulis menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Rafidhah Hanum, M.Pd. selaku dosen penasehat akademik sekaligus pembimbing skripsi yang telah banyak membantu penulis berupa bimbingan, arahan, ilmu dan pengalaman kepada penulis selama berjalannya penyelesaian skripsi.
5. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membekali penulis dengan banyaknya ilmu pengetahuan selama perkuliahan.

6. Ibu Napila, M. Pd. Selaku Kepala MI *Quranic Character* Ar-Rasyid yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MI *Quranic Character* Ar-rasyid
7. Ibu Fauza Nadia, S.Pd selaku guru kelas IV dan seluruh dewan guru beserta staf MI *Quranic Character* Ar-rasyid yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian
8. Pihak Ruang Baca Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Perpustakaan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dan Perpustakaan Wilayah Aceh yang telah memberikan kemudahan bagi penulis dalam penyelesaian skripsi.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum mencapai kesempurnaan. Dalam proses penyusunannya, penulis telah berusaha seoptimal mungkin. Kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT sementara manusia tidak luput dari kekurangan. Oleh karena itu semoga kekurangan dalam skripsi ini dapat diperbaiki di masa mendatang.

Banda Aceh, 22 April 2026

Penulis,

Khairul Umam
Nim. 210209119



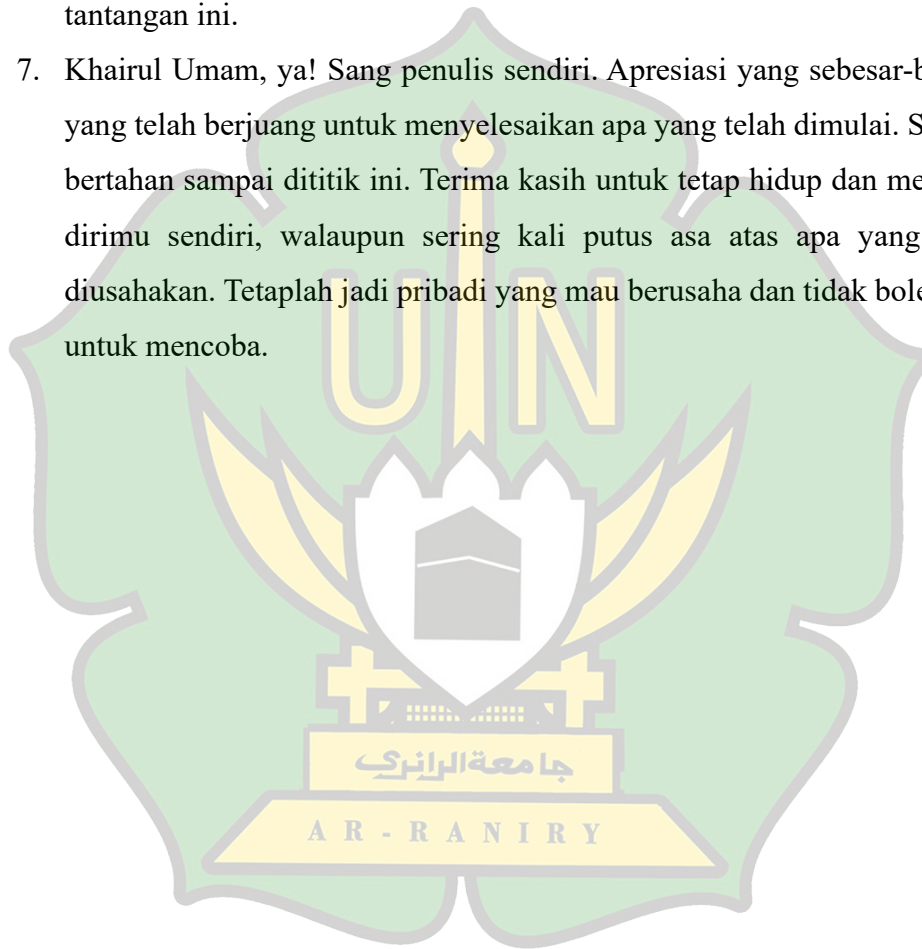
جامعة الرانيري
AR - RANIRY

LEMBAR PERSEMBAHAN

Penulis ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, do'a dan juga dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Perjalanan dalam menyusun skripsi ini bukanlah sesuatu yang mudah untuk dilalui. Namun, berkat kehadiran, dukungan, serta ketulusan dari berbagai pihak, penulis mampu menghadapi dan melewati setiap tantangan yang ada dengan semangat dan harapan yang senantiasa tumbuh. Penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

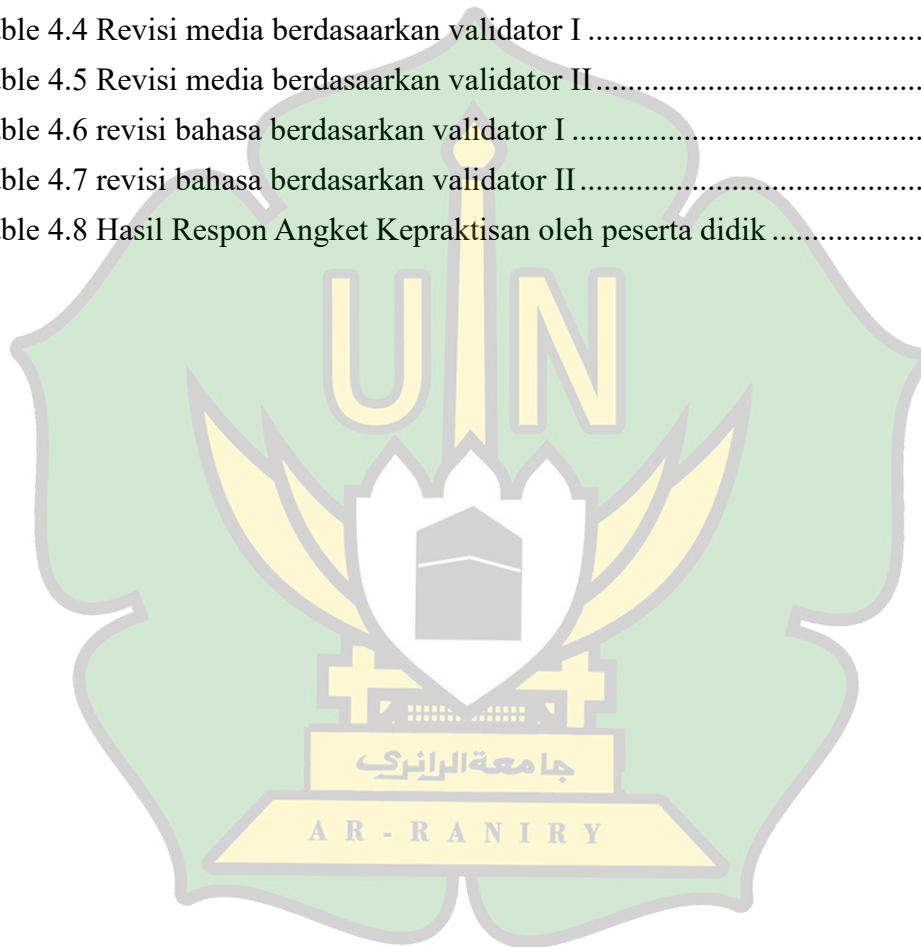
1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai, yaitu Bapak Drs. Zakaria dan nyanyak, Ibu Cut surianti, S. Pd. I. yang telah menumbuhkan rasa keberanian di setiap langkah penulis dengan mendoakan yang terbaik untuk anaknya dan memberikan kasih sayang, dukungan serta motivasi. Terima kasih atas pengorbanan dan cinta tulus yang selalu ada. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan kepada beliau.
2. Kawan-kawan seperjuangan dari keluarga besar HMPS PGMI, PGMI angkatan 2021 yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis selama masa perkuliahan. Keduanya bukan sekadar tempat untuk berproses dan belajar tetapi juga merupakan wadah pembentukan karakter, perluasan relasi serta penumbuh semangat kolaborasi yang sangat berarti khususnya dalam menyelesaikan skripsi. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan dan semangat yang telah diberikan. Semoga silaturahmi ini tetap terjaga hingga masa depan.
3. Kawan-kawan *circle friendship* atau lingkaran pertemanan yang dinamai Takialovers, Sarjana *Pride* dan kepada rekan Xixixi Afifah Syuhada, S. Pd dan Farisa Nazila, S.Pd yang telah banyak meluangkan waktu kebersamai dan menyemangati penulis semasa perkuliahan. Semoga kita semua senantiasa diberikan kesehatan dan kesuksesan.
4. Seluruh peserta didik kelas IV MI *Quranic Character* Ar-rasyid yang turut berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini.

5. Murphy radio, Hindia, Bmth, atas lagu-lagu yang menyemangati dan menemani selama proses penulisan skripsi.
6. Banyak pihak yang tak mampu penulis sebutkan satu per satu , namun setiap jejak kebaikan, uluran tangan, dan doat ulus yang hadir disepanjang proses ini adala bagian penting yang tak tergantikan. Terima kasih atas tawa, nasihat, dan bahu yang menguatkabn dalam setiap proses yang penuh tantangan ini.
7. Khairul Umam, ya! Sang penulis sendiri. Apresiasi yang sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai dititik ini. Terima kasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun sering kali putus asa atas apa yang sedang diusahakan. Tetaplah jadi pribadi yang mau berusaha dan tidak boleh Lelah untuk mencoba.



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator membaca pemahaman.....	20
Tabel 3.1 Skala kelayakan penilaian	29
Table 4.1 Gambar desain media vidio animasi 2d dan keterangannya	35
Table 4.2 Hasil validator ahli media	37
Table 4.3 hasil validator ahli bahasa	42
Table 4.4 Revisi media berdasarkan validator I	45
Table 4.5 Revisi media berdasarkan validator II.....	46
Table 4.6 revisi bahasa berdasarkan validator I	46
Table 4.7 revisi bahasa berdasarkan validator II.....	47
Table 4.8 Hasil Respon Angket Kepraktisan oleh peserta didik	48



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Presentase uji kelayakan media	41
Grafik 4.2 Presentase uji kelayakan bahasa	44
Grafik 4.3 Presentase respon angket kepraktisan peserta didik	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan judul.....	14
Gambar 2.2 karakter amat rhang manyang dan ibunya.....	15
Gambar 2.3 editing isi cerita amat rhang manyang.....	15



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	6
F. Kajian Relevan.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Vidio Animasi 2D.....	11
1. Pengertian Vidio Animasi 2D	11
2. Tujuan vidio animasi 2D.....	12
3. Manfaat vidio animasi 2D.....	12
4. Kelebihan Dan Kekurangan Vidio Animasi 2D	13
5. Prosedur pembuatan media animasi 2 dimensi	14
B. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	15
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	15
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	16
3. Manfaat pembelajaran Bahasa Indonesia.....	17
C. Membaca Pemahaman	18
1. Pengertian Membaca Pemahaman	18
2. Tujuan Membaca Pemahaman	20
3. Hambatan dalam membaca pemahaman.....	21
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman	22

BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Rancangan Penelitian.....	24
B. Langkah Penelitian Pengembangan	25
C. Subjek Penelitian	27
C. Teknik Pengumpulan Data	27
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	27
E. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	31
B. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	32
1. Analysis (Analisis).....	32
2. Design (Desain)	33
3. Development (Pengembangan).....	36
4. Implementasi (implementasi).....	46
5. Evaluation (evaluasi)	49
C. Pembahasan Hasil Penelitian	49
1. Proses pengembangan media vidio animasi 2d.....	49
2. Uji kelayakan oleh validator ahli media dan Bahasa terhadap media vidio animasi 2d	50
3. Uji kelayakan oleh peserta didik terhadap media animasi 2d.....	56
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan media dalam pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam memperbaiki atau menciptakan produk baru, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi. Media pembelajaran yang dikembangkan harus memperhatikan beberapa faktor. Faktor yang dimaksud adalah ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, adanya materi ajar dalam media pembelajaran, kemudahan mendapatkan media, keterampilan seorang pendidik dalam menggunakan media, ketersediaan waktu dalam menggunakan media, dan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.¹ Dengan seiring berkembangnya teknologi, pengembangan media pembelajaran banyak yang menggunakan teknologi dari aplikasi atau *software* dari computer, seperti media animasi 2D.

Media animasi 2D merupakan bentuk media visual yang menggunakan gambar dua dimensi untuk menciptakan ilusi gerakan. Dalam animasi 2D, objek-objek yang digunakan hanya memiliki dua dimensi, yaitu panjang dan lebar, tanpa kedalaman. Animasi ini sering digunakan dalam berbagai bentuk media, seperti film animasi, iklan, video game, dan presentasi digital.² Di samping itu, media video animasi 2D memiliki potensi untuk menyajikan materi secara lebih kontekstual dan menarik melalui alur cerita yang sistematis, memperjelas konsep abstrak, serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap informasi yang dipelajari. Dengan demikian, media ini dinilai efektif untuk mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman. Pemilihan media ini juga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan bantuan visual untuk memahami informasi. Video animasi 2D sebagai salah satu media

¹Muhammad Hasan, Dkk. *Media Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), h. 112

²Haryoko S, Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro* Vol 5. No 2, 2020.

pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. Penggunaan Media Animasi pada Materi Asal-usul pada Bab 7, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV MI Quranic Character Ar-rasyid, pemanfaatan media animasi terbukti memengaruhi kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media cetak saja dinilai kurang efektif karena siswa mudah bosan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, guru memilih menggunakan media animasi karena lebih menarik perhatian siswa, menumbuhkan semangat belajar, dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media animasi juga sejalan dengan penerapan kurikulum baru yang mendorong pembelajaran lebih interaktif. Media animasi menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, membuat siswa lebih aktif, berpikir kritis, dan tidak hanya bergantung pada metode hafalan atau tulis tangan.

Andi Kristanto menyebutkan bahwa manusia belajar menggunakan 82% dari penglihatannya, 11% dari pendengarannya, 3,5% dari peraba, 2,5% dari perasa, dan 1% dari penciuman.³ Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian informasi dan materi ajar dari pendidik ke peserta didik dalam suatu proses belajar, mengajar.⁴ Oleh karena itu jika pemanfaatan indra penglihatan dan pendengaran digabungkan maka seseorang akan lebih mudah dalam memahami pelajaran. Jika pembelajaran dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka proses penyampaian

³ Andi Krisrtanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016), h. 1.

⁴ Muhammad Ridwan Apriansyah, Kusno Adi Sambowo, Arris Maulana, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, *Jurnal Pendidikan*, Vol 9, No. 1 Januari(8-18), h. 9.

materi akan diterima oleh peserta didik dengan baik. Media pembelajaran berbasis video memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pembelajaran.

Kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD), khususnya kelas IV. Pada tahap ini, siswa tidak hanya dituntut untuk membaca teks, tetapi juga untuk memahami, menyimpulkan, dan mengaplikasikan informasi dari bacaan tersebut.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi awal dan melakukan wawancara, yang dilakukan peneliti di MI *Quranic Character* Ar-Rasyid dengan Waka Kurikulum dan guru kelas IV, ditemukan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah. Sebelum penggunaan media animasi 2D, terdapat potensi permasalahan pada siswa, khususnya yang memiliki kemampuan membaca pemahaman yang masih rendah. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menangkap ide pokok, serta menghubungkan informasi yang terdapat dalam teks. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional menyebabkan siswa kurang tertarik dan mudah merasa bosan, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Akan tetapi sekolah tersebut memiliki fasilitas seperti proyektor, tetapi fasilitas tersebut belum di gunakan secara maksimal. Wali kelas IV menambahkan bahwa dikelasnya jarang sekali menggunakan media pembelajaran berbasis video, dan hanya beberapa kali menggunakan media video dalam pembelajarannya selama 1 semester terakhir.

Kebutuhan khusus untuk penelitian pengembangan ada tiga untuk guru, siswa, dan media. Kebutuhan khusus untuk guru Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berbahasa. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru menjelaskan materi, mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Kebutuhan khusus untuk siswa yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu menggunakan Bahasa yang sederhana, penyajian teks, gambar dan ilustrasi yang menarik. Kebutuhan khusus untuk

media yang dikembangkan diharapkan mudah digunakan oleh guru dan siswa, penyajian materi secara singkat, jelas dan sistematis. Menampilkan desain yang menarik dan bisa digunakan berulang kali.⁵

Jika diperhatikan sekarang ini, terdapat banyak inovasi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru saat mengajar. Misalnya, media yang berbasis teknologi atau digital yang sejalan dengan kemajuan zaman, sehingga mampu menarik minat siswa berkat fitur-fitur canggih yang dimilikinya. Namun, masih ada beberapa kendala, seperti ketidakmampuan untuk memanfaatkannya akibat kurangnya pengetahuan dalam bidang teknologi, serta diperlukan waktu yang cukup lama untuk membuatnya.

Seharusnya, dengan pemanfaatan fasilitas seperti proyektor atau infocus sebagai alat mengajar, bisa membantu guru untuk mengembangkan berbagai konten media pembelajaran yang lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik. Hanya saja kurangan penggunaan fasilitas tersebut, pembelajaran akan semakin menarik. Hanya saja guru membutuhkan sebuah inovasi dalam media pengajaran yang dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih bersemangat selama kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai kompetensi siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti disini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media video animasi 2 dimensi pada pemahaman membaca siswa kelas IV. Yang bertujuan untuk memaksimalkan pembelajaran dan penggunaan fasilitas seperti proyektor, laptop ataupun komputer yang tersedia. Penggunaan media video animasi ini dapat membantu siswa dalam pemahaman membaca dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Media audiovisual adalah media yang mampu menampilkan gambar bergerak dengan warna, disertai teks dan suara sebagai penjelasan. Pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran merupakan bagian dari

⁵ Dwi Nur Indah Sari, *Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran tematik tingkat sd/mi*, (universitas islam negeri raden intan lampung tahun 2021), h.16-17.

perencanaan guru untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa (Ichsan et al., 2021). Untuk siswa sekolah dasar, media audiovisual yang paling tepat adalah animasi. Animasi mampu menyajikan konsep atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah diingat. Contohnya, dalam pelajaran tentang hewan, animasi bisa menggambarkan gerakan hewan di lingkungan alaminya, disertai dengan suara-suara khas hewan tersebut, serta teks yang menyampaikan informasi menarik.⁶

Video berbasis animasi 2 dimensi adalah suatu media yang mendukung kegiatan belajar dengan gambar yang bergerak seolah-olah nyata. Media ini dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan objek yang ada, dan mulai mengamati video animasi tersebut. Dari beberapa video animasi, salah satu animasi yang sering dilihat adalah animasi 2 dimensi, oleh karena itu pengembangan media video animasi 2 dimensi ini, peneliti berfokus untuk mengembangkan animasi 2 dimensi agar lebih dekat agar keseharian anak-anak. Animasi 2 dimensi adalah animasi yang sering digunakan dalam film kartun, seperti: kartun *schooby doo*, *mickey mouse*, dan lainnya, yang mana kartun-kartun tersebut sangat menarik perhatian peserta didik, dan juga sering dilihat oleh anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul Pengembangan Media Animasi 2D Untuk Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas IV SD/ MI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media animasi 2D untuk membaca pemahaman peserta didik kelas IV SD/ MI?
2. Bagaimana kelayakan media animasi 2D untuk membaca pemahaman

⁶ Fatimatus Zahroh, Astri Apriyani, Dkk., Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* Vol.3, No.1 Februari 2025, h. 634.

peserta didik kelas IV SD/ MI?

3. Bagaimana kepraktisan media animasi 2D untuk kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SD/MI?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media animasi 2D untuk membaca pemahaman peserta didik kelas IV SD/ MI
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan penggunaan media animasi 2D untuk membaca pemahaman peserta didik kelas IV SD/ MI
3. Untuk mengetahui kepraktisan media animasi 2D untuk kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SD/MI?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dengan penelitian ini dapat menambah media pembelajaran yang nantinya bisa digunakan penambah variasi saat pembelajaran berlangsung.
2. Bagi peneliti, dapat dijadikan untuk tolak ukur dalam penelitian selanjutnya.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka disusun definisi operasional sebagai batasan yang jelas dan terukur, sehingga setiap istilah dapat dipahami secara konsisten sesuai konteks penelitian, berikut adalah definisi operasional beberapa istilah tersebut:

1. Media Video Animasi 2 dimensi

Media video animasi 2 dimensi adalah media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, yang dapat menampilkan objek dengan detail dan dapat membantu memahami membaca pemahaman. Media video animasi 2 dimensi yang akan

dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan *software canva*. *Canva* adalah sebuah aplikasi desain online yang dapat digunakan untuk membuat video berdurasi pendek yang berisikan elemen serta fitur yang dapat dipilih untuk membuat sebuah animasi dengan latar belakang.

Dalam pengembangan media video animasi ini jenis animasi yang akan dikembangkan adalah animasi dua dimensi atau 2D. Animasi 2D yang sering disebut juga dengan *flat animation* adalah gambar yang bergerak, jenis animasi dalam bentuk 2D hanya terlihat dari 2 bagian saja, seperti bagian depan saja dan bagian belakang saja, yang artinya animator membuat beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objek terlihat hidup.⁷

2. Membaca Pemahaman

Kemampuan membaca pemahaman merupakan suatu kemampuan membaca yang harus dimiliki oleh siswa sejak masih Sekolah Dasar. Kemampuan membaca pemahaman merupakan kemampuan membaca lanjutan setelah siswa Sekolah Dasar menguasai kemampuan membaca permulaan.

Membaca pemahaman adalah kegiatan membaca dengan teliti dan saksama agar dapat memahami dan menguraikan kembali isi, pokok bacaan, dan pesan yang terkandung dalam bacaan. Membaca pemahaman adalah proses aktif untuk memperoleh makna melalui bacaan yang dibaca dengan menghubungkan pada pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh pembaca. Oleh karena itu, kemampuan membaca pemahaman bukan sekadar kemampuan untuk membaca bacaan hingga selesai, namun bisa memahami, menganalisis bacaan, hingga mengaitkan pemahaman baru yang didapatkan dari bacaan dengan pemahaman awal yang dimiliki pembaca. Kemampuan membaca pemahaman juga akan membantu pembaca untuk dapat menguraikan kembali atau menarik kesimpulan bacaan tersebut.

⁷ Made Restu Arta Jaya, Dkk “Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga” Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), *Jurnal Pendidikan*, Vol 9, No 3, Tahun 2020, h. 223.

Kemampuan membaca pemahaman terdiri dari empat tingkatan pemahaman yaitu pemahaman literal, pemahaman inferensial, pemahaman kritis, dan pemahaman kreatif. Tinggi rendahnya kemampuan membaca pemahaman dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal.

Faktor internal yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman yaitu kemampuan membaca permulaan, penguasaan struktur teks, sikap dan minat membaca, banyak tidaknya perbendaharaan kata, kemampuan mengingat informasi yang telah dibaca, dan suasana hati atau emosi saat membaca.

Faktor eksternal yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman yaitu karakteristik bacaan terkhususnya penggunaan kalimat yang terlalu rumit atau mudah, metode pembelajaran membaca yang diterapkan oleh guru di dalam kelas, pemantauan kemampuan membaca, serta ketersediaan bahan bacaan dan fasilitas seperti ruang baca dan perpustakaan. Kemampuan ini menjadi fondasi bagi penguasaan materi pelajaran lainnya, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.⁸

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman adalah kegiatan membaca bacaan secara teliti dan seksama dengan tujuan memahaminya secara rinci baik yang tersurat maupun yang tersirat dari bahan bacaan tersebut untuk mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran.

Adapun materi yang akan diterapkan dalam media animasi 2 dimensi pada penelitian ini adalah Asal-usul Bab 7

F. Kajian Relevan

Adapun berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian saya:

1. Sesuai dengan temuan yang diperoleh oleh Kurniawan, Dandi (2024) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi

⁸ Sarah Adelheit Frans, Dkk "Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar" , (Indonesia Universitas Pelita Harapan, 2023), h. 58-59.

Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V di Sekolah Dasar". Penelitian ini menggunakan metode (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas akhir yang didapat dari validator ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,7 dengan kategori sangat layak, validator ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 4,9 dengan kategori sangat layak, dan validator ahli media diperoleh skor rata-rata 4,85 dengan kategori sangat layak.⁹

Adapun kesamaan antara studi yang dilakukan oleh Kurniawan dan Dandi dengan penelitian yang saya siapkan adalah kedua-duanya menggunakan animasi dua dimensi sebagai media. Di sisi lain, perbedaan antara studi sebelumnya dengan yang saya lakukan terletak pada fokusnya; studi sebelumnya menekankan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam, sementara penelitian saya lebih mengarah pada pengajaran bahasa Indonesia pada materi asal-usul.

2. Sesuai dengan temuan yang diperoleh oleh Dian Rizqi Husnul Khatimah Saleh dalam penelitian berjudul "Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2021/2022". Hasil kevalidan yang di dapat dari ahli media nilai presentasinya yaitu 94,5% sedangkan untuk ahli materi nilai presentasinya yaitu 93,3%. Untuk uji kepraktisannya diperoleh dari hasil respon siswa di 2 sekolah di SDN 2 Karang bongkot mendapatkan nilai presentasinya yaitu 93,7% atau dikategorikan sangat praktis sedangkan untuk di SDN 2 Kuranji mendapatkan nilai presentasinya yaitu 95,5% atau dikategorikan sangat praktis.¹⁰

Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Dian Rizqi Husnul Khatimah Saleh dengan penelitian yang saya lakukan adalah, keduanya memakai media animasi. Perbedaannya adalah, pada penelitian sebelumnya, hal yang dikembangkan berfokus pada peningkatan hasil

⁹Kurniawan, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja Di Bumi Kita Kelas V Di Sekolah Dasar

¹⁰Dian, R. H. K. S. Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2021/2022

belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian saya berfokus pada kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

3. Sesuai dengan temuan yang diperoleh oleh Dian Maulana Ichsan dengan judul penelitian “pengembangan media pembelajaran animasi 2d interaktif berbasis scratch pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas v madrasah ibtidaiyah negeri 3 jember tahun pelajaran 2023/2024”. Hasil kevalidan yang di dapat dari ahli media nilai presentasinya yaitu 98% sedangkan untuk ahli materi nilai presentasinya yaitu 93,3% . Untuk uji kepraktisannya diperoleh dari hasil pretest dan posttest siswa di di madrasah ibtidaiyah negeri 3 jember mendapatkan nilai presentasinya yaitu 65 dan 90 atau dikategorikan sangat praktis.¹¹

Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Maulana ichsan dengan penelitian yang saya lakukan adalah, keduanya memakai media animasi. Perbedaannya adalah, pada penelitian sebelumnya, hal yang dikembangkan berfokus pada pembelajaran Pendidikan pancasila, sedangkan pada penelitian saya berfokus pembelajaran Bahasa Indonesia.

¹¹ MAULANA ICHSAN. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2d Interaktif Berbasis Scratch Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

BAB II KAJIAN TEORI

A. Vidio Animasi 2D

1. Pengertian Vidio Animasi 2D

Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman katakata dan simbol-simbol sejenis. 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.¹²

Media video animasi adalah media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, yang dapat menampilkan objek dengan detail.¹³ Animasi 2D merupakan animasi dengan bentuk tampilannya yaitu 2 dimensi, maksudnya adalah animator membuat elemen-elemennya dengan format 2 dimensi dan kemudian memberikan gerakan pada elemen-elemen tersebut. Animasi 2 dimensi masih termasuk dalam kategori animasi tradisional. Animasi 2d memiliki ciri karakter yang polos juga tidak bervolume, untuk gerakan objeknya hanya bergerak ke bawah, atas, kanan dan kiri.¹⁴

¹² Putu 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 h. 9-19.

¹³ Made Restu Arta Jaya, Dkk "Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga" Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), *Jurnal Pendidikan*, Vol 9, No 3, Tahun 2020, h. 223.

¹⁴ E. H. I. Putra, "TA: Pembuatan Animasi Menggunakan Penggabungan Teknik Stop Motion Dan Animasi 2D Berjudul 'Si Kancil Dan Buaya,'" h. 5.

2. Tujuan vidio animasi 2D

Sebagaimana dikemukakan Yuliansah, video animasi 2D memungkinkan penyajian informasi secara sistematis melalui perpaduan elemen gambar bergerak, teks, suara, dan efek visual lainnya. Kombinasi tersebut mampu merangsang lebih dari satu peserta didik secara bersamaan, sehingga proses penerimaan dan pengolahan informasi menjadi lebih optimal.

Dengan demikian video animasi 2D tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan sebagai media pembelajaran yang mampu mengoptimalkan proses internalisasi konsep. Penggunaan media ini berimplikasi pada terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan berorientasi pada peserta didik.¹⁵

3. Manfaat vidio animasi 2D

Memanfaatkan media digital adalah salah satu variasi dalam pembelajaran. Menurut Baubara, media pembelajaran digital merupakan sarana yang bekerja dengan data digital atau menghasilkan gambar digital yang dapat diproses, diakses, dan disebarakan melalui perangkat digital. Menurut Fajarudin keunggulannya meliputi efektivitas dan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuknya adalah animasi video, yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi dalam menciptakan gambar bergerak. Animasi 2D, yang berasal dari kata "to animate" (menghidupkan), adalah media pembelajaran yang efektif dalam merepresentasikan informasi secara visual dan menarik perhatian siswa. Dengan desain yang sederhana, animasi 2D mampu mengkomunikasikan emosi dan karakteristik secara ekspresif, tanpa memerlukan detail rumit, melalui ilustrasi yang baik dan serangkaian gambar bergerak.¹⁶

¹⁵ Eka Melati, Dkk "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar". *Journal on Education*, Vol 6, No. 1, Desember 2023, h. 733.

¹⁶ Faiz Arista Widya, Ernawati, " Video Animasi Dua Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah". *PRASI Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya* December 2024.

4. Kelebihan Dan Kekurangan Vidio Animasi 2D

Kelebihan video animasi antara lain :

- a. Pengintegrasian berbagai media seperti audio, teks, video, gambar, grafik, dan suara dalam satu presentasi akan menyesuaikan dengan cara belajar siswa.
- b. Tidak menciptakan kebosanan pada siswa.
- c. Gambar dan warna yang bervariasi dalam video menarik perhatian siswa.
- d. Penyampaian materi pelajaran menjadi lebih sederhana.
- e. Objek yang terlihat besar bisa tampak kecil, dan sebaliknya.
- f. Menyajikan informasi yang kompleks bisa lebih sederhana.
- g. Tingkat efektivitas dan kecepatan dalam memberikan materi lebih tinggi.
- h. Kemampuan untuk mewujudkan konsep atau materi yang abstrak menjadi nyata.¹⁷

Kekurangan vidio animasi antara lain :

- a. Memerlukan tempat penyimpanan dan memori yang besar
- b. Memerlukan peralatan khusus untuk presentasi yang berkualitas
- c. Animasi dua dimensi (2D) tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video ataupun fotografi
- d. Diperlukan *Plug-In* khusus yang harus diinstal *Browser*
- e. Terlalu banyak grafik dan animasi juga akan membuat *Loading* halaman web lambat.¹⁸

¹⁷Wayan 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.

¹⁸Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013)

5. Prosedur pembuatan media animasi 2 dimensi

Tahap ini merupakan tahap desain video media animasi dua dimensi yang dikembangkan untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi Asal-usul pada Bab 7. Penggunaan ilustrasi atau gambar yang sederhana, jelas, dan proporsional menjadi salah satu pertimbangan utama dalam pengembangan media animasi dua dimensi. Visual yang tidak terlalu kompleks dipilih agar peserta didik dapat memusatkan perhatian pada substansi materi tanpa terganggu oleh elemen yang kurang relevan. Selain itu, penggunaan bahasa yang santun, komunikatif, dan mudah dipahami juga dirancang secara sistematis untuk memastikan pemberian pesan.

Lebih lanjut, alur cerita dalam media animasi dua dimensi disusun secara runtut dan logis, sehingga penyajian materi berlangsung secara sistematis dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks. Perancangan alur yang terstruktur ini bertujuan untuk meminimalisir potensi gangguan peserta didik dalam mengikuti materi yang disampaikan. Dengan demikian, tahap desain ini diharapkan mampu menghasilkan media animasi dua dimensi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.



Gambar 2.1 Tampilan judul



Gambar 2.2 karakter amat rhang manyang dan ibunya



Gambar 2.3 editing isi cerita amat rhang manyang

B. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki peran penting sebagai bahasa nasional dan pemersatu bangsa, dan oleh karena itu, bahasa Indonesia dimasukkan sebagai mata pelajaran dalam kurikulum sekolah. Konsep bahasa Indonesia sebagai pemersatu bangsa mencakup fungsinya sebagai sarana untuk memupuk persatuan dan kesatuan di antara komunitas etnis yang heterogen di Indonesia

Bahasa dapat didefinisikan sebagai kumpulan ekspresi lisan atau tulisan yang menyampaikan makna dan dihasilkan melalui penggunaan alat linguistik. Dari sudut pandang praktis, bahasa dapat didefinisikan sebagai sistem simbol bunyi yang memiliki makna dan berfungsi sebagai media komunikasi di antara anggota masyarakat. Hal ini sejalan dengan pandangan Mahsun mengenai dua aspek mendasar yang perlu dipelajari dalam

pembelajaran bahasa, yaitu semantik dan sintaksis. Pengakuan akan pentingnya aspek semantik dalam proses pemerolehan bahasa dapat menjadi mekanisme untuk menumbuhkan kemampuan kognitif yang metodis, berbasis bukti, dan evaluatif. Kemampuan kognitif yang dimaksud dapat dicapai melalui metodologi pedagogis yang menggunakan pendekatan ilmiah atau empiris, seperti memperoleh pengetahuan melalui materi tertulis.¹⁹

Secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Karena itu, standar kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik, karena standar kompetensi merupakan persyaratan tentang kriteria yang dipersyaratkan, ditetapkan dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi peserta didik.²⁰ Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia banyak mengandung materi yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan media sebagai perantara untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, agar siswa lebih mudah memahami konsep yang terkandung dalam setiap materi yang dipelajari. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media animasi 2 dimensi pada materi asal-usul bab 7.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada hakikatnya diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa sekaligus membentuk karakter peserta yang dibesarkan melalui apresiasi terhadap karya sastra. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus

¹⁹ Muhammad Ali, Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BABASASTRA) di Sekolah Dasar, Jurnal Paud, Vol 3 No 1 September 2020, h. 41.

²⁰Abidin, Yusuf., *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*, (Bandung: Refika Aditama, 2012).

pada penguasaan aspek kebahasaan secara struktural, seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, tetapi juga bertujuan menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam menikmati, memahami, serta memanfaatkan karya sastra sebagai sarana pengembangan kepribadian dan pergaulan.

Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu mengapresiasi berbagai bentuk karya sastra anak, seperti cerita rakyat, dongeng, puisi, dan cerita pendek. Proses penghargaan tersebut berperan penting dalam membangun sikap empati, kepekaan sosial, serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam teks sastra.²¹

3. Manfaat pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam tiga ranah utama di Indonesia, yaitu pengembangan keilmuan, pelestarian kebudayaan, dan penciptaan karya sastra. Dalam ranah kebudayaan, bahasa Indonesia menjadi sarana untuk melestarikan dan mengekspresikan kekayaan budaya Indonesia yang beragam. Dalam ranah karya sastra, bahasa Indonesia merupakan media utama bagi penulis Indonesia dalam menulis dan menyebarkan karya-karya sastra. Sedangkan dalam pengembangan keilmuan, bahasa Indonesia berperan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan dan penelitian.²²

Standar Isi menetapkan bahwa tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk membekali siswa dengan kemahiran sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien menggunakan Bahasa Indonesia secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis.

²¹Badudu, J.S. *Membina Bahasa Indonesia Baku 2020*. Bandung: Pustaka Prima. h. 22

²² Nuga Putrantijo, Dkk. "Peran Dan Fungsi Bahasa Indonesia Dalam Pengembangan Keilmuan, Kebudayaan, Dan Karya Sastra". *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol 7 No. 3, 2024, h. 9516.

- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia²³

C. Membaca Pemahaman

1. Pengertian Membaca Pemahaman

Membaca dapat dikatakan sebagai proses untuk mendapatkan informasi yang terkandung dalam teks bacaan untuk memperoleh pemahaman atas bacaan tersebut. Kemampuan membaca pemahaman merupakan bagian dari keterampilan membaca. Membaca intensif merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan dan mengasah kemampuan membaca secara kritis.

Menurut Tarigan membaca pemahaman (reading for undersanding) adalah jenis membaca untuk memahami standarstandar atau norma kesastraan, resensi kritis, drama tulis, dan polapola fiksi dalam usaha memperoleh pemahaman terhadap teks, pembaca menggunakan strategi tertentu.²⁴

Samsu Somadoya menyatakan Membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan berbahasa Indonesia yang harus dikembangkan di sekolah. Membaca pemahaman dapat pula diartikan sebagai proses

²³ Muhammad Asip, dkk, Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD, h. 28

²⁴ Yunus Abidin, Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter, (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), h. 4

sungguh-sungguh yang dilakukan pembaca untuk memperoleh informasi, pesan, dan makna yang terkandung dalam sebuah bacaan.²⁵

Pemahaman merupakan salah satu aspek mendasar dalam kegiatan membaca. Pada hakikatnya, membaca tidak sekedar aktivitas melafalkan simbol-simbol bahasa tertulis, melainkan suatu proses kognitif yang bertujuan untuk menangkap makna yang terkandung dalam teks. Oleh karena itu, tingkat pemahaman terhadap bahan bacaan sangat menentukan kualitas keterampilan membaca seseorang, baik untuk kepentingan akademik maupun untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Kemampuan membaca pada dasarnya dapat diartikan sebagai kemampuan memahami isi bacaan secara komprehensif. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, peserta didik diharapkan tidak hanya mampu membaca teks secara lancar, tetapi juga mampu mengidentifikasi informasi penting, menemukan pesan yang tersirat maupun tersurat, serta menangkap makna keseluruhan dari bacaan yang dibaca. Dengan demikian, membaca menjadi kegiatan yang bermakna.

Keterkaitan antara membaca pemahaman dengan materi "Asal-usul" terletak pada kegiatan membaca, pada materi tersebut peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi ide pokok setiap paragraf, menemukan informasi penting, serta menyusun kesimpulan berdasarkan isi teks. Kemampuan ini merupakan indikator utama dalam membaca pemahaman, karena tidak hanya menekankan pada kelancaran membaca, tetapi juga tepat dalam menangkap pesan dan makna yang terkandung dalam bacaan. Selain itu, peserta didik juga didorong untuk menghubungkan informasi yang diperoleh dengan pengalaman pribadi maupun kondisi lingkungan sekitar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Selanjutnya dalam penelitian ini, indikator dalam kemampuan membaca pemahaman yang hendak dicapai adalah:

²⁵ Samsu Somadoya, "Pengaruh Model Pembelajaran PQRST Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Ditinjau Dari Minat Baca", (Ternate: Universitas Khairun Ternate), Vol. 13 No. 1 Januari 2015

Tabel 2.1 Indikator membaca pemahaman

No	Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman
1	Peserta didik mampu membaca teks dengan akurat dan jelas.
2	Peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks.
3	Peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat utama di setiap paragraf dalam teks.
4	Peserta didik bisa merangkum inti dari bacaan.
5	Peserta didik dapat menjelaskan arti kata-kata sulit dalam teks.
6	Peserta didik mampu mendokumentasikan informasi dari bacaan.
7	Peserta didik dapat mengutaikan makna yang terkandung dalam bacaan.

2. Tujuan Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman perlu untuk kelancaran tujuan pembelajaran yang akan dicapai yakni memahami isi bacaan secara menyeluruh. Menurut Somadayo bahwa tujuan utama membaca pemahaman adalah memperoleh pemahaman. Membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang berusaha memahami isi bacaan/teks secara menyeluruh.

Pemahaman membaca secara menyeluruh dapat memiliki tujuan yakni menurut Somadayo menyatakan bahwa: “Tujuan membaca merupakan bagian dari proses membaca pemahaman, pembaca memperoleh pesan atau makna dari teks yang dibaca, pesan atau makna tersebut dapat berupa informasi, pengetahuan, dan bahkan ungkapan pesan senang atau sedih.”

Sedangkan tujuan utama membaca pemahaman dikemukakan oleh H.G. Tarigan bahwa, “Tujuan utama membaca pemahaman adalah untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang disediakan oleh pembaca berdasarkan pada teks bacaan. Untuk itu, pertanyaan-pertanyaan tersebut

Adalah mengapa hal itu merupakan judul atau topik, masalah apa saja yang dikupas atau dibentangkan dalam bacaan tersebut, dan hal-hal apa yang dipelajari dan dilakukan oleh sang tokoh.²⁶

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka yang dimaksud dengan membaca pemahaman dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan yang meliputi kemampuan menyebutkan informasi penting, menyampaikan isi bacaan dengan kehidupan sehari-hari.

Operasionalisasi konsep membaca pemahaman tersebut disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat kemampuan kognitif anak tunagrahita ringan. Penyesuaian ini dilakukan dengan mempertimbangkan kapasitas berpikir konkret, rentang perhatian, serta kemampuan bahasa yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu, indikator pemahaman difokuskan pada aspek-aspek dasar yang realistis dan dapat dicapai, sehingga proses penilaian lebih relevan dengan kondisi subjek penelitian.

3. Hambatan dalam membaca pemahaman

Kunci keberhasilan membaca pemahaman yaitu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pemahaman. Namun pada realitanya, tidak semua siswa mendapatkan perhatian mengenai kemampuan membaca pemahaman ini. Banyak siswa yang pada akhirnya kurang memiliki pemahaman tentang apa yang mereka baca. Beberapa masalah dan hambatan yang umum terjadi pada setiap orang. Masalah tersebut antara lain:

- 1) Kurangnya minat membaca. Faktor tersebut diantaranya kebiasaan, sarana, buku-buku yang dibaca atau kurangnya kesesuaian bahan bacaan yang tersedia dengan minat yang dimiliki.
- 2) Rendahnya tingkat pemahaman dan kecepatan membaca. Tingkat pemahaman terhadap bacaan merupakan salah satu indikator keefektifan membaca seseorang. Maka tingkat pemahaman diukur dalam persentase.

²⁶ Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 2015

- 3) Adanya gangguan fisik yang menghambat kecepatan membaca. Ada faktor gerak fisik yang terkadang menghambat kecepatan membaca seperti menelusuri baris-baris bacaan dengan menggunakan alat bantu seperti ujung pensil dan jari tangan.²⁷

Kesimpulannya, ada beberapa yang menjadi faktor kesulitan anak dalam membaca yang telah diuraikan di atas. Upaya pendidik untuk dapat membantu kesulitan belajar anak. Langkah pertama yang dapat dilakukan yaitu mengidentifikasi kemampuan membaca pemahaman siswa dengan memberikan tes kemampuan membaca pemahaman.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman

Kegiatan membaca merupakan suatu proses kompleks yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan linguistik. Keberhasilan dalam kegiatan membaca tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi kemampuan individu dalam memahami teks. Oleh karena itu, agar kegiatan membaca dapat berlangsung secara optimal dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, diperlukan pemahaman terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca peserta didik. Menurut Lamb & Arnold menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca antara lain:

1. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Keterbatasan neurologis dan kekurangmatangan secara fisik dapat menyebabkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Gangguan alat bicara, alat pendengaran, dan alat penglihatan dapat memperlambat kemajuan belajar membaca anak.

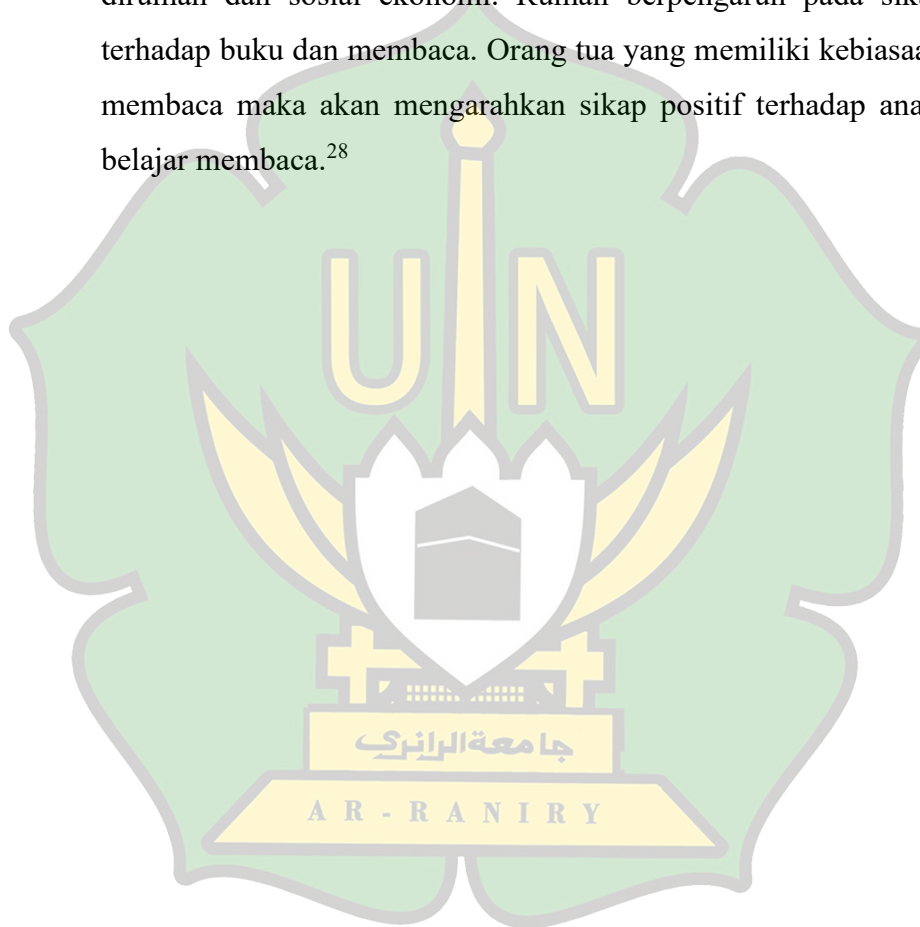
²⁷ Nurhadi, *Membaca Cepat dan Efektif*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2010), h. 17

2. Faktor Intelektual

Intelegensi anak dapat mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca. Faktor metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga turut mempengaruhi kemampuan membaca anak.

3. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan mencakup pada latar belakang pengalaman anak dirumah dan sosial ekonomi. Rumah berpengaruh pada sikap anak terhadap buku dan membaca. Orang tua yang memiliki kebiasaan untuk membaca maka akan mengarahkan sikap positif terhadap anak untuk belajar membaca.²⁸



²⁸ Lina Prastiwi, “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Metode Survey, Question, Read, Recite, And Review (Sq3r) Pada Siswa Tunarungu Kelas V Di Slb Negeri 2 Bantul”, (Universitas Negeri Yogyakarta,2017),h .21-23

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Menurut Sukmadinata penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang harapannya akan efektif untuk digunakan berdasarkan kebutuhan pendidikan yang banyak berkembang pada saat ini.²⁹

Pada metode penelitian tersebut agar dapat menghasilkan produk maka menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakan produk tersebut agar dapat berfungsi bagi masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk. Model pengembangan yang akan digunakan adalah model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementasi dan Evaluation* yang disingkat menjadi *ADDIE*. Model rancangan pembelajaran *ADDIE* adalah model prosedural yang mudah dan sederhana untuk memproduksi bahan ajar untuk pelatihan jangka pendek atau berkesinambungan. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda di Amerika Serikat. Pola *ADDIE* mencerminkan keluwesan dan kedinamisan dalam memulai pengembangan. Didalam pola ini terdapat saling keterkaitan antara unsur dan langkah pengembangan. Setiap unsur model diberikan peluang untuk dievaluasi dan direvisi sebelum melanjutkan proses pengembangan unsur berikutnya. Lebih praktis dan sistematis serta memiliki langkah kerja operasional.³⁰

²⁹Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*", *Jurnal Tadris*, Vol. 2, No.2 (Lampung Desember 2017) h. 123.

³⁰Dessy Syofiyanti, *Monograf Pengembangan Model Pendidikan Seks Untuk Anak Dengan Pendekatan Index Card Match disekolah Dasar*, (CV Bintang Semesta Media : Yogyakarta, 2022), h. 96-100.

Berdasarkan pemahaman teoritis yang telah dipaparkan, peneliti mengembangkan produk berupa media video animasi dua dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV MI *Quranic Character* Ar-Rasyid. Pengembangan media ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik, mudah dipahami, serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi.

B. Langkah Penelitian Pengembangan

Pola pengembangan model ADDIE menurut Mollenda meliputi lima tahapan sebagai berikut :

1. Analysis

Analisis merupakan proses pengkajian secara sistematis dan mendalam terhadap kondisi pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil analisis di MI Qurani Karakter Ar-Rasyid, ditemukan bahwa belum tersedia media pembelajaran berbasis animasi 2D yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menjadi landasan empiris bagi peneliti untuk mengembangkan media animasi 2D sebagai inovasi yang relevan dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

2. Perancangan (design)

Design (perancangan awal) Selain itu, peneliti juga menyiapkan bahan-bahan pendukung, seperti bahan naskah, ilustrasi gambar, teks, serta elemen visual lainnya yang akan dimasukkan ke dalam media animasi dua dimensi. Penyusunan *storyboard* dilakukan sebagai pedoman dalam mengatur urutan tampilan, transisi, dan penyajian isi agar materi tersampaikan secara runtut, jelas, dan tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik. Dalam proses perancangan tersebut, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dan *capcut* untuk mendesain.

3. Pengembangan (Development)

Tujuan dalam tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi yang dikembangkan, pada tahap ini dilakukan uji kelayakan melalui proses validasi oleh para ahli, yang meliputi ahli media, ahli bahasa. Apabila hasil validasi menunjukkan

bahwa media pembelajaran belum memenuhi kriteria kelayakan, maka dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Dengan demikian, tahap pengembangan ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang memadai dan siap untuk diimplementasikan.

4. Implementasi (*Implementasi*)

Setelah model awal media pembelajaran selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji kualitas terhadap produk yang telah dibuat. Uji kualitas ini bertujuan untuk menilai kelayakan media baik dari aspek bahasa maupun aspek tampilan. Penilaian dari segi Bahasa difokuskan pada kesesuaian bahasa dengan *PEUBI*. Sementara itu, penilaian dari segi tampilan meliputi aspek desain visual, keterbacaan teks, kemenarikan ilustrasi, serta kesesuaian tata letak dan animasi.

Proses pengujian dilakukan melalui validasi oleh ahli Bahasa dan ahli media yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidangnya. Hasil validasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Apabila berdasarkan penilaian para ahli media dan ahli bahasa produk dinyatakan layak digunakan, maka media pembelajaran tersebut selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui efektivitas dan respon pengguna dalam kegiatan pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluasi*)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan peninjauan dan penyempurnaan akhir terhadap produk berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan. Data evaluasi diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh responden, baik dari ahli maupun peserta didik. Kuesioner tersebut berfungsi sebagai instrumen untuk mengukur tingkat kelayakan, keefektifan, serta respon.

Hasil analisis data dari kuesioner digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan akhir produk, sehingga media animasi dua dimensi yang dihasilkan benar-benar layak dan optimal untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tahap evaluasi menjadi bagian penting dalam memastikan kualitas dan kebermanfaatan produk pengembangan.

C. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini terdiri dari:

1. Empat orang dosen ahli, yaitu dua dosen ahli media untuk memperoleh saran dan masukan terkait media animasi 2d. Dan dua dosen ahli bahasa untuk memperoleh data terkait kesesuaian bahasa yang ada dalam media pembelajaran.
2. Satu orang guru wali kelas IV
3. Peserta didik kelas IV MI Quranic Character Ar-Rasyid

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data terkait produk yang sedang dikembangkan serta mengetahui tanggapan siswa terhadap media animasi dua dimensi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga acara yaitu menggunakan observasi, lembar validasi dan angket peserta didik.

1. Lembar validasi

bahasa dan ahli media untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini memuat pernyataan yang disusun secara sistematis untuk mengukur kualitas media berdasarkan aspek fisik, pemanfaatan dalam pembelajaran, penggunaan bahasa, serta kesesuaian elemen pembelajaran. Penilaian dari para ahli digunakan sebagai dasar perbaikan agar media animasi 2D yang dikembangkan layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

2. Angket peserta didik

Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini termasuk angket tertutup karena telah dicantumkan jawaban, sehingga peserta didik hanya memilih jawaban yang tersedia. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis skala Likert. Lembar angket terdiri dari 10 pernyataan yang harus dijawab oleh peserta didik sebagai responden dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia. Berikut kisi-kisi instrumen lembar angket kepraktisan peserta didik.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Validasi

a. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen ini berbentuk angket validasi yang dirancang untuk mengevaluasi kelayakan bahasa serta kesesuaian penggunaan media yang dikembangkan. Fungsi utama dari instrument ini Adalah untuk memperoleh masukan konstruktif dari para pakar terkait aspek substansi bahasa dan relevansi media animasi dua dimensi dalam mendukung proses pembelajaran.

b. Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

Instrumen ini berupa angket yang digunakan untuk menilai aspek desain grafis, penggunaan Bahasa serta penyajian media pembelajaran animasi dua dimensi. Penilaian ini penting guna memastikan media yang dibuat memiliki kualitas visual yang menarik, penggunaan bahasa yang tepat dan mudah dipahami serta tata letak yang mendukung kelancaran pemahaman siswa.

c. Lembar Angket Kepraktisan

Lembar angket atau kuesioner digunakan untuk menganalisis data berupa skor tanggapan terhadap angket untuk mengetahui reliabilitas dan validitas instrumen yang dikembangkan oleh peneliti.³¹ Lembar angket yang digunakan adalah angket tertutup karena telah dicantumkan jawaban, sehingga guru hanya memilih jawaban yang tersedia. Jenis angket yang digunakan adalah jenis skala Guttman. Lembar angket terdiri dari 6 pernyataan yang dijawab dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

F. Teknik Analisis Data

Data memiliki peran yang sangat krusial dalam penelitian, karena data menggambarkan variabel yang sedang diteliti dan berfungsi sebagai sarana

³¹ Muhtarom, Dwi Juniati dan Tatag Yuli Eko Siswono, Pengembangan Angket Keyakinan terhadap Pemecahan Masalah dan Pembelajaran Matematika, (*JIPMat*, 2(1), 2017), h. 57.

untuk membuktikan hipotesis. Oleh karena itu, keakuratan data sangat memengaruhi kualitas hasil penelitian. Selain itu, kebenaran data juga dipengaruhi oleh seberapa baik instrumen untuk mengumpulkan data tersebut.³² Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa:

1. Uji Kelayakan

a. Analisis Validasi ahli media dan Bahasa

Kualifikasi atau kelayakan perangkat pembelajaran berbasis media video animasi 2D diukur berdasarkan lembar validasi media, media dan bahasa yang menggunakan Skala *Likert* dengan beberapa indikator di dalamnya. Tingkat kelayakan media dan bahasa dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$p = \frac{\sum i}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Tingkat kelayakan

$\sum I$: Skor perolehan

\sum : Skor maksimum³³

Tabel 3.1 Skala kelayakan penilaian Media dan Bahasa

No	Presentase (%)	Kriteria	Nilai Konversi
1	81-100%	Sangat Setuju	5
2	61-80%	Setuju	4
3	41-60%	Ragu-Ragu	3
4	21-40%	Tidak Setuju	2
5	0-20%	Sangat Tidak Setuju	1

³²Tukuran Taniredja Dan Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 41.

³³ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (CV. Jejak Publisher, 2018), h. 235.

2. Uji kepraktisan

a. Analisis angket kepraktisan peserta didik

Data respon angket kepraktisan peserta didik dapat dianalisis dengan menggunakan Skala Guttman. Persentase respon angket kepraktisan peserta didik dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$p \frac{fr}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Tingkat kepraktisan

Fr : Frekuensi/jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah responden³⁴

Tabel 3.2 Penskoran angket peserta didik

Pilihan jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 125.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI *Quranic Character* Ar-Rasyid pada kelas IV tahun ajaran 2026/2027. Madrasah ini terletak di Jalan Laksamana Malahayati KM 8,5 Dusun Lambateung, Desa Kajhu, Kecamatan Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa MI Qurani Karakter Ar-Rasyid merupakan salah satu madrasah yang menerapkan pembelajaran berbasis nilai-nilai keislaman serta penguatan karakter peserta didik dalam proses pembelajaran.

MI *Quranic Character* Ar-rasyid saat ini dikepalai oleh Ibu Napila, M.Pd. dan didukung oleh enam orang tenaga pendidik yang berkompeten di bidangnya. Jumlah keseluruhan peserta didik di madrasah ini adalah sebanyak 70 orang, yang tersebar pada setiap tingkat kelas. Dengan banyaknya tenaga pendidik dan peserta didik tersebut, proses pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif dan terkendali, sehingga memungkinkan guru untuk memberikan perhatian yang optimal kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil akreditasi, MI *Quranic Character* Ar-Rasyid telah memperoleh status akreditasi B. Status akreditasi tersebut menunjukkan bahwa madrasah ini telah memenuhi standar mutu pendidikan yang ditetapkan, baik dari aspek manajemen sekolah, tenaga pendidik, sarana dan prasarana, maupun pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu faktor pendukung dalam terlaksananya penelitian, karena lingkungan sekolah telah memiliki sistem pembelajaran yang baik.

Adapun tujuan penyelenggaraan pendidikan di MI *Quranic Character* Ar-Rasyid adalah untuk mendukung program wajib belajar sembilan tahun serta menyediakan layanan pendidikan yang inklusif dan gratis bagi peserta didik dari berbagai latar belakang, khususnya yatim, piatu, yatim piatu, dan keluarga kurang mampu. Madrasah ini bertujuan membina peserta didik agar mampu berprestasi dan bersaing secara positif, memiliki jiwa kewirausahaan,

serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang seimbang dengan penguatan iman dan takwa (IMTAQ). Selain itu, MI Quranic Character Ar-Rasyid juga berupaya membentuk sikap kemandirian serta mengembangkan minat dan bakat peserta didik melalui berbagai kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru berupa media video animasi 2d yang berisi materi Asal-usul bab 7 di kelas IV MI Quranic Character Ar-Rasyid. Media yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan telah sesuai untuk digunakan berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli bahasa.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Berikut merupakan hasil pengembangan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Penelitian pengembangan ini diawali dengan kegiatan observasi dan analisis kebutuhan sebagai langkah awal untuk mengetahui kondisi nyata pembelajaran di lapangan. Pengamatan dilakukan di MI *Quranic Character* Ar-Rasyid dengan tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang menghadang dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang memuat materi Asal-usul Bab 7.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa masih terdapat cukup banyak peserta didik kelas IV yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi masih sangat terbatas. Guru jarang menggunakan media visual atau audio-visual yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Padahal, karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya kelas

IV, cenderung lebih mudah memahami materi jika disajikan melalui media yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memandang perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mendukung proses pembelajaran. Media video animasi 2D dipilih karena dinilai mampu menyajikan materi secara lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui pengembangan media ini, diharapkan peserta didik dapat lebih fokus, serta aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media video animasi 2D diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Design (Desain)

Setelah tahap analisis kebutuhan selesai dilaksanakan, tahapan selanjutnya dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap perancangan (desain) produk. Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun rencana awal produk yang akan dikembangkan, sehingga peneliti memperoleh gambaran yang jelas mengenai bentuk, isi, dan karakteristik media pembelajaran yang akan dihasilkan. Tahap ini menjadi langkah penting sebagai pedoman dalam proses pengembangan media agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tujuan.

Selain itu, tahap perancangan juga mencakup perencanaan aspek visual dan audio dari media pembelajaran. Peneliti merancang tampilan animasi, pemilihan warna, ilustrasi karakter, serta penggunaan teks dan narasi yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Unsur audio visual yang dirancang secara terpadu agar mampu menarik perhatian peserta didik dan mendukung pemahaman terhadap materi yang disajikan.

Produk yang dihasilkan dari pengembangan media video animasi 2D ini dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, desain media

dibuat semenarik mungkin tanpa mengabaikan aspek pedagogis, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan dinamis. . Dengan desain yang matang, diharapkan media video animasi 2D yang dikembangkan mampu membantu peserta didik dalam kemampuan membaca pemahaman.

a. Alat dan Bahan Pengembangan Media vidio Animasi 2D

Peralatan yang dipergunakan oleh peneliti dalam mengembangkan produk dirincikan sebagai berikut:

1. Komputer/laptop

Alat utama yang dipakai peneliti dalam mengembangkan produk media vidio animasi 2d Adalah komputer/laptop

2. Aplikasi *canva*

Canva merupakan aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desain grafis seperti poster, banner, LKPD, modul ajar, hingga animasi pembelajaran secara gratis dengan memanfaatkan akun belajar id. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *canva* sebagai aplikasi utama dalam merancang desain,tampilan, dan kebutuhan lainnya.

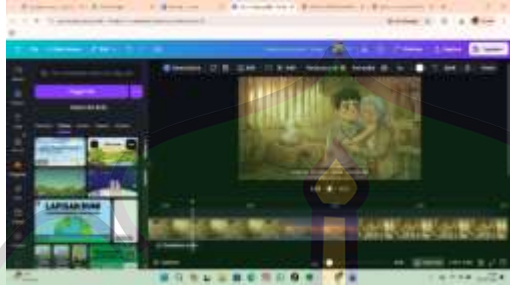
3. Aplikasi *Capcut*

Capcut merupakan aplikasi editing video yang sangat terkemuka sekarang dan mudah untuk dioperasikan bagi semua kalangan. Dalam pengembangan ini,peneliti menggunakan aplikasi *capcut* hanya sebagai penunjang untuk mengatur durasi dan pembubuhan efek suara.

b. Pembuatan Tampilan Media vidio Animasi 2D

Table 4.1 Gambar desain media vidio animasi 2d dan keterangannya

Gambar Desain	Keterangan Desain
	<p>Pembuatan tampilan judul dirancang memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi canva, diawali dengan pemilihan template serta elemen pendukung yang sesuai.</p>
	<p>Penentuan karakter animasi dilakukan menggunakan aplikasi canva, yang mana sudah tersedia fitur grafis yang telah menyediakan karakter animasi yang tinggal dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran.</p>
	<p>Penentuan font animasi dilakukan menggunakan aplikasi canva, yang mana sudah tersedia berbagai font yang telah disediakan tinggal dimanfaatkan dalam</p>

	pembuatan media pembelajaran.
	Pembuatan efek berbicara dan berkedip dengan cara mencari bahan di internet berupa mata dan mulut bergerak dengan latar hijau, lalu peneliti melakukan editing dengan menggunakan fitur yang terdapat pada aplikasi canva, sehingga tercipta efek hidup pada karakter seolah berkedip dan berbicara.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah media video animasi 2D selesai dirancang, tahapan selanjutnya dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap pengembangan (*development*). Tahap pengembangan merupakan proses lanjutan yang bertujuan untuk merealisasikan desain produk menjadi media pembelajaran yang utuh serta melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil revisi. Revisi dilakukan dengan mempertimbangkan saran dan masukan dari dosen pembimbing serta para ahli media dan ahli bahasa agar produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik.

Media video animasi 2D yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli media dan ahli bahasa. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dari aspek tampilan, teknis, dan penyajian, serta kesesuaian bahasa dengan kompetensi pembelajaran yang ditetapkan. Hasil validasi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk

melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan secara efektif oleh guru sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

a. Kelayakan Media Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Media

Analisis uji kelayakan media diperoleh melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli media berdasarkan beberapa kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Validasi media video animasi 2D bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan dalam tahap penelitian selanjutnya. Melalui proses validasi ini, peneliti dapat memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran yang baik dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penilaian kelayakan media dilakukan oleh dua dosen ahli media yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Substansi penilaian mencakup berbagai aspek, antara lain kualitas tampilan visual, keterbacaan & Tipografi Desain Media & Konsisten, Kelayakan Penggunaan Media dalam Pembelajaran. Setiap aspek dinilai menggunakan validasi instrumen yang telah disusun secara sistematis. Hasil validasi desain media video animasi 2d dapat dilihat sebagai berikut:

Table 4.2 Hasil validator ahli media

Aspek penilaian	Indicator penilaian	penilaian		Skor	jumlah	Rata-rata	Presentase /kelayakan
		I	II				
Tampilan visual	Tata letak (layout) halaman tertata rapi	5	5	10	40	5	100% Sangat layak

	Penggunaan warna harmonis dan nyaman dilihat	5	5	10			
	Ilustrasi/gambar mendukung pemahaman siswa	5	5	10			
	Kualitas gambar jelas dan tidak buram	5	5	10			
Keterbacaan & Tipografi	Jenis huruf (font) mudah dibaca oleh siswa MI	5	5	10	30	5	100% Sangat layak
	Ukuran huruf sesuai untuk tampilan media	5	5	10			
	Teks tidak terlalu padat dan mudah dipahami	5	5	10			
Desain Media & Konsisten	Desain konsisten pada setiap media	5	5	10	30	5	100% Sangat layak
	Ikon, judul dan karakter konsisten penggunaannya	5	5	10			
	Desain media sesuai karakteristik siswa MI	5	5	10			

Kelayakan Penggunaan Media dalam Pembelajaran	Media mendukung siswa untuk memahami isi pembelajaran	5	5	10	50	5	100% Sangat layak
	Media mudah digunakan dan dipahami siswa.	5	5	10			
	Penyajian visual mendukung kegiatan pembelajaran aktif	5	5	10			
	Media sesuai dengan sarana prasarana sekolah	5	5	10			
	Media membantu kemampuan membaca pemahaman siswa	5	5	10			
Jumlah rata-rata seluruh skor		75	75	150	37,5	10	100% Sangat layak

Jumlah skor yang diperoleh dari kedua penilaian validator media ialah 150 dari 15 pertanyaan. Skor maksimum diperoleh dari skor skala Likert terbesar dikali dengan banyaknya pertanyaan. 5 merupakan skor skala Likert terbesar sehingga $5 \times 15 = 75$. Dikarenakan terdapat dua para ahli media maka skor maksimum 150 dikali dengan jumlah para ahli. Dengan demikian diperoleh skor maksimum sebesar $2 \times 75 = 150$ sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

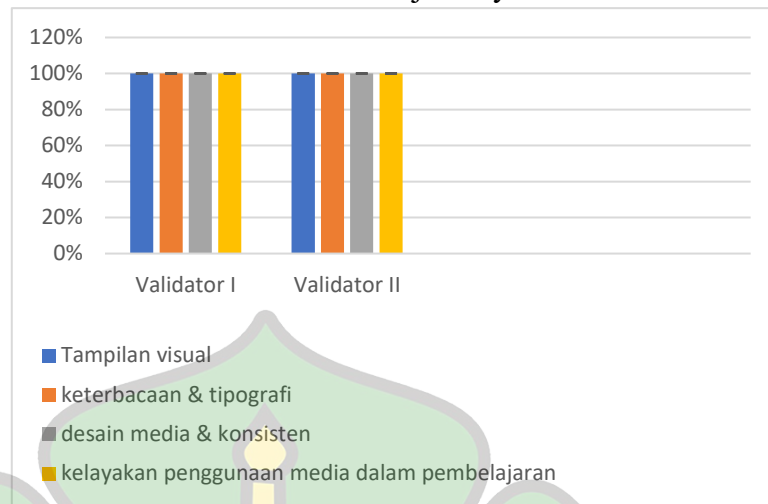
$$p = \frac{150}{150} \times 100\%$$

$$p = 100\%$$

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.2 diperoleh persentase keseluruhan dari kedua validator desain media sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa media animasi 2D berada pada kategori sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Capaian ini mengindikasikan bahwa media telah memenuhi seluruh kriteria kelayakan yang ditetapkan.

Ditinjau dari masing-masing aspek penilaian, tampilan visual dan keterbacaan tipografi memperoleh persentase 100%, sehingga dinyatakan sangat layak. Demikian pula pada kriteria desain media dan kelayakan penggunaan, keduanya memperoleh nilai persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi 2D yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang ditinjau dari aspek tampilan, desain, serta kemudahan penggunaan. Dengan demikian, media tersebut dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil penilaian secara rinci disajikan dalam bentuk grafik pada bagian berikut.

Grafik 4.1 Presentase uji kelayakan media



b. Kelayakan bahasa berdasarkan hasil validasi ahli bahasa

Pada tahap validasi Bahasa, peneliti melibatkan dua ahli Bahasa untuk menilai kelayakan penggunaan Bahasa dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian dilakukan menggunakan lembar instrumen validasi yang sama untuk kedua ahli bahasa, sesuai dengan saran dari dosen pembimbing, dengan tujuan memperoleh penilaian yang objektif dan konsisten. Validasi bahasa ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media video animasi 2D telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta kaidah kebahasaan.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli bahasa, diperoleh beberapa saran dan masukan yang perlu diperhatikan dalam penyempurnaan media. Saran-saran tersebut antara lain memperbaiki penulisan ejaan agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta mengganti jenis huruf dan ukuran tulisan dalam media dengan font yang lebih jelas dan mudah dibaca. Adapun hasil evaluasi media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli bahasa pertama dan ahli bahasa kedua disajikan sebagai berikut:

Table 4.3 hasil validator ahli Bahasa

Aspek penilaian	Indikator penilaian	penilaian		skor	jumlah	Rata-rata	Presentase/kelayakan
		I	II				
Kesesuaian Bahasa dengan peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif peserta didik MI	4	4	8	32	4	80% Layak
	Kalimat sederhana, jelas dan mudah dipahami	4	4	8			
	Instruksi kegiatan mudah diikuti siswa	4	4	8			
	Pilihan kata tidak menimbulkan makna ganda	4	4	8			
Kejelasan & ketetapan Bahasa	Struktur kalimat efektif dan komunikatif	4	4	8	32	4	80% Layak
	Penggunaan istilah ilmiah tepat dan disertai penjelasan sederhana	4	4	8			

	Kalimat tidak terlalu Panjang dan tidak terbelit-belit	4	4	8			
	Bahasa tidak menimbulkan miskonsepsi	4	4	8			
Ketaatan pada kaidah Bahasa Indonesia (PUEBI)	Penulisan ejaan sesuai kaidah PUEBI	4	4	8	16	4	80% Layak
	Penulisan huruf kapital konsisten dan benar	4	4	8			
Jumlah rata-rata seluruh skor		40	40	80	26,6	4	Sangat layak

Jumlah skor yang diperoleh dari kedua penilaian para ahli Bahasa ialah 80 dari 10 pertanyaan. Skor maksimum diperoleh dari skor skala Likert terbesar dikali dengan banyaknya pertanyaan. 5 merupakan skor skala Likert terbesar sehingga $5 \times 10 = 50$. Dikarenakan terdapat dua para ahli bahasa maka skor maksimum 100 dikali dengan jumlah para ahli. Dengan demikian diperoleh skor maksimum sebesar $2 \times 50 = 100$ sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

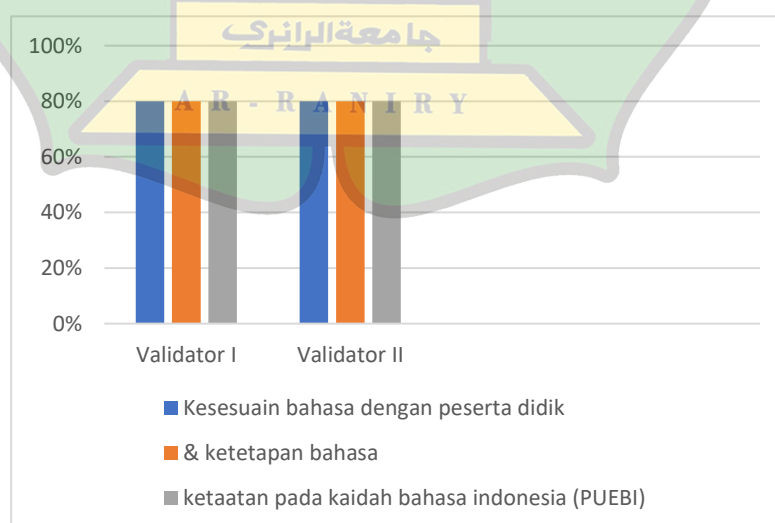
$$p = \frac{80}{100} \times 100\%$$

$$p = 80\%$$

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh informasi bahwa persentase keseluruhan aspek kebahasaan yang terdapat pada perangkat pembelajaran mencapai 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa media video animasi 2D berada pada kategori sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Capaian persentase ini mengindikasikan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan.

Apabila ditinjau dari masing-masing kriteria penilaian, aspek kesesuaian bahasa memperoleh persentase sebesar 80% dan dinyatakan layak. Selanjutnya, pada aspek kejelasan dan ketepatan bahasa, serta ketaatan terhadap kaidah Bahasa Indonesia sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), masing-masing memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media video animasi 2D telah disusun secara jelas, tepat, komunikatif, serta sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Dengan demikian, aspek kebahasaan pada media tersebut dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil penilaian secara rinci disajikan dalam bentuk grafik pada bagian berikut.

Grafik 4.2 Presentase uji kelayakan bahasa



c. Revisi Produk

Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli media dan ahli bahasa terhadap media video animasi 2D yang dikembangkan menunjukkan adanya beberapa saran dan masukan yang perlu ditindaklanjuti. Saran dan masukan tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, baik dari segi tampilan media, kejelasan penyajian, maupun aspek kebahasaan, sehingga media video animasi 2D yang dihasilkan sesuai dengan standar kelayakan dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan dilakukannya revisi ini, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan manfaat yang optimal.

Hasil validasi dari para ahli media dan ahli bahasa terhadap media video animasi 2D yang dikembangkan akan dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang disampaikan oleh para validator. Adapun beberapa revisi yang dilakukan terhadap media video animasi 2D disajikan sebagai berikut :

1) Validasi ahli media

Setelah dilakukan penilaian terhadap media tangga pintar yang dikembangkan oleh validator ahli media maka peneliti memperoleh saran sebagai berikut:

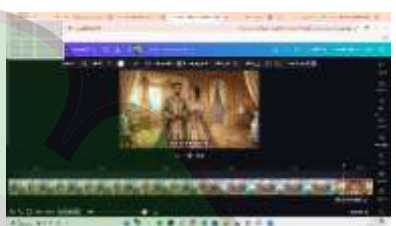
Table 4.4 Revisi media berdasarkan validator I

Sebelum revisi	Setelah revisi
	

Berdasarkan validator I memberikan komentar dan saran media ini pada kehalusan Gerak vidio animasi 2d. Kehalusan gerak animasi

dinilai penting karena dapat mempengaruhi kenyamanan peserta didik dalam menyimak media pembelajaran serta menjaga fokus perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Gerakan animasi yang lebih halus dan sinkron diharapkan mampu meningkatkan daya tarik visual, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara lebih efektif.

Table 4.5 Revisi media berdasarkan validator II

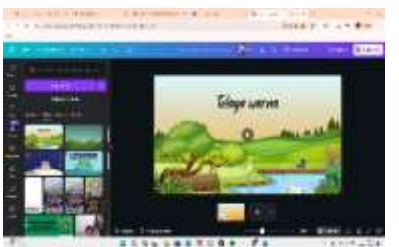

Sebelum revisi	Setelah revisi
	

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator II, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh penilaian dengan kategori sangat layak dan tidak memerlukan revisi. Selain itu, dari segi tampilan dan desain media, validator II menilai bahwa media pembelajaran telah disusun secara sistematis, menarik, sehingga mampu mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

2) Validasi ahli bahasa

Setelah dilakukan penilaian oleh validator ahli bahasa maka peneliti memperoleh komentar dan saran sebagai berikut:

Table 4.6 revisi bahasa berdasarkan validator I

Sebelum revisi	Setelah revisi
	

Berdasarkan hasil penilaian dari validator I, diperoleh komentar dan saran yang berkaitan dengan aspek media pembelajaran yang dikembangkan, khususnya pada isi cerita yang disajikan. Validator I memberikan masukan agar materi cerita dalam media pembelajaran disesuaikan dengan cerita rakyat Aceh, sehingga lebih relevan dengan karakteristik budaya lokal dan lingkungan peserta didik. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti melakukan revisi pada isi cerita dengan mengganti dan menyesuaikan materi cerita menjadi cerita rakyat Aceh.

Table 4.7 revisi bahasa berdasarkan validator II

Sebelum revisi	Setelah revisi

Berdasarkan hasil penilaian dari validator II, diperoleh komentar dan saran yang berkaitan dengan aspek penulisan huruf. Menindaklanjuti masukan tersebut, peneliti melakukan revisi sesuai dengan arahan dari validator ahli bahasa, khususnya dengan memperbaiki penulisan huruf pada lembar validasi. Revisi ini dilakukan untuk meningkatkan ketepatan kaidah kebahasaan, keterbacaan, dan konsistensi penulisan, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih sesuai dengan standar penulisan

ilmiah. Adapun hasil revisi terhadap aspek penulisan huruf tersebut dapat dilihat secara lebih rinci pada halaman 80.

4. Implementasi (implementasi)

Pada tahap implementasi atau penerapan, produk media video animasi 2D yang telah divalidasi oleh para ahli dan direvisi oleh peneliti selanjutnya diuji coba kepada peserta didik. Uji coba dilakukan kepada 12 peserta didik kelas IV di MI *Qurani Character* Ar-Rasyid. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran serta memperoleh gambaran awal mengenai respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Proses kegiatan uji coba dilaksanakan pada tanggal 26 sampai dengan 27 Januari 2026. Pelaksanaan uji coba dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media video animasi 2D pada mapel Bahasa Indonesia materi Asal-usul Bab 7.

Selain penerapan media dalam proses pembelajaran, pada tahap ini peneliti juga membagikan angket kepraktisan kepada peserta didik. Angket tersebut digunakan untuk memperoleh data mengenai respon peserta didik terhadap media video animasi 2D yang digunakan, meliputi aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, serta kejelasan penyajian. Data yang diperoleh dari hasil pengisian angket peserta didik selanjutnya dijelaskan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran.

a. Analisis angket respon kepraktisan oleh peserta didik

Table 4.8 Hasil Respon Angket Kepraktisan oleh peserta didik

NO	Kriteria Penilaian	Jumlah Peserta Didik Yang Menjawab	
		Ya (1)	Tidak (0)

1	Saya menyukai media vidio animasi 2d ini karena tampilannya menarik	11	1
2	Saya senang melihat gambar-gambar yang ada didalam media vidio animasi 2d	11	1
3	Saya merasa media vidio animasi 2d ini membantu saya memahami pembelajaran	10	2
4	Saya dapat mengerti Bahasa yang digunakan dalam media vidio animasi 2d	12	0
5	Saya tertarik belajar karena tampilannya menarik	11	1
6	Saya merasa vidio animasi 2d ini mudah untuk saya pahami	9	3
Jumlah skor		64	8
Jumlah frekuensi		64	0
Total jumlah skor		64	
Presentase		88,8%	
kriteria		Sangat Layak	

Data hasil survei yang didapat dari para peserta didik dengan memberikan jawaban atas 6 pertanyaan yang dikategorikan menggunakan skala Guttman, di mana skor 0 berarti tidak dan skor 1 berarti iya. Skor yang terkumpul adalah 64 dari 6 pertanyaan yang ada. Total skor maksimum dapat dihitung dengan mengalikan skala Guttman tertinggi dengan jumlah pernyataan serta mengalikan dengan jumlah penilai, sehingga diperoleh skor maksimum sebesar $1 \times 6 \times 12 = 72$. Setelah skor maksimum didapat, semua skor bisa dimasukkan ke dalam rumus berikut:

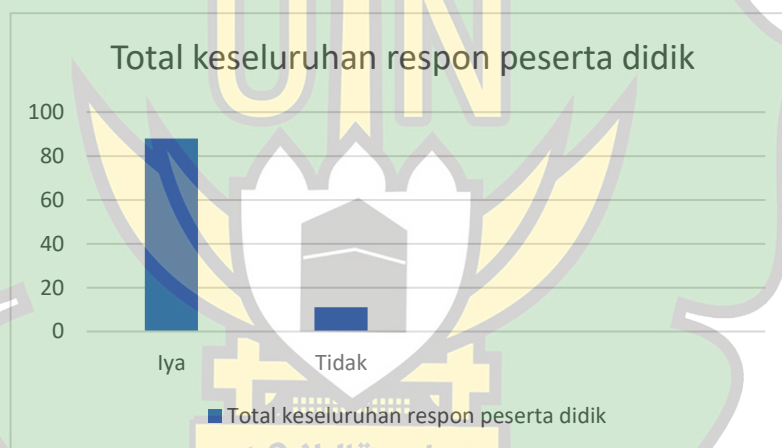
$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$p = \frac{64}{72} \times 100\%$$

$$p = 88,8\%$$

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa persentase keseluruhan hasil respon peserta didik terhadap angket kepraktisan Adalah 88,8% sehingga media video animasi 2d sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil angket secara rinci disajikan dalam bentuk grafik pada bagian berikut.

Grafik 4.3 Presentase respon angket kepraktisan peserta didik



5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap terakhir dalam pengembangan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap media video animasi 2D yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui revisi akhir produk berdasarkan hasil uji coba serta data respon peserta didik yang diperoleh melalui angket. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Media video animasi 2D yang dikembangkan telah melalui tahap uji coba kepada peserta didik dan dilengkapi dengan pengisian angket respon

peserta didik. Hasil angket tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan evaluasi akhir terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis angket respon peserta didik, media video animasi 2D yang dikembangkan memperoleh penilaian dengan kategori sangat layak. Peserta didik menunjukkan tingkat ketertarikan yang tinggi dan memberikan respon positif terhadap penggunaan media video animasi 2d dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi 2D mampu menarik semangat belajar peserta didik serta mendukung proses pembelajaran.

Dengan demikian media video animasi 2d yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Proses pengembangan media video animasi 2d

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah peneliti lakukan, Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media video animasi 2d pada materi asal-usul Bab 7 di kelas IV MI Quranic Character Ar-rasyid. Rancangan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian R&D (*research and development*) model ADDIE. Hal ini sesuai dengan penelitian Okpatrioka menyatakan bahwa *research and development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.³⁵

Pengembangan media video animasi 2d pada materi asal-usul menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: a) *Analysis*

³⁵ Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan". Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, Vol. 1, No. 1, Maret 2023, h. 87. DOI: 10.47861/jdan.v1i1.154.

(analisis), langkah awal dari tahap ini adalah melakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk memperoleh informasi atau permasalahan yang berkaitan dengan media video animasi 2d yang dibutuhkan peserta didik. b) *Design* (desain) pada tahap ini peneliti melakukan proses yang harus dilakukan adalah mengembangkan desain media video animasi 2d serta mengembangkan instrumen penelitian berupa lembar validasi kelayakan oleh para ahli media dan bahasa. d) *Implementation* (implementasi) tahap ini adalah lanjutan setelah produk dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli sehingga ditemukan kelemahan dan kekurangan sehingga perlu untuk direvisi. Produk media video animasi 2d yang telah direvisi selanjutnya dinilai peserta didik melalui angket kepraktisan. e) *Evaluation* (evaluasi) tahap akhir dari penelitian ini peneliti melakukan revisi tahap akhir terhadap media video animasi 2d menghasilkan sebuah produk bagus.

2. Uji kelayakan oleh validator ahli media dan Bahasa terhadap media video animasi 2d

Dalam proses pengembangan produk media animasi 2d dinilai kelayakannya oleh dua ahli media dan dua ahli bahasa menggunakan lembar validasi sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Hasil validasi oleh ahli media

Penilaian media video animasi 2d diisi oleh dua validator ahli media yang terdiri dari dosen program studi Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry melalui lembar validasi. Berdasarkan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh dua orang validator ahli media, media video animasi 2d menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kelayakan media ini didasarkan pada beberapa aspek penting, yaitu tampilan visual, keterbacaan & tipografi, desain media & konsisten, kelayakan penggunaan media dalam pembelajaran. Keempat aspek ini merupakan indikator utama

dalam menilai kualitas dan kesiapan media sebelum digunakan oleh peserta didik.

Pertama, aspek tampilan visual menilai daya tarik visual media pembelajaran yang meliputi penggunaan warna, karakter, jenis huruf (font), ukuran teks, serta penyajian ilustrasi. Tampilan visual yang menarik berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang disajikan. Berdasarkan hasil penilaian, validator I memberikan skor sebesar 100% dan validator II juga memberikan skor sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi 2D yang dikembangkan telah memenuhi kriteria tampilan visual yang sangat layak.

Kedua, aspek keterbacaan dan tipografi mengacu pada kejelasan pemilihan kata, penggunaan kalimat yang tidak terlalu panjang, serta kesesuaian bahasa dengan usia dan tingkat perkembangan peserta didik. validator I memberikan skor sebesar 100% dan validator II juga memberikan skor sebesar 100%. Keterbacaan dan tipografi yang baik sangat penting agar peserta didik dapat memahami isi materi dengan mudah tanpa mengalami kesulitan dalam membaca teks yang disajikan.

Ketiga, Media & Konsisten mengacu pada kualitas unsur grafis dalam media, kejelasan simbol atau ikon yang digunakan dan konsistensi dalam gaya visual. Desain yang digunakan tidak hanya menarik perhatian peserta didik tetapi juga disusun dengan mempertimbangkan prinsip keterbacaan dan kenyamanan visual sehingga membantu peserta didik memahami isi materi dengan lebih baik, Media dikatakan layak apabila mudah dioperasikan, tidak memerlukan banyak instruksi tambahan serta dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran tanpa banyak penyesuaian. Dalam uji kelayakan validator I memberikan nilai sebesar 100%, sementara validator II memberikan nilai sebesar 100%. Nilai ini menunjukkan bahwa media animasi 2d menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar grafis dan konsisten untuk mudah digunakan dalam kegiatan belajar kemampuan membaca pemahaman.

Keempat, Kelayakan Penggunaan Media dalam Pembelajaran adalah hal yang sangat penting terutama karena media ini digunakan oleh peserta didik sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan usia dini. Media yang aman harus terbebas dari unsur-unsur yang berpotensi membahayakan peserta didik seperti sudut tajam, bahan berbahaya atau konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Dalam hal ini, kedua validator memberikan nilai sempurna sebesar 100%. Ini membuktikan bahwa media tangga pintar tidak hanya menarik dan mudah digunakan tetapi juga sangat aman digunakan oleh peserta didik.

Secara keseluruhan hasil akhir dari penilaian kedua validator terhadap media vidio animasi 2d menghasilkan nilai rata-rata sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menandakan bahwa media ini telah memenuhi semua aspek penilaian dengan sangat baik. Temuin ini juga diperkuat oleh peneliti sebelumnya Dian Rizqi Husnul Khatimah Saleh dengan Hasil kevalidan yang di dapat dari ahli media nilai presentasenya yaitu 94,5% dengan kategori “sangat valid”.³⁶ Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media vidio animasi 2d merupakan media pembelajaran yang sangat tepat digunakan dalam proses belajar peserta didik karena didukung oleh Tampilan visual, Keterbacaan & Tipografi, Desain Media & Konsisten, Kelayakan Penggunaan Media dalam Pembelajaran.

b. Hasil validasi ahli Bahasa

Adapun penilaian media vidio animasi 2d diisi oleh dua validator ahli bahasa yang terdiri dari dosen progam studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry melalui lembar validasi.

Media pembelajaran video animasi 2D yang dikembangkan melalui proses uji kelayakan yang dilakukan oleh dua validator ahli bahasa. Penilaian kelayakan bahasa dilakukan menggunakan instrumen berupa

³⁶ Dian, R. H. K. S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2021/2022

lembar validasi yang disusun secara sistematis untuk menilai kualitas penggunaan bahasa dalam media pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah sesuai dengan kaidah kebahasaan. Instrumen validasi bahasa mencakup tiga aspek utama, yaitu kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik, kejelasan dan ketepatan penggunaan bahasa, serta ketaatan terhadap kaidah Bahasa Indonesia sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Pertama, Pada aspek kesesuaian bahasa dengan peserta didik media ini mendapatkan penilaian sebesar 80% dari validator I dan validator II. Indikator penilaian meliputi kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, pemilihan pemahaman yang mudah dipahami, struktur kalimat yang sederhana, serta kesesuaian bahasa dengan konteks pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran secara umum telah sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kedua, pada aspek kejelasan dan ketepatan penggunaan Bahasa memperoleh 80% dari kedua validator. Indikator penilaian mencakup kejelasan pengungkapan kalimat, keruntutan penyajian informasi, ketepatan penggunaan istilah, serta tidak adanya makna ganda dalam penyampaian materi. Hasil penilaian validator menunjukkan bahwa bahasa dalam media pembelajaran telah mampu menyampaikan materi secara jelas, runtut, dan tepat, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran pada media yang dikembangkan.

Ketiga, ketaatan terhadap kaidah Bahasa Indonesia (PUEBI) menjadi aspek penting yang dinilai, validator I dan validator II memberikan nilai 80%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan ejaan dan tanda baca yang benar, penulisan kata baku sesuai KBBI, struktur kalimat yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, serta konsistensi penulisan istilah. Berdasarkan hasil validasi ahli, media pembelajaran telah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, meskipun masih

terdapat beberapa saran perbaikan kecil yang selanjutnya dijadikan dasar dalam proses revisi produk.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli terhadap aspek bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan rata-rata skor sebesar 80% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Artinya media video animasi 2d telah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi Bahasa, baik dalam hal kesesuaian Bahasa, kejelasan dan ketetapan bahasa, ketaatan pada kaidah Bahasa Indonesia (PUEBI). Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kurniawan, Dandi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas akhir yang didapat dari validator ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,7 dengan kategori sangat layak, validator ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 4,9 dengan kategori sangat layak, dan validator ahli media diperoleh skor rata-rata 4,85 dengan kategori “sangat layak”³⁷ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media ini sangat potensial untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar karena telah menunjukkan kualitas yang baik dari segi isi dan Bahasa.

3. Uji kepraktisan oleh peserta didik terhadap media animasi 2d

Setelah media pembelajaran video animasi 2D melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli bahasa, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan terhadap 12 peserta didik kelas IV MI Quranic Character Ar-Rasyid pada tanggal 26–27 Januari 2026. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh data awal mengenai kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum digunakan pada peserta didik.

a. Hasil respon angket peserta didik

Setelah dilakukan pengembangan dan revisi terhadap media animasi 2d peneliti melakukan uji kelayakan dengan melibatkan 12 peserta didik

³⁷ Kurniawan, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja Di Bumi Kita Kelas V Di Sekolah Dasar.

kelas IV MI Quranic Character Ar-rasyid. Tujuan dari uji kelayakan ini adalah untuk mengetahui apakah media tersebut dapat digunakan dengan mudah, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Penilaian dilakukan menggunakan angket kelayakan dengan skala Guttman yang berisi pernyataan-pernyataan yang dijawab dengan “ya” atau “tidak”. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 88,8% siswa memberikan jawaban “ya” sementara 11,11% menjawab “tidak” yang berarti bahwa media ini tergolong sangat layak digunakan dari sudut pandang peserta didik.

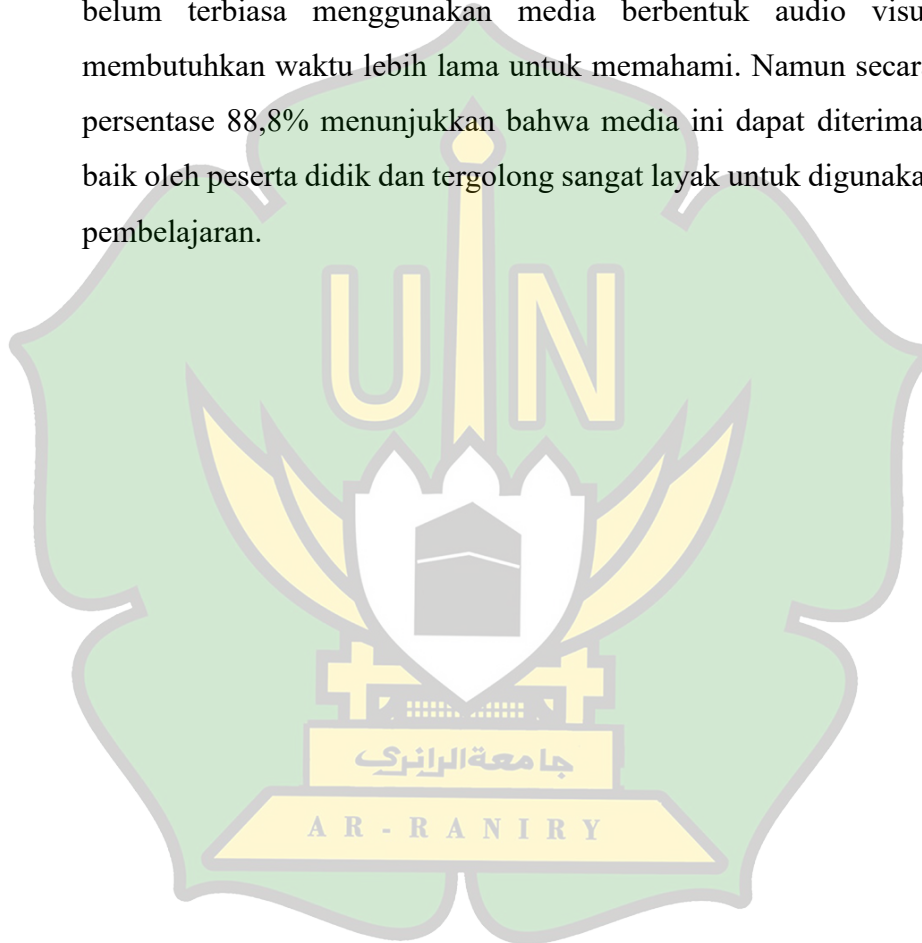
Beberapa faktor pendukung utama yang menyebabkan media ini dianggap sangat layak oleh peserta didik dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, adalah kemudahan penggunaan. Mayoritas peserta didik merasa bahwa media ini mudah digunakan karena memiliki aturan main yang sederhana, langkah-langkah yang jelas dan bentuk kegiatan yang tidak membingungkan. Hal ini menunjukkan bahwa media dirancang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik sekolah dasar. Peserta didik tidak perlu bantuan berlebihan dari guru untuk memahami maupun mengikuti instruksi yang ada pada media. Ini sangat penting karena media pembelajaran yang baik harus dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok oleh peserta didik.

Kedua, tampilan media yang menarik. Media video animasi 2d didesain dalam bentuk video yang penuh warna, dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi serta elemen visual yang membuat peserta didik merasa senang saat menggunakannya. Daya tarik visual ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengurangi rasa bosan. Peserta didik menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena media tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga menghadirkan unsur hiburan edukatif.

Ketiga, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Media ini mendorong peserta didik untuk aktif mendengar, berbicara dan berpikir selama pembelajaran berlangsung. Proses ini menciptakan suasana

pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif dibandingkan metode ceramah biasa. Dengan adanya unsur kompetisi peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk menyelesaikan soal dan mengikuti jalannya pembelajaran hingga akhir.

Meskipun terdapat 11,11% peserta didik yang memberikan jawaban “tidak” hal tersebut kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor, seperti belum terbiasa menggunakan media berbentuk audio visual atau membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami. Namun secara umum persentase 88,8% menunjukkan bahwa media ini dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan tergolong sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video animasi 2d pada asal-usul bab 7 di kelas IV MI Quranic Character Ar-rasyid yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain Pengembangan media video animasi 2d pada materi asal-usul bab 7 menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: a) *Analysis* (analisis), b) *Design* (desain), c) *Development* (pengembangan), d) *Implementation* (implementasi) dan e) *Evaluation* (evaluasi). Media ini dikembangkan untuk menyajikan materi asal-usul bab 7 pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI dengan konsep sederhana dan menarik serta mudah untuk dipahami.
2. Hasil uji kelayakan media video animasi 2d menunjukkan bahwa ahli media memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat layak dan ahli materi memperoleh persentase 80% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian media video animasi 2d pada materi asal-usul bab 7 dapat diterapkan selama proses pembelajaran.
3. Hasil uji kepraktisan media video animasi 2d menunjukkan bahwa respon angket oleh memperoleh persentase 88,8%% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa media video animasi 2d pada materi asal-usul bab 7 yang telah dikembangkan dapat diterapkan selama proses pembelajaran yang inovatif.

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan di atas maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut :

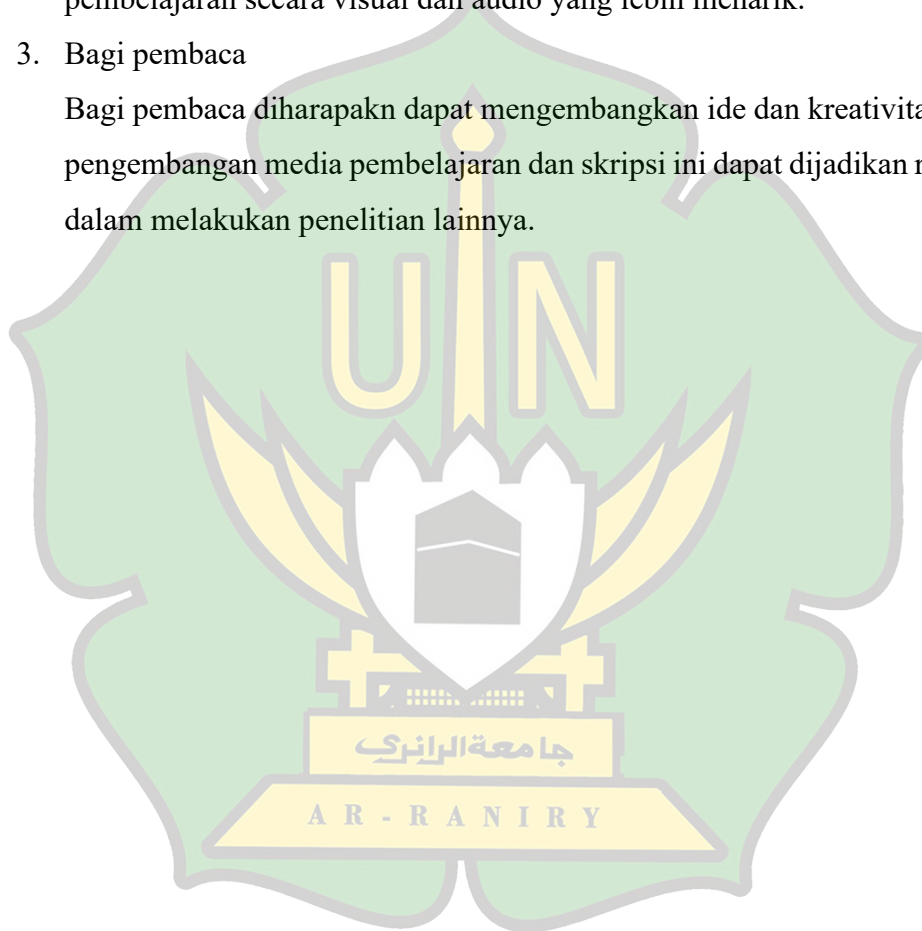
1. Bagi peneliti selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media video animasi 2d ini pada materi lainnya serta melihat hasil penerapannya pada peserta didik.

2. Bagi sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap guru dalam bentuk penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, khususnya pada jenjang kelas IV, untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis animasi 2D sebagai salah satu alternatif media pendukung dalam proses pembelajaran. Media animasi 2D dinilai mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan audio yang lebih menarik.

3. Bagi pembaca

Bagi pembaca diharapkan dapat mengembangkan ide dan kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran dan skripsi ini dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian lainnya.




DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yusuf. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Refika Aditama. Bandung.
- Apriansyah, Muhammad Ridwan, dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan*. Jurnal Pendidikan, Vol. 9 No. 1.
- Arikunto, Suharsimi dan Jabar. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Badudu, J.S. (2020). *Membina Bahasa Indonesia Baku*. Pustaka Prima. Bandung.
- Dian, R.H.K.S. 2022. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi.
- Ernawati, Iis dan Sukardiyono, Totok. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. Jurnal Elinvo, Vol. 2 No. 2.
- Febri Endra B.S. (2014). *Pengantar Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)*. Zifatama Jawa. Sidoarjo
- Haryoko, S. (2020). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 5 No. 2.
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. Jawa Tengah.
- Hermawan, Asep. (2016). *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*. PT Grasindo. Jakarta.
- Jaya, Made Restu Arta, dkk. (2020). *Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga*. Jurnal Karmapati, Vol. 9 No. 3.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya. Jawa Timur.
- Kurniawan, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi.

- Okpatrioka. (2023). *Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan*. Jurnal Dharma Acariya Nusantara, Vol. 1 No. 1.
- Purnama, Bambang Eka. (2013). *Konsep Dasar Multimedia*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Putra, E.H.I. (2012). *Pembuatan Animasi Menggunakan Penggabungan Teknik Stop Motion dan Animasi 2D Berjudul "Si Kancil dan Buaya"*. Laporan Tugas Akhir.
- Riyanto, Slamet dan Hatmawan, Aglis Andhita. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. Deepublish Publisher. Yogyakarta.
- Samsu Somadoya. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran PQRSST terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman*. Jurnal Pendidikan, Vol. 13 No.1.
- Sohibun dan Ade, Filza Yulina. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. Jurnal Tadris, Vol. 2 No. 2.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta. Bandung.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT Pustaka Insan Madani. Yogyakarta.
- Syofiyanti, Dessy. (2022). *Monograf Pengembangan Model Pendidikan Seks untuk Anak dengan Pendekatan Index Card Match di Sekolah Dasar*. CV Bintang Semesta Media. Yogyakarta.
- Taniredja, Tukuran dan Mustafidah, Hidayati. (2012). *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Alfabeta. Bandung.
- Wayan Sukanta. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu*. Jurnal Swarnabhumi, Vol. 2 No. 1.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : surat Keputusan skripsi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : 305 Tahun 2026

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

Menimbang

- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana tersebut dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengakuan, Permisahan dan Pembastaraan PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 2933/001.05/2011, tentang perubahan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh, pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang melaksanakan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 011 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan: Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU Menetapkan Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : 1066 TAHUN 2026

KEDUA Menunjuk Eselon II
 Rafidzah Hafidza, S.Pd., M.Pd.,
 Untuk Membimbing
 Nama : Khairul Ummam
 Nim : 210201119
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : Pengembangan Media Animasi 2D untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas IV MI Qur'anic Character Ar-Raniry Lembang Aceh Besar




KETIGA Kepada pembimbing yang bersangkutan diwajibkan dibuktikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

KEEMPAT Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA- 025.04.2.023525/2026 tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026.

KELIMA Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan.

KESANAM Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 15 April 2026
 Dekan

Terselenggara

1. Soekris Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dejen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Pembastaraan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Kepala Badan Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Anjaq.

Lampiran 2 : Surat Pengantar Validasi

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

A. Lembar validasi media

Judul penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV MI QURANIC CHARACTER AR-RASYID

Penulis : Khairul umam

Program studi : Pendidikan guru madrasah ibtdaiyah

Fakultas : tarbiyah dan keguruan

Nama validator : 

B. Petunjuk

Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket silahkan membaca terlebih dahulu petunjuk Pengisian dibawah ini:

- Bacalah dengan teliti semua poin yang tersedia
- Berilah pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin E dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar dan saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 - Sangat Setuju

Angka 4 : Setuju

Angka 3 : Ragu-Ragu

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

A. Lembar validasi media

Judul penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV MI QURANIC CHARACTER AR-RASYID

Penulis : Khairul umam

Program studi : Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah

Fakultas : tarbiyah dan keguruan

Nama validator : HENDRI AHMADIAN

B. Petunjuk

Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket silahkan membaca terlebih dahulu petunjuk

Pengisian dibawah ini:

- Bacalah dengan teliti semua poin yang tersedia
- Berilah pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin E dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar dan saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 R : Sangat Setuju

Angka 4 : Setuju

Angka 3 : Ragu-Ragu

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI BAHASA

A. Lembar Validasi Bahasa

Judul penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV MI QURANIC CHARACTER AR-RASYID

penulis : Khairul Umam

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama validator : Cut Athahirah, M.Pd.

B. Petunjuk

Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket silahkan membaca terlebih dahulu petunjuk Pengisian di bawah ini:

- Bacalah dengan teliti semua poin yang tersedia
- Berilah pendapat Bapak/Ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin E dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Jika perlu diadakan revisi, mohon Bapak/Ibu memberikan komentar dan saran atau langsung pada naskah yang di validasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju

Angka 4 : Setuju

Angka 3 : Ragu-Ragu

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI BAHASA

A. Lembar Validasi Bahasa

Judul penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV MI QURANIC CHARACTER AR-RASYID

penulis : Khairul umam

Program studi : Pendidikan guru madrasah ibtdaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan keguruan

Nama validator : *Silva Suci Wanda Lubis*

B. Petunjuk

Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket silahkan membaca terlebih dahulu petunjuk

Pengisian dibawah ini:

- Bacalah dengan teliti semua poin yang tersedia
- Berilah pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin E dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar dan saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju

Angka 4 : Setuju

Angka 3 : Ragu-Ragu

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-377/Un.08/FTK.1/TL.00/1/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Operator MI Qur'anic Character Ar-Rasyid Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

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

NIM : 210209119

Nama : KHAIRUL UMAM

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Andeu-lala - BABAH JURONG

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 MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV MI QUR'ANIC CHARACTER AR-RASYID**

Banda Aceh, 22 Januari 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 27 Februari 2026

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 4 : Surat Telah Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) QUR'ANIC CHARACTER AR-RASYID
KECAMATAN BAITUSSALAM, KABUPATEN ACEH BESAR



Jl. Laksamana Mahayudi Km 5,7, Lt. Fajr Chik, Dusun Lufutanang, Desa Kephin
 Hp. 081397333104, Email: waqar@mi.qur'aniccharacterar-rasyid@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 092/MI.01.04/074/2026

Berdasarkan Surat Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh Nomor: 074/A.3/1278 Tanggal 22 April 2025, Perihal Pengumpulan Data:

Nama : Khairul Umam
 NIM : 210209119
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : S-1
 Untuk : Mengumpulkan data Rangka Penyusunan Karya Tulis Ilmiah Dengan Judul :
" PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV MI QUR'ANIC CHARACTER AR-RASYID".

Saya selaku Kepala Madrasah MI Qur'anic Character Ar-Rasyid menerangkan bahwa yang Namanya tersebut telah melakukan kegiatan pengumpulan data pada tanggal 22 Januari 2026 pada Madrasah MI Qur'anic Character Ar-Rasyid.

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat digunakan seperlunya.

Aceh Besar, 26 Januari 2026


Mengetahui
 Kepala Madrasah

 Napila, M.Pd



AR - R A N I R Y

Lampiran 5 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kcepelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : ftk.prodiipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat


Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Khairuk Umam
NIM	: 210209119
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan media animasi 2d untuk kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV mi quranic character ar-rasyid lambateng Aceh besar
Pembimbing 1	: Ralfhidah hanum, M.Pd
Pembimbing 2	: -

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Senin tanggal 20 bulan April tahun 2026 dengan nomor Paper ID 2937341252 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 25% ($\leq 35\%$).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 21 April 2026
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Azmi Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP 19930624 202012 1 016

Lampiran 6 : Lembar Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

A. Lembar validasi media

Judul penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV MI QURANIC CHARACTER AR-RASYID

Penulis : Khairul umam

Program studi : Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah

Fakultas : tarbiyah dan keguruan

Nama validator : **HENDRI AHMADIAN**

B. Petunjuk

Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket silahkan membaca terlebih dahulu petunjuk Pengisian dibawah ini:

- Bacalah dengan teliti semua poin yang tersedia
- Berilah pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin E dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar dan saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju

Angka 4 : Setuju

Angka 3 : Ragu-Ragu

Angka 2 : Tidak Setuju

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

D. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Nomor Soal
Tampilan Visual	1,2,3,4
Keterbacaan & Tipografi	5,6,7
Desain media & Konsistensi	8,9,10
Kelayakan Penggunaan Media dalam Pembelajaran	11,12,13,14,15

E. Instrumen Penilaian

Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
Tampilan Visual					
1. Tata letak (layout) halaman tertata rapi					✓
2. Penggunaan warna harmonis dan nyaman dilihat					✓
3. Ilustrasi/gambar mendukung pemahaman siswa					✓
4. Kualitas gambar jelas dan tidak buram					✓
Keterbacaan & Tipografi					
5. Jenis huruf (font) mudah dibaca oleh siswa MI.					✓
6. Ukuran huruf sesuai untuk tampilan media.					✓
7. Teks tidak terlalu padat dan mudah dipahami					✓
Desain Media & Konsisten					
8. Desain konsisten pada setiap media.					✓
9. Ikon, judul dan karakter konsisten penggunaannya					✓
10. Desain media sesuai karakteristik siswa MI.					✓
Kelayakan Penggunaan Media dalam Pembelajaran					
11. Media mendukung siswa untuk memahami isi pembelajaran					✓
12. Media mudah digunakan dan dipahami siswa.					✓
13. Penyajian visual mendukung kegiatan pembelajaran aktif					✓

14. Media sesuai dengan sarana prasarana sekolah					✓
15. Media membantu kemampuan membaca pemahaman siswa.					✓

Berdasarkan penilaian Bapak/Ibu di atas maka berilah tanda *checklist* (☐) pada pilihan dibawah ini yang menunjukkan penilaian secara umum dari aspek kelayakan dan validitas modul yang dikembangkan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan namun dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Catatan:

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait media yang dikembangkan.

Bapak/Ibu dapat menuliskannya di ruang telah disediakan berikut:

Animasi diperhalus

Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

جامعة الرانيري

Banda Aceh, 19 JANUARI 2020

Validator

A R - R A N I R Y

(HENDRI AHMADIAN) NIP

NIP. 198301042014031002

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

A. Lembar validasi media

Judul penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV MI QURANIC CHARACTER AR-RASYID

Penulis : Khairul umam

Program studi : Pendidikan guru madrasah ibtdaiyah

Fakultas : tarbiyah dan keguruan

Nama validator : *Muhammad A.*

B. Petunjuk

Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket silahkan membaca terlebih dahulu petunjuk

Pengisian dibawah ini:

- Bacalah dengan teliti semua poin yang tersedia
- Berilah pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin E dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar dan saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju

Angka 4 : Setuju

Angka 3 : Ragu-Ragu

Angka 2 : Tidak Setuju

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

D. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Nomor Soal
Tampilan Visual	1,2,3,4
Keterbacaan & Tipografi	5,6,7
Desain media & Konsistensi	8,9,10
Kelayakan Penggunaan Media dalam Pembelajaran	11,12,13,14,15

E. Instrumen Penilaian

Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
Tampilan Visual					
1. Tata letak (layout) halaman tertata rapi					✓
2. Penggunaan warna harmonis dan nyaman dilihat					✓
3. Ilustrasi/gambar mendukung pemahaman siswa					✓
4. Kualitas gambar jelas dan tidak buram					✓
Keterbacaan & Tipografi					
5. Jenis huruf (font) mudah dibaca oleh siswa MI.					✓
6. Ukuran huruf sesuai untuk tampilan media.					✓
7. Teks tidak terlalu padat dan mudah dipahami					✓
Desain Media & Konsisten					
8. Desain konsisten pada setiap media.					✓
9. Ikon, judul dan karakter konsisten penggunaannya					✓
10. Desain media sesuai karakteristik siswa MI.					✓
Kelayakan Penggunaan Media dalam Pembelajaran					
11. Media mendukung siswa untuk memahami isi pembelajaran					✓
12. Media mudah digunakan dan dipahami siswa.					✓
13. Penyajian visual mendukung kegiatan pembelajaran aktif					✓

14. Media sesuai dengan sarana prasarana sekolah										✓
15. Media membantu kemampuan membaca pemahaman siswa.										✓

Berdasarkan penilaian Bapak/Ibu di atas maka berilah tanda *checklist* (0) pada pilihan dibawah ini yang menunjukkan penilaian secara umum dari aspek kelayakan dan validitas modul yang dikembangkan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan namun dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Catatan:

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait media yang dikembangkan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya di ruang telah disediakan berikut:

.....

.....

.....

.....

.....

Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Banda Aceh,

جامعة الرانيري

Validator

A R - R A N I R Y

(.....) NIP

160902401001

Lampiran 7 : Lembar Hasil Validasi Bahasa

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI BAHASA

A. Lembar Validasi Bahasa

Judul penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV MI QURANIC CHARACTER AR-RASYID

penulis : Khairul umam

Program studi : Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan keguruan

Nama validator : Silvia Susa Wanda Lubis

B. Petunjuk

Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket silahkan membaca terlebih dahulu petunjuk Pengisian dibawah ini:

- Bacalah dengan teliti semua poin yang tersedia
- Berilah pendapat bapak/ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin E dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Jika perlu diadakan revisi, mohon bapak/ibu memberikan komentar dan saran atau langsung pada naskah yang divalidasi.

C. Keterangan Skor

Angka 5 : Sangat Setuju
 Angka 4 : Setuju
 Angka 3 : Ragu-Ragu

Angka 2 : Tidak Setuju

Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

D. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Nomor Soal
Kesesuaian Bahasa dengan peserta didik	1,2,3,4
Kejelasan & ketetapan Bahasa	5,6,7,8
Ketaatan pada kaidah Bahasa Indonesia (PUEBI)	9,10

E. Instrumen Penilaian

Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
Kesesuaian Bahasa dengan peserta didik					
1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa MI.				✓	
2. Kalimat sederhana, jelas dan mudah dipahami				✓	
3. Instruksi kegiatan mudah diikuti siswa				✓	
4. Pilihan kata tidak menimbulkan makna ganda				✓	
Kejelasan & ketetapan Bahasa					
5. Struktur kalimat efektif dan komunikatif				✓	
6. Penggunaan istilah ilmiah tepat dan disertai penjelasan sederhana				✓	
7. Kalimat tidak terlalu panjang dan tidak berbelit-belit				✓	
8. Bahasa tidak menimbulkan miskonsepsi				✓	
Ketaatan pada kaidah Bahasa Indonesia (PUEBI)					
9. Penulisan ejaan sesuai kaidah PUEBI				✓	
10. Penulisan huruf kapital konsisten dan benar				✓	

Berdasarkan penilaian Bapak/Ibu di atas maka berilah tanda *checklist* (✓) pada pilihan di bawah ini yang menunjukkan penilaian secara umum dari aspek kelayakan dan validitas bahasa :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan namun dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Catatan:

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait media yang dikembangkan.

Bapak/Tbu dapat menuliskannya di ruang telah disediakan berikut:

Sudah dapat digunakan setelah melakukan
revisi sesuai catatan yang sudah
diberikan sebelumnya.

Atas bantuan Bapak/Tbu saya ucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 15 Januari 2025

Validator

[Handwritten Signature]
(Silva Sana Winda, M.Pd.)

NIP

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI BAHASA

A. Lembar Validasi Bahasa

Judul penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2D UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS IV MI QURANIC CHARACTER AR-RASYID

penulis : Khairul Umam

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama validator : Cut Atthahirah, M.Pd.

B. Petunjuk

Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket silahkan membaca terlebih dahulu petunjuk.

Pengisian di bawah ini:

- Bacalah dengan teliti semua poin yang tersedia
- Berilah pendapat Bapak/Ibu pada setiap pernyataan yang tersedia pada poin E dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Jika perlu diadakan revisi, mohon Bapak/Ibu memberikan komentar dan saran atau langsung pada naskah yang di validasi.

C. Keterangan Skor R - R A N I R Y

Angka 5 : Sangat Setuju
 Angka 4 : Setuju
 Angka 3 : Ragu-Ragu

- Angka 2 : Tidak Setuju
 Angka 1 : Sangat Tidak Setuju

D. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Nomor Soal
Kesesuaian Bahasa dengan peserta didik	1,2,3,4
Kejelasan & ketetapan Bahasa	5,6,7,8
Ketaatan pada kaidah Bahasa Indonesia (PUEBI)	9,10

E. Instrumen Penilaian

Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
Kesesuaian Bahasa dengan peserta didik					
1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa ML.				✓	
2. Kalimat sederhana, jelas dan mudah dipahami				✓	
3. Instruksi kegiatan mudah diikuti siswa				✓	
4. Pilihan kata tidak menimbulkan makna ganda				✓	
Kejelasan & ketetapan Bahasa					
5. Struktur kalimat efektif dan komunikatif				✓	
6. Penggunaan istilah ilmiah tepat dan disertai penjelasan sederhana				✓	
7. Kalimat tidak terlalu panjang dan tidak berbelit-belit				✓	
8. Bahasa tidak menimbulkan miskonsepsi				✓	
Ketaatan pada kaidah Bahasa Indonesia (PUEBI)					
9. Penulisan ejaan sesuai kaidah PUEBI				✓	
10. Penulisan huruf kapital konsisten dan benar				✓	

Berdasarkan penilaian Bapak/Ibu di atas maka berilah tanda *checklist* (✓) pada pilihan di bawah ini yang menunjukkan penilaian secara umum dari aspek kelayakan dan validitas bahasa :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan namun dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Catatan:

Bila terdapat komentar ataupun saran terkait media yang dikembangkan.

Bapak/Ibu dapat menuliskannya di ruang telah disediakan berikut:

Alhamdulillah. Setelah melalui sedikit perbaikan instrumen ini layak digunakan untuk penelitian tersebut. Semoga Allah mudahkan. Amin.

Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 15 Januari 2026

Validator

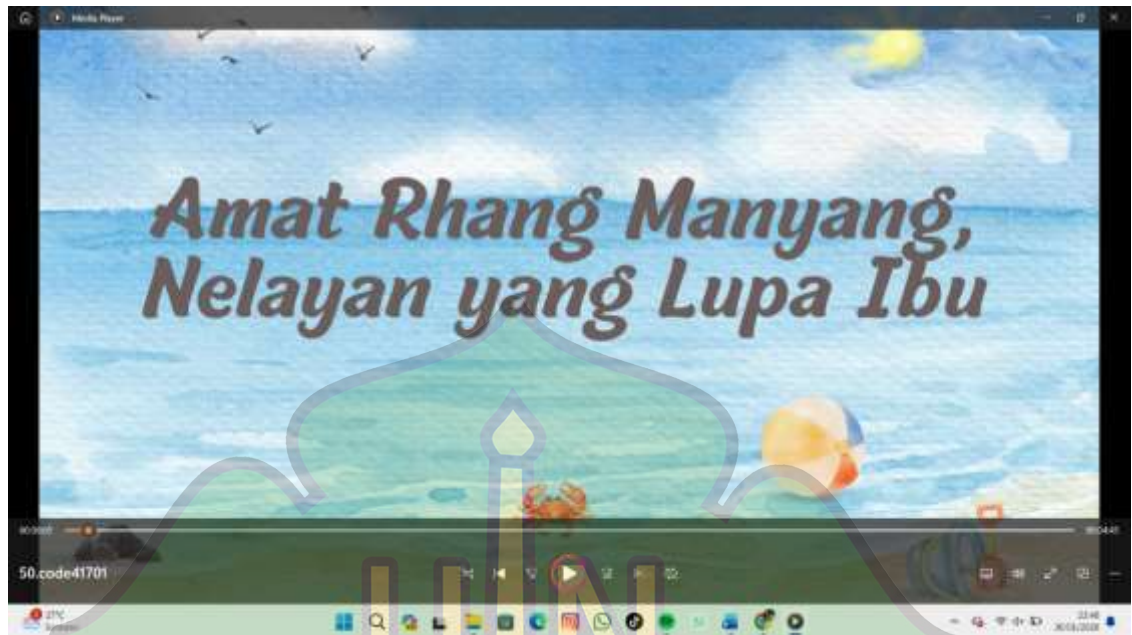
Cut Atthalirah, M.Pd

NIP. 199201112025052003

جامعة الرانيري

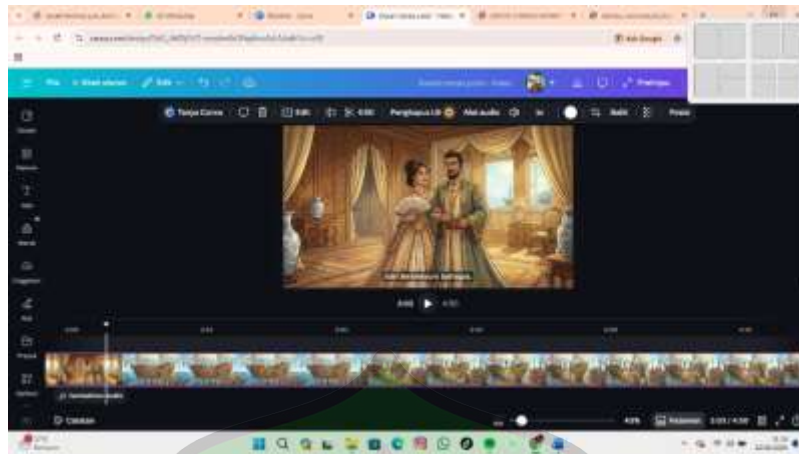
AR-RANIRY

Lampiran 8 : Media Animasi 2d yang Telah Dikembangkan



Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian

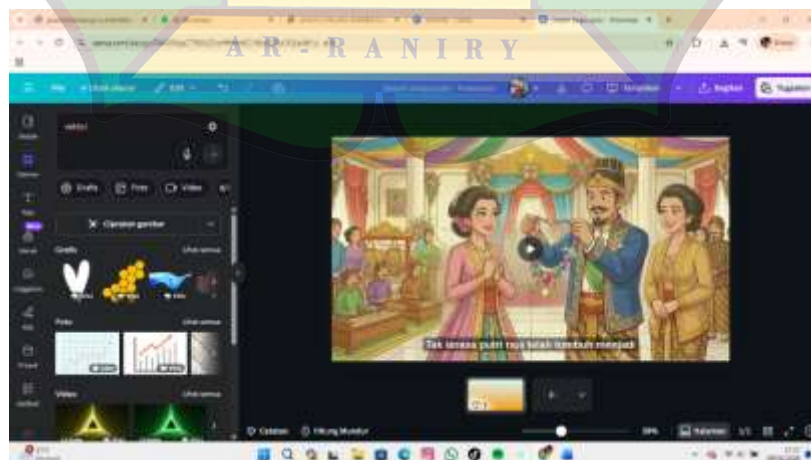
Observasi awal Proses Pembelajaran di Kelas IV MI Quranic Character Ar-rasyid
Lambateung Aceh Besar



Tahapan Awal Desain Media vidio animasi 2d oleh Peneliti



Tahapan Revisi Media vidio animasi 2d Berdasarkan Saran dan Masukan dari Validator Ahli Media



Tahapan Revisi Bahasa Berdasarkan Saran dan Masukan dari Validator Ahli bahasa



Absensi peserta didik kelas IV



Tahapan Implementasi Media vidio animasi 2d kepada Peserta Didik Kelas IV



Penjelasan Materi Lebih Mendalam dengan Menggunakan Media animasi 2d ke peserta didik





Siswa Melakukan Tanya Jawab Tentang Materi



Guru Menjelaskan Isi materi serta Instruksi Pengerjaan LKPD



Pembagian dan Pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik



Presentasi Hasil Kerja Kelompok



Foto bersama wali kelas dan peserta didik Kelas IV MI Quranic Character Ar-rasyid