

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS ANIMAKER  
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V MIN 25  
ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan oleh:**

**PARLIN AGUSTIN**

**NIM. 170209066**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2021 M / 1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS ANIMAKER  
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V MIN 25  
ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

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

**Oleh :**

**PARLIN AGUSTIN**  
**NIM. 170209066**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

**Pembimbing I** **Pembimbing II**



**Mawardi, S.Ag., M.Pd.**  
**NIP. 197808142007101001**



**Raihan Permata Sari, M.Pd.I**

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS ANIMAKER  
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V MIN 25  
ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

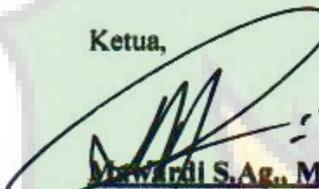
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

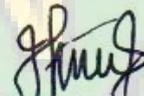
Selasa, 30 November 2021  
25 Rabiul Akhir 1443

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi,

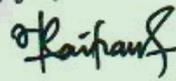
Ketua,

  
Mawardi S. Ag., M. Pd  
NIP. 196905141994021001

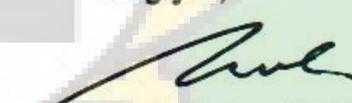
Sekretaris,

  
Sri Mutia, S. Pd. I., M. Pd

Penguji I,

  
Raihan Permata Sari, M. Pd. I

Penguji II,

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

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

  
  
Dr. Muslim Razali, S.H., M. Ag  
NIP. 195983091989031001



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
DARUSSALAM – BANDA ACEH**  
Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020

---

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Parlin Agustin  
NIM : 170209066  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 25 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 menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 30 November 2021  
Yang Menyatakan,



Parlin Agustin



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111  
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020

EMAIL : [ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id](mailto:ftk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id) Web: [pgmi.uin.ar-raniry.ac.id](http://pgmi.uin.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	: Parlin Agustin
NIM	: 170209066
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 25 Aceh Besar
Pembimbing 1	: Mawardi, S.Ag., M.Pd.
Pembimbing 2	: Raihan Permata Sari, M.Pd.I.

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Kamis tanggal 18 bulan 11 tahun 2021 dengan nomor Paper ID 1706311842 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 23% (< 35%).

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

Banda Aceh, 23 November 2021  
Admin TURNITIN  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

## ABSTRAK

Nama : Parlin Agustin  
NIM : 170209066  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 25 Aceh Besar  
Tanggal Sidang : 30 November 2021  
Tebal Skripsi : 141 Lembar  
Pembimbing I : Mawardi, S.Ag., M. Pd  
Pembimbing II : Raihan Permata Sari, M. Pd. I  
Kata Kunci : Pengembangan Media, Animasi Berbasis Animaker, Pembelajaran IPS

Pengembangan media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS kelas V MIN 25 Aceh Besar dilatarbelakangi dengan penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi, tingkat keefektifan penggunaan media masih rendah, peserta didik tidak aktif, kurang bersemangat, dan antusias dalam pembelajaran. Rumusan masalah pada penelitian skripsi ini adalah bagaimana desain media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS dan bagaimana keefektifan media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 25 Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar. Teknik pengumpulan data melalui lembar validasi ahli, validasi, angket, dan observasi. Kemudian data tersebut dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi berbasis animaker didesain dengan cara: (1) melakukan identifikasi kebutuhan, (2) merumuskan kompetensi dasar, (3) merancang media, (4) melakukan validasi dan uji coba, dengan perolehan persentase rata-rata validasi dari ahli materi sebesar 93,84% dengan kategori sangat layak. Sedangkan dari ahli media persentase 95,29% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba skala kecil diperoleh persentase rata-rata yaitu 96,66% Sangat Layak. Sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh persentase rata-rata yaitu 85,77% Sangat Layak. (5) melakukan revisi media. Adapun keefektifan media animasi berbasis animaker dalam pembelajaran IPS dengan perolehan persentase 100% dikategorikan dalam pembelajaran sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi berbasis animaker yang telah dikembangkan dapat digunakan di MIN 25 Aceh Besar.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 25 Aceh Besar”. Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Rasulullah SAW yang telah menuntun umatnya dari alam kebodohan hingga alam penuh dengan ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini, dalam rangka penyelesaian studi untuk mendapatkan gelar Sarjana S1, dari itu penulis memberi ungkapan terima kasih kepada:

1. Orang tua, serta keluarga yang telah memberikan do'a, material, serta sport kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muslim Razali, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen beserta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk bisa mengadakan penelitian yang diperlukan dalam skripsi ini.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag. Sebagai Penasehat Akademik yang telah banyak membantu penulis.
4. Bapak Mawardi, S. Ag., M. Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Raihan Permata Sari, M. Pd. I. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan

waktu dan membantu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Mawardi, S. Ag., M. Pd. sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Kepala MIN 25 Aceh Besar beserta stafnya dan dewan guru serta peserta didik MIN 25 Aceh Besar yang telah ikut turut berpartisipasi dalam membantu penelitian skripsi ini.
7. Pustakawan dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini hingga selesai
8. Teman-teman seperjuang leting 2017 yang memberi motivasi terhadap penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sudah berusaha dengan maksimal dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini semoga dapat memberikan informasi bagi mahasiswa/i dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Banda Aceh, 30 November 2021  
Penulis,

Parlin Agustin

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPEL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b>	
<b>LEMBAR KETERANGAN LULUS PLAGIASI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	3
E. Definisi Operasional .....	4
F. Penelitian Terdahulu .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b>	
A. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .....	8
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial .....	8
2. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	9
3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	10
B. KD dan IPK Pembelajaran IPS Kelas V semester II (genap) .....	13
1. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	14
C. Media Animasi .....	24
1. Pengertian media animasi.....	25
2. Jenis Media Animasi .....	26
3. Manfaat Media Animasi .....	30
4. Pembuatan Media Animasi .....	30
5. Pengembangan Media Animasi .....	41
6. Keunggulan dan Kekurangan Media Animasi .....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	45
B. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian .....	55
C. Instrumen Penelitian .....	55
D. Teknik Analisis Data .....	58
1. Analisis Lembar Validitas .....	58
2. Analisis Hasil Angket Respon Siswa .....	59

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

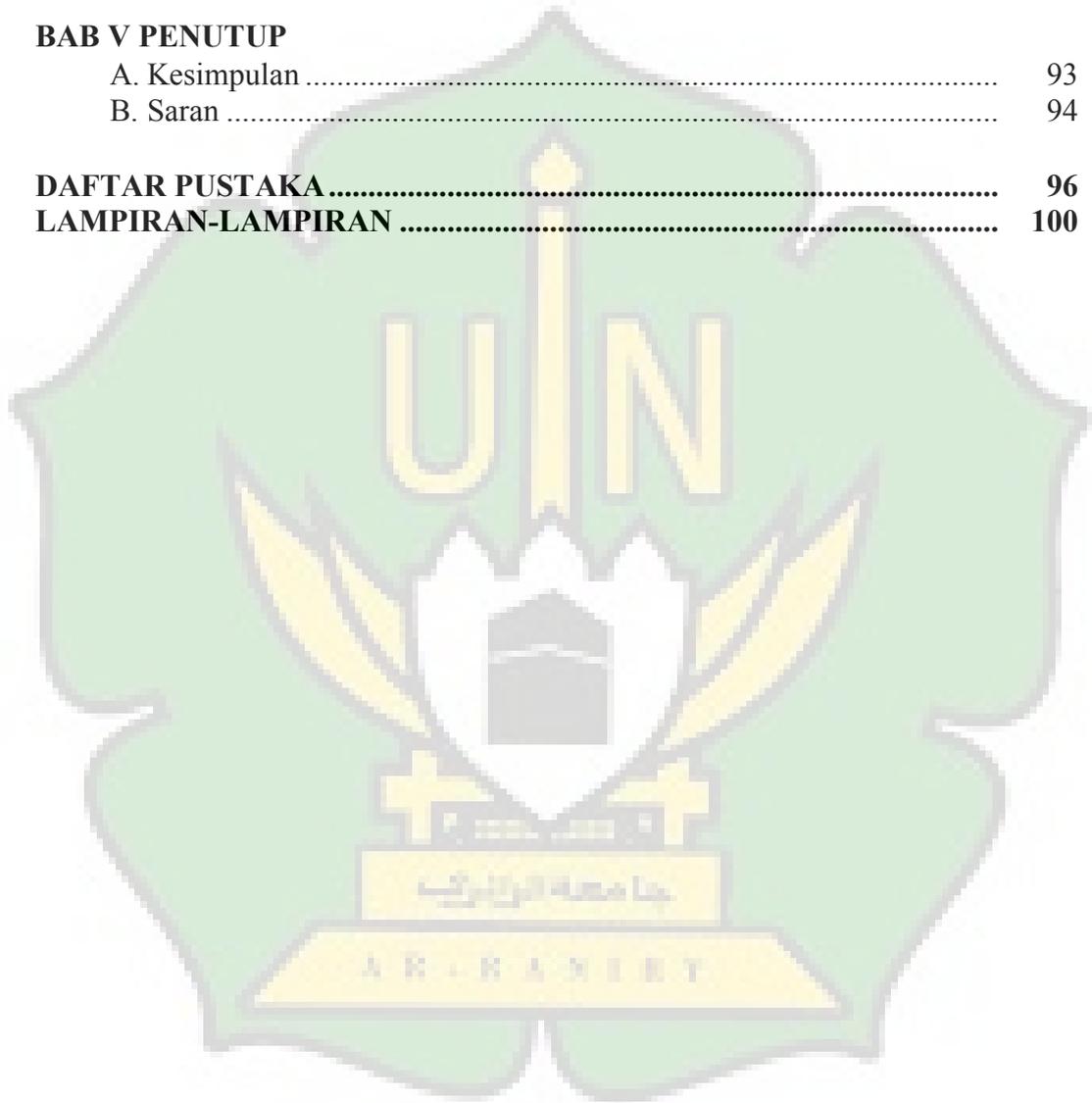
A. Hasil Penelitian .....	61
1. Desain Media Animasi Berbasis Animaker .....	61
2. Keefektifan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran .....	82
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	85

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	93
B. Saran .....	94

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>100</b>
--------------------------------	------------



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian.....	7
Tabel 2.1 : Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	14
Tabel 3.1 : Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi .....	56
Tabel 3.2 : Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media .....	57
Tabel 3.3 : Kisi-kisi Instrumen Lapangan Untuk Siswa.....	58
Tabel 3.4 : Kriteria Interpretasi Validasi Ahli .....	59
Tabel 3.5 : Kriteria Presentase Respon Siswa .....	60
Tabel 4.1 : Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	63
Tabel 4.2 : Data Hasil Validasi Ahli Media .....	65
Tabel 4.3 : Data Hasil Uji Coba Lapangan Skala kecil.....	69
Tabel 4.4 : Data Hasil Uji Coba Lapangan Skala Besar.....	75
Tabel 4.5 : Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran IPS.....	79
Tabel 4.6 : Kriteria Tingkat Keefektifan Media.....	81
Tabel 4.7 : Data Hasil Keseluruhan Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran.....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Kondisi Geografis Pulau di Indonesia.....	15
Gambar 2.2	: Pulau Sumatera.....	15
Gambar 2.3	: Pulau Jawa.....	16
Gambar 2.4	: Pulau Kalimantan.....	16
Gambar 2.5	: Pulau Sulawesi.....	16
Gambar 2.6	: Pulau Papua.....	17
Gambar 2.7	: Nelayan.....	17
Gambar 2.8	: Nelayan.....	19
Gambar 2.9	: Keberagaman Budaya Indonesia.....	20
Gambar 2.10	: Alat Transportasi Laut.....	23
Gambar 2.11	: Penelusuran Google pada Pembuatan Animaker.....	31
Gambar 2.12	: Tampilan Pertama untuk Pemilihan <i>Sign UP</i> Animaker.....	31
Gambar 2.13	: Tampilan Login Email Animaker.....	32
Gambar 2.14	: Tampilan Petunjuk mulai membuat video dengan Klik “ <i>Creat</i> ”.....	33
Gambar 2.15	: Tampilan menu “ <i>Create a video</i> ”.....	33
Gambar 2.16	: Tampilan menu awal, dan petunjuk membuka menu “ <i>Characters</i> ”.....	34
Gambar 2.17	: Tampilan petunjuk penggunaan karakter.....	34
Gambar 2.18	: Tampilan menu <i>Action</i> (gerakan) dan juga <i>Expressio</i> <i>n</i> (ekspresi).....	35
Gambar 2.19	: Tampilan menu pilihan Pada karakter.....	35
Gambar 2.20	: Tampilan petunjuk menu “ <i>Shapes</i> ” dan bentuk-bentuknya... ..	36
Gambar 2.21	: Tampilan penggabungan bentuk <i>shapes</i> dengan karakter.....	37
Gambar 2.22	: Tampilan petunjuk menu Teks.....	37
Gambar 2.23	: Tampilan Menu Background.....	37
Gambar 2.24	: Tampilan Menu <i>Image</i> (gambar).....	38
Gambar 2.25	: Tampilan Menu Videos.....	38
Gambar 2.26	: Tampilan Menu <i>Music</i> .....	39
Gambar 2.27	: Tampilan Menu <i>Search Effects</i> .....	39
Gambar 2.28	: Tampilan Petunjuk memulai hail Video <i>Per Scane</i> .....	39
Gambar 2.29	: Tampilan Petunjuk <i>Download</i> Video.....	40
Gambar 2.30	: Tampilan petunjuk pemberian nama video.....	40
Gambar 2.31	: Tampilan video yang sudah selesai di download.....	41
Gambar 3.1	: Bagan Prosedur pengembangan modifikasi dari model pengembangan menurut Borg & Gall.....	48
Gambar 3.2	: <i>Data Flow Diagram</i> .....	51
Gambar 4.1	: Slide Pembukaan.....	62
Gambar 4.2	: Slide Materi Pembelajaran.....	62
Gambar 4.3	: Slide Penutup.....	63
Gambar 4.4	: Ukuran <i>font</i> sebelum revisi.....	67
Gambar 4.5	: Ukuran <i>font</i> setelah revisi.....	67
Gambar 4.6	: <i>Background</i> sebelum revisi.....	67

Gambar 4.7	: <i>Background</i> setelah revisi .....	68
Gambar 4.8	: Animasi buku sebelum revisi .....	68
Gambar 4.9	: Animasi sesudah revisi.....	68
Gambar 4.10	: Gambar pulau Indonesia sebelum revisi .....	69
Gambar 4.11	: Gambar pulau Indonesia setelah revisi .....	69
Gambar 4.12	: Diagram Skor Rata-rata Keseluruhan Penilaian Media .....	83



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Mengumpulkan Data Skripsi dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari MIN 25 Aceh Besar
- Lampiran 4 : Silabus
- Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 8 : Angket Respon Peserta didik
- Lampiran 9 : Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran IPS
- Lampiran 10 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, dengan adanya media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik sehingga peserta didik dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar peserta didik dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena perhatian peserta didik terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga peserta didik dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti sehingga peserta didik aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan peserta didik memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.<sup>1</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di kelas V MIN 25 di Gampong Lambro Bileu, Kecamatan Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar,<sup>2</sup> penulis menemukan masalah dalam proses pembelajaran IPS pada saat pembelajaran. Adapun masalah tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi saat proses belajar mengajar berlangsung. Media yang diterapkan berupa media gambar peta negara Indonesia. Tingkat keefektifan penggunaan media gambar

---

<sup>1</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Misykat*, Vol 03, Nomor 1, Juni 2018. Hal. 171

<sup>2</sup>Observasi tanggal 30 Agustus 2021 di kelas V MIN 25 Aceh Besar

peta Indonesia tersebut, peserta didik tidak aktif, kurang bersemangat, dan antusias dalam pembelajaran. Diamati dari hasil analisis respon peserta didik setelah pembelajaran. Dan juga masih banyak peserta didik yang kurang mampu memahami materi dengan baik. Dapat ditandai dengan nilai akhir peserta didik hanya 50% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang telah ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tahun ajaran 2019/2020 adalah 70. Hal ini diamati langsung oleh peneliti ketika proses belajar mengajar di kelas berlangsung dan guru masih menggunakan media gambar ketika pembelajaran IPS, tetapi media animasi berbasis animaker belum pernah digunakan, dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam penggunaan proyektor.<sup>3</sup> Dengan permasalahan demikian bisa menyebabkan pengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan dari hasil observasi tersebut penulis mengembangkan suatu media agar terciptanya pembelajaran yang aktif dan menarik. Adapun media yang dimaksud adalah media animasi berbasis animaker. Dengan media animasi berbasis animaker yang akan digunakan harapannya bisa membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPS pada kelas V MIN 25 Aceh Besar.

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian dan penyusunan karya ilmiah, sangat diperlukan adanya perumusan permasalahan, agar penulisan dapat terarahkan dan tidak terjadi

---

<sup>3</sup> Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru dan siswa pada kelas V MIN 25 Aceh Besar.

penyimpangan dalam penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 25 Aceh Besar?
2. Bagaimana keefektifan media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 25 Aceh Besar?

### **C. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 25 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui keefektifan media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 25 Aceh Besar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk menambah wawasan keilmuan bagi guru-guru sekolah dasar dalam pembelajaran di sekolah dengan menggunakan media Animasi berbasis Animaker pada pembelajaran IPS.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Dengan pengembangan media animasi berbasis animaker dapat mendorong minat peserta didik dalam Pembelajaran IPS.

### b. Bagi Guru

Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis animaker.

### c. Bagi Sekolah

Dengan mengembangkan media animasi berbasis animaker, akan membantu sekolah tersebut dalam menyampaikan materi IPS, kemajuan IPTEK yang begitu pesat sangat mempengaruhi perkembangan dalam dunia pendidikan terutama pendidikan IPS di Indonesia dan negara-negara maju.

## E. Definisi Operasional

### 1. Media Animasi

Media sering diartikan sebagai wadah. Dapat dilihat dari maksud media menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu media dapat diartikan sebagai alat atau (sarana) komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.<sup>4</sup> Sedangkan Animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Chano, dkk, *Kebebasan Media Mengancam Literasi Politik*, (Malang: Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang. 2020), hal 55.

<sup>5</sup> Rudyansah, *Pengertian dan Manfaat Video Animasi bagi Pendidikan*, Di akses pada tanggal 10 April 2020 dari situs: <https://bieproduction.com>

Jadi media animasi adalah suatu alat bantu berupa gambar yang memberi efek gerakan, suara dan background sebagai penyampai materi sehingga proses pembelajaran terjadi.

## 2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.<sup>6</sup>

Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran IPS, Trianto menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.<sup>7</sup>

Jadi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu proses interaksi yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, yang di peroleh dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

### **E. Penelitian Terdahulu Relevan**

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu :

---

<sup>6</sup> Fakhurrrazi. "Hakikat Pembelajaran yang Efektif". Jurnal At-Tafkir. Vol. XI No. 1, Juni 2018 (IAIN Langsa : 2018) hal. 86.

<sup>7</sup> Situs <http://meaningaccordingtoexperts.blogspot.com/2017/04/pengertian-dan-tujuan-ilmu-pengetahuan> (diakses pada 05 April 2017)

1. Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI Semester II Di SDN Polehan 3, dalam penelitian ini dihasilkan media animasi untuk peningkatan minat siswa dalam belajar, mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, dan dalam peningkatan efektifitas pembelajaran.<sup>8</sup>
2. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di SDN Bimbing III Malang, dalam penelitian ini dihasilkan media pembelajaran interaktif sebagai pengaruh terhadap hasil belajar siswa.<sup>9</sup>
3. Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Sistem Pernafasan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V SDN Mandiro 1 Bondowoso, dalam penelitian ini dihasilkan media pembelajaran animasi dapat membimbing siswa mempermudah dalam pencapaian pembelajaran.<sup>10</sup>

Berikut tabel persamaan, perbedaan dan orisinalitas Penelitian terdahulu terhadap penelitian ini:

---

<sup>8</sup> Muhammad Thoyyib, Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI Semester II di SDN Polehan 3 Malang, *Skripsi*, Jurusan Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Malang, 2012.

<sup>9</sup> Sholihul Huda, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di SDN Bimbing III Malang. *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas negeri Malang. 2012.

<sup>10</sup> Ika Novyati, Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Sistem Pernafasan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V SDN Mandiro 1 Bondowoso, *Skripsi*, Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2009.

**Tabel 1.1** Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian

Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian ini
Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuam Alam Kelas VI Semester II Di SDN Polehan 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media animasi</li> </ul>	Produk yang dikembangkan pada pembelajaran interaktif mata pelajaran ilmu pengetahuan alam	Memotivasi dan dapat memberi kemudahan siswa dalam belajar. karena produk ini nanti juga akan membahas dalam pelajaran IPS tentang materi karakteristik negara Indonesia, dan menyajikan gambar pada materi
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di SDN Bimbing III Malang	Pengembangan media	Produk yang dikembangkan pada pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA kelas IV	karakteristik negara Indonesia yang dikembangkan dalam media animasi. Sehingga guru lebih mudah menyampaikan materi kepada siswa dan dapat memahami materi melalui media animasi ini selain itu media animasi dapat dipelajari secara individu.
Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Sistem Pernafasan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V SDN Mandiro 1 Bondowoso	Pengembangan media animasi	Produk yang dihasilkan sistem pernafasan pada manusia untuk siswa kelas V	

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

##### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial yang sering disingkat dengan kata IPS, merupakan pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin Ilmu Sosial dan Humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara Ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.<sup>11</sup>

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Pengertian IPS sering disalah-tafsirkan dengan ilmu-ilmu sosial. Secara konseptual IPS erat hubungannya dengan studi sosial dan ilmu sosial.<sup>12</sup>

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat.<sup>13</sup>

Menurut Pargito menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran atau bidang kajian yang mendudukkan konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan Psikologis

---

<sup>11</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 137.

<sup>12</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), h. 2.

<sup>13</sup> Jejak Pendidikan, *Pengertian IPS*, diakses pada bulan April 2017, Situs: <http://www.jejakpendidikan.com/2017/04/pengertian-ips.html>

serta kebermaknaannya bagi siswa dalam kehidupannya mulai dari tingkat SD sampai dengan SMA, atau membekali dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi, khususnya dalam bidang ilmu sosial di perguruan tinggi.<sup>14</sup> Dan dijelaskan juga Trianto Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.<sup>15</sup> Menurut Depdiknas Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.<sup>16</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu proses interaksi ilmu pengetahuan sosial yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dimulai dari jenjang pendidikan SD, SMP dan SMA bahkan Perguruan tinggi.

## **2. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Menurut Sumaatmadja menjelaskan bahwa ruang lingkup IPS meliputi kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai anggota masyarakat atau dapat juga dikatakan manusia dalam konteks sosial, artinya bahwa IPS mempelajari manusia dengan berbagai dimensi kehidupannya. Hal ini membuktikan bahwa IPS itu bersifat general, bahkan meliputi ilmu psikologi, agama, dan humaniora. Ditinjau dari aspek-aspeknya, ruang lingkup IPS meliputi

---

<sup>14</sup> Dharyanto, *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*,...,h. 64

<sup>15</sup> Situs <http://meaningaccordingtoexperts.blogspot.com/2017/04/pengertian-dan-tujuan-ilmu-pengetahuan>. (diakses pada 05 April 2017)

<sup>16</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*,..., h.7

hubungan sosial, ekonomi, psikologi sosial, budaya, sejarah, geografi dan aspek politik.<sup>17</sup>

Menurut Barth menyatakan bahwa “ *Social studies having mejored in elementary education or history, political science, economics, sociology, ,psychology, phylosophy*. Berdasarkan pengertian diatas dapat kita pahami bahwa IPS mencakup ilmu sejarah, politik ekonomi, sosiologi, psikologi dan filosofi<sup>18</sup>.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai anggota masyarakat untuk berinteraksi antara sesama manusia, maupun dengan lingkungannya yang mencakup ilmu sejarah, politik ekonomi, sosiologi, psikologi dan filosofi.

### **3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik. Dengan demikian, tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.<sup>19</sup>

Adapun menurut Chapin dan Messick bahwa tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu:

---

<sup>17</sup> Raras Githa Rosardi & Supardi, *Perencanaan Pembelajaran IPS Integratif*, (Solok Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021), hal. 11

<sup>18</sup> Raras Githa Rosardi & Supardi, *Perencanaan Pembelajaran IPS Integratif*,..., hal.12

<sup>19</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 10

- a. Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
- b. Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
- c. Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
- e. Ditunjukkan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berpikir dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
- f. Ditunjukkan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realitas dalam kehidupan sosial.<sup>20</sup>

Adapun menurut Soemantri, tujuan pengajaran IPS di sekolah sebagai berikut:

- a. Pengajaran IPS ialah untuk mendidik para siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi, dan pengetahuan sosial lainnya sehingga harus terpisah-pisah sesuai dengan masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut.
- b. Pengajaran IPS ialah untuk menumbuhkan warga negara yang baik. Sifat warga negara yang baik akan lebih mudah ditumbuhkan pada siswa apabila guru mendidik mereka dengan jalan menempatkannya dalam konteks kebudayaannya dari pada memusatkan perhatian pada disiplin ilmu sosial yang terpisah-pisah.
- c. Pendapat ketiga adalah bentuk kompromi dari pendapat pertama dan kedua yang menekankan pada organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung

---

<sup>20</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar, ...,* hal.10

tujuan para siswa yang meneruskan pendidikan maupun yang terjun langsung ke masyarakat.

- d. Pengajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran *closed areas* agar mampu menyelesaikan masalah interpersonal maupun antarpersonal.<sup>21</sup>

IPS atau *Social Studies* lebih mengarah untuk persiapan peserta didik untuk siap berpartisipasi dalam masyarakat, sehingga setiap peserta didik mengetahui bagaimana peran diri sendiri baik dalam keluarga maupun masyarakat, mengetahui peranan orang lain dan bagaimana memerankan peranan orang lain, serta siap untuk menerima bentuk apapun yang diberikan masyarakat.<sup>22</sup>

Jadi dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik dalam bidang ilmu-ilmu sosial yang bisa diterapkan langsung di lingkungan sosial keluarga dan masyarakat.

Sebagaimana yang dikutip oleh Rian Sunandi dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan tentang fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta

---

<sup>21</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI,...*, h. 9.

<sup>22</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI,...*, h. 9

bertanggung jawab. Untuk menjamin tercapainya fungsi dan tujuan pendidikan tersebut, perlu adanya standar nasional pendidikan.<sup>23</sup>

Pemerintah telah mengamanatkan penyusunan delapan standar nasional pendidikan sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Standar nasional pendidikan adalah kriteria minimum tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Adapun delapan standar nasional pendidikan tersebut meliputi: (a) standar isi, (b) standar proses, (c) standar kelulusan, (d) standar pendidik dan tenaga kependidikan, (e) standar sarana dan prasarana, (f) standar pengelolaan, (g) standar pembiayaan, serta (h) standar penilaian pendidikan. Salah satu standar yang telah disebutkan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan pengawasan pembelajaran. Di dalam perencanaan pembelajaran adanya komponen yang dibutuhkan seperti silabus, RPP, KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar, materi pembelajaran, Indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

---

<sup>23</sup> Rian Sunandi, *Analisis Pemanfaatan Sarana dan Prasarana dalam Proses Pembelajaran IPS di Kelas V SDN 145/1 Kampung Pulau Kecamatan Pelayung*, Artikel Ilmiah, 2018: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Hal. 3

## B. Pembelajaran IPS di Kelas V MI

### 1. KD dan IPK Pembelajaran IPS Kelas V semester I (genap)

Materi pembelajaran IPS yang menjadi materi ajarnya adalah berdasarkan standar kompetensi pada kelas V semester I dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikatornya (IPK) yaitu pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.1** Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi	3.1.1 Menjelaskan letak geografis Indonesia. 3.1.2 Menyebutkan macam-macam pulau besar Indonesia. 3.2.3 Menganalisis pengaruh letak geografis terhadap bangsa Indonesia.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	4.1.1 Mengklasifikasikan hasil identifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. 4.1.2 Mempresentasikan hasil klasifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

Berdasarkan tabel 2.1 kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi diatas dapat diketahui bahwa tujuan pembelajarannya adalah peserta didik mampu menjelaskan letak geografis Indonesia, serta mampu menyebutkan macam-macam pulau besar Indonesia dan mampu menganalisis pengaruh letak

geografis terhadap bangsa Indonesia. Kemudian juga peserta didik mampu mengklasifikasikan hasil identifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi dan peserta didik mampu mempresentasikan hasil klasifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi dan transportasi.

## **1. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (Karakteristik Geografis Indonesia)**

### **a. Letak Geografis di Indonesia**

Letak geografis merupakan letak suatu daerah atau negara dilihat dari kenyataannya dipermukaan bumi. letak geografis sebuah daerah sebuah negara dibatasi oleh letak geografis daerah atau negara lain. Letak Indonesia secara geografis yaitu: diapit oleh dua Benua, dua Samudra, berbatasan langsung dengan negara di Asia dan Australia, dan terdiri dari pulau-pulau.



**Gambar 2.1** Kondisi Geografis Pulau di Indonesia  
(Sumber: Foto Wikipedia)

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia. Badan Informasi Geospasial (BIG) pada peta Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) menunjukkan bahwa jumlah kepulauan Indonesia mencapai 13.466, luas daratan 1,922,570 Km<sup>2</sup>. Secara geografis Indonesia terletak di antara dua benua yaitu

benua Asia dan Australia, serta di antara dua samudra yaitu samudra Hindia dan Pasifik. Secara astronomis, Indonesia terletak di antara  $95^{\circ}$  BT-  $141^{\circ}$  BT dan  $6^{\circ}$ LU -  $11^{\circ}$ LS.<sup>24</sup> Berikut ini merupakan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia yaitu:

1) Sumatera



**Gambar 2.2** Pulau Sumatera

(Sumber : <https://dokumen.tech/document/peta-sumatera.html>)

2) Jawa



**Gambar 2.3** Pulau Jawa

(Sumber: <https://silmuku.blogspot.com>)

---

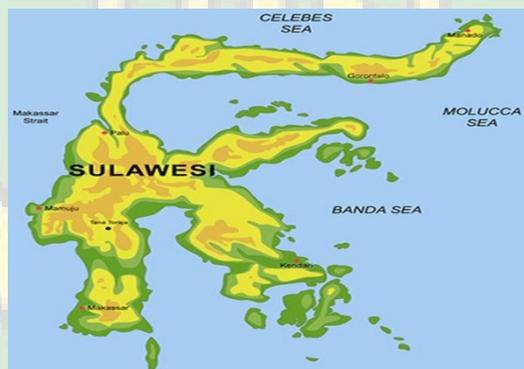
<sup>24</sup> Jordan Reynaldi, *Kondisi dan Letak Geografis Pulau di Indonesia*. Diakses pada 8 September 2020 dari situs: <https://studioliterasi.com/kondisi-geografis-pulau-indonesia/>

## 3) Kalimantan



**Gambar 2.4** Pulau Kalimantan  
(Sumber: <https://ringtimesbali.pikiran-rakyat.com/>)

## 4) Sulawesi



**Gambar 2.5** Pulau Sulawesi  
(Sumber: <https://ringtimesbali.pikiran-rakyat.com/>)

## 5) Papua



Gambar 2.6 Pulau Papua  
(Sumber: <https://www.kompasiana.com/>)

**b. Pengaruh Kondisi Geografis Bangsa Indonesia sebagai Negara Maritim terhadap Kehidupan Ekonomi, Sosial, Budaya, Komunikasi serta Transportasi.<sup>25</sup>**

- 1) Pengaruh kondisi Geografis Bangsa Indonesia sebagai Negara Maritim terhadap Kehidupan Ekonomi Masyarakat.



**Gambar 2.7 Nelayan**  
(Sumber: Buku Paket Kelas V)

<sup>25</sup> Ida Farida, "Peningkatan Hasil belajar mata pelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia melalui model pembelajaran *Course Review Hooray* dengan Media *Pop Up Book* pada siswa kelas V MI Nurul Hikmah Kedungringin 02 Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang Tahun pelajaran 2019/2020", *Skripsi*, Salatiga: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN), 2019. Hal. 126

Kondisi geografis sebagai negara maritim dan kepulauan membawa banyak keuntungan bagi bangsa Indonesia. Wilayah laut Indonesia yang sangat luas telah diakui secara internasional sebagai negara maritim yang diterapkan dalam UNCLOS pada tahun 1982. Hal ini berarti bangsa Indonesia diberi kewenangan untuk memanfaatkan potensi sumber daya laut.

Cakupan wilayah yang sangat besar dan luas, tentu saja laut Indonesia mengandung keanekaragaman sumber daya alam laut yang sangat potensial, baik hayati maupun non-hayati. Sumber daya alam laut tersebut antara lain: ikan, terumbu karang dengan kekayaan biologi yang bernilai ekonomi tinggi, wisata bahari, sumber energi minyak dan gas bumi, bahan mial, dan juga media transportasi antar pulau. Semua potensi alam tersebut tersedia dalam jumlah yang besar dan tersebar di seluruh wilayah Indonesia.

Besarnya peluang ekonomi dari pemanfaatan potensi sumber daya laut yang sedemikian besar ini tentunya dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan ekonomi masyarakat Indonesia. Hingga pada akhirnya juga akan memberikan kontribusi bagi kesejahteraan bangsa.

- 2) Pengaruh Kondisi Geografis Bangsa Indonesia sebagai Negara Maritim terhadap kehidupan Sosial Masyarakat



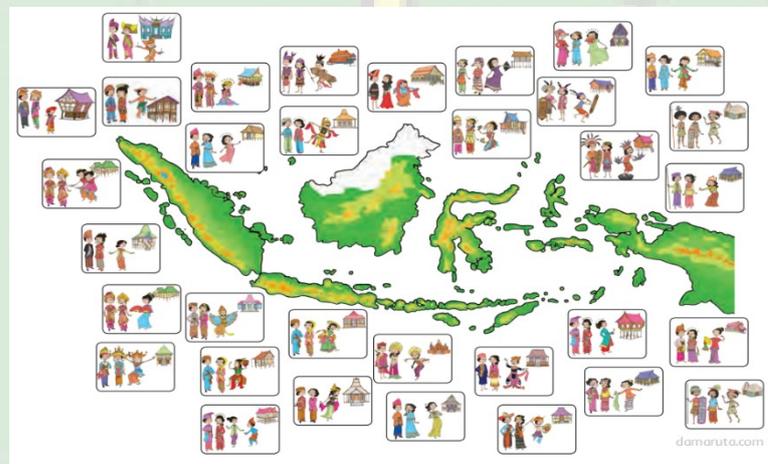
**Gambar 2.8** Nelayan  
(Sumber: Buku Paket Kelas V)

Sebagai negara maritim dan kepulauan yang berada di antara Benua Australia dan Asia membawa pengaruh terhadap sosial budaya bangsa Indonesia. Hal ini bisa terjadi karena dengan posisi tersebut menyebabkan Indonesia menjadi jalur perdagangan dunia. Mau tidak mau banyak pedagang dari berbagai negara di seluruh belahan bumi ini akan melewati dan mampir ke Indonesia. Pedagang-pedagang dari berbagai negara tersebut tentunya memiliki latar belakang yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Para pedagang yang mampir dan ada sebagian yang menetap di Indonesia turut membawa adat budaya dari negara asalnya. Lambat laun adat budaya yang dibawa tersebut akan berbaur, bercampur bahkan melebur dengan adat budaya asli Indonesia.

Berikut adalah beberapa dampak yang diakibatkan oleh letak dan kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim atau kepulauan.

- a) Komunikasi dan interaksi antarpenduduk menjadi lebih mudah, baik antarwarga Indonesia maupun orang Indonesia dengan warga asing.
- b) Terjadinya pembauran, pencampuran, atau peleburan nilai-nilai antarpulau dan antarnegara.

- c) Munculnya perkampungan-perkampungan etnis tertentu, seperti Pecinan dan Kampung Arab.
  - d) Terjadinya perubahan perilaku masyarakat karena pengaruh masuknya pola dan nilai perilaku dari pulau, daerah, maupun negara lain.
  - e) Terjadinya perpindahan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 2) Pengaruh Kondisi Geografis Bangsa Indonesia sebagai Negara Maritim terhadap Kehidupan Budaya Masyarakat.



**Gambar 2.9** Keberagaman Budaya Indonesia  
(Sumber: Buku Paket Kelas V)

Kondisi geografis berupa kepulauan yang terdiri atas lebih dari 13 ribu dan tersebar dari Sabang sampai Merauke mengakibatkan beragamnya budaya bangsa Indonesia. Masing-masing daerah atau pulau memiliki budayanya masing-masing yang berbeda dengan daerah atau pulau yang lain.

Masyarakat Indonesia terdiri atas ratusan suku bangsa yang tersebar di lebih dari 13 ribu pulau. Setiap suku memiliki karakteristiknya masing-masing, salah satunya budaya. Budaya antara suku bangsa satu dengan yang lain juga berbeda-beda, seperti bahasa, adat istiadat, tradisi, sistem kepercayaan, dan sebagainya.

Ciri keragaman budaya lokal Indonesia dapat dilihat dari hal-hal sebagai berikut:

a) Keragaman Suku Bangsa

Nenek moyang bangsa Indonesia berasal dari Yunan, Cina selatan. Mereka bermigrasi kemudian bercampur dengan penduduk indigenous dan indorarian dari Asia Selatan. Kemudian terus berkembang hingga membentuk suku-suku bangsa. Suku-suku bangsa di Indonesia diklasifikasikan menjadi 19 suku bangsa induk.

b) Keberagaman Bahasa

Indonesia masuk ke dalam rumpun bahasa Austronesia (Australia-Asia). Rumpun ini terbagi menjadi subrumpun lagi yakni bahasa Austronesia Barat atau Indonesia /Melayu dan bahasa Austronesia Timur atau Polinesia. Dari subrumpun bahasa tersebut masih terbagi lagi ke dalam wilayah-wilayah bahasa.

c) Keberagaman Agama

Indonesia memiliki keberagaman agama atau kepercayaan. Di Indonesia terdapat enam agama yang diakui secara resmi oleh pemerintah, yaitu: Islam, Katolik, Kristen, Hindu, Budha, dan Konghucu. Selain itu juga berkembang aliran-aliran kepercayaan.

d) Keberagaman Seni dan Budaya

Suku bangsa beragam di Indonesia tentu menghasilkan kebudayaan yang beragam pula. Salah satu wujudnya adalah kesenian, baik seni sastra, seni tari, seni musik, seni drama atau pertunjukkan, seni rupa dan sebagainya.

Keberagaman budaya memberikan manfaat bagi bangsa kita. Misalnya dalam bidang bahasa, kebudayaan daerah yang berwujud dalam bahasa daerah dapat memperkaya perbendaharaan istilah dalam bahasa Indonesia. Sementara itu, dalam bidang pariwisata, potensi keberagaman budaya dapat dijadikan sebagai objek dan tujuan wisata sehingga bisa menghasilkan devisa bagi bangsa. Pemikiran yang timbul dari sumber daya di daerah-daerah bisa menjadi acuan bagi pembangunan nasional.

Adapun dampak dari segi kebudayaan di antaranya adalah sebagai berikut:

- a) Karena mudahnya pengaruh luar masuk ke Indonesia, maka masyarakat Indonesia lebih mengenal budaya asing. Seperti dalam bidang musik, masyarakat Indonesia lebih tahu musik luar seperti Hip Hop, Jazz, R n B, dari pada lagu daerah seperti karawitan atau gambang kromong.
- b) Tontonan dan adegan film yang tidak pantas membawa efek buruk bagi bangsa Indonesia. Sebagian besar adegan tersebut ditiru oleh artis-artis dalam negeri dan masyarakat menganggapnya sebagai gaya hidup, semacam pusat gaya yang perlu ditiru terutama oleh anak muda. Padahal itu membuat turunya nilai moralitas bangsa.
- c) Dikenalnya kebudayaan Indonesia akibat ramainya perdagangan dan pariwisata yang ada di Indonesia.
- d) Timbulnya beranekaragam kebudayaan dan adat akibat pengaruh luar. Contohnya wayang di Jawa yang terinspirasi dari cerita dari India dan hukum adat di Aceh yang terpengaruh oleh hukum Islam.

3) Pengaruh Kondisi Geografis Bangsa Indonesia sebagai Negara Maritim terhadap Kehidupan Transportasi Masyarakat



**Gambar 2.10** Alat Transportasi Laut  
(Sumber: Buku Paket Kelas V)

Penggunaan pesawat sebagai moda transportasi penghubung antarpulau didukung dengan sarana pendukung. Sarana pendukung untuk pesawat adalah tersedianya bandar udara atau bandara serta lapangan udara. Sedangkan di pulau-pulau kecil dibangunlah lapangan udara yang hanya mampu menampung pesawat-pesawat kecil atau pesawat-pesawat perintis. Begitu pula dengan penggunaan kapal sebagai moda transportasi penghubung antarpulau, harus didukung dengan kessediaan pelabuhan yang memadai.

Ketersediaan pelabuhan yang memadai dan jumlah kapal yang banyak bisa meningkatkan mobilitas masyarakat antarpulau. Karena penggunaan moda transportasi kapal dirasa masih lebih murah jika dibandingkan dengan menggunakan pesawat, sehingga masyarakat lebih banyak memilih untuk menggunakan kapal untuk bepergian antarpulau.

Jika penyediaan dan penggunaan moda transportasi antarpulau memadai akan sangat membantu kehidupan masyarakat. Mengingat luas wilayah Indonesia yang sangat luas dan berupa kepulauan, sehingga mempengaruhi pemerataan

program pembangunan dan hasil-hasilnya. Sehingga kemajuan tidak hanya berpusat pada daerah-daerah tertentu saja.

Ada daerah yang sangat maju, namun ada daerah yang masih sangat tertinggal. Harga barang kebutuhan di satu pulau berbeda dengan harga kebutuhan di pulau lain. Hal tersebut merupakan contoh kecil dampak negatif kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim atau kepulauan. Adapun dampak positifnya, khususnya bagi perkembangan alat transportasi, adalah terpacunya bangsa Indonesia untuk membangun dan mengembangkan industri pesawat dan perkapalan.

### **C. Media Animasi**

#### **1. Pengertian Media Animasi**

Media animasi mempunyai dua pengertian media dan animasi, yang mana kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu menurut Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.<sup>26</sup>

Dalam buku karangan Azhar Arsyad. Henich, dkk., memberikan penjelasan istilah medium bahwa: “Istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerimanya. Jadi televisi, film foto,

---

<sup>26</sup>Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2010), hal. 6.

radio, rekaman audio gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media tersebut disebut *media pengajaran*".<sup>27</sup>

Sedangkan yang dimaksud dengan animasi yang berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Pengertian umum animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu.<sup>28</sup>

Menurut Buchari dan Sentinowo animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar.<sup>29</sup> Sedangkan di dalam karangan buku Hidayatullah dkk menjelaskan bahwa “ animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak.”<sup>30</sup> Di dalam karangan buku Amir dan Ishak

---

<sup>27</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta :Raja Grafindo Persada, 2000), hal. 17.

<sup>28</sup> Rudyansah, *Pengertian dan Manfaat Video Animasi bagi Pendidikan*. Di akses pada tanggal 10 April 2020 dari situs: <https://bieproduction.com>

<sup>29</sup> M. Ridwan Apriansyah, Kusno Adi Sambowo, dan Arris Maulana “pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di program studi pendidikan teknik bangunan fakultas teknik Universitas Negeri jakarta”. *Jurnal pendidikan Teknik sipil (Jpensil)*, Vol. 9, No. 1 Januari 2020, h. 8-18

<sup>30</sup> Priyanto Hidayatullah, M. Amarullah Akbar, Zaky Rahim, *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*, (Bandung: Informatika, 2011), hal. 63.

menjelaskan bahwa” media animasi dapat bermacam-macam bentuk, seperti film, video, video game yang dapat disisipkan tulisan, gambar, dan foto. Animasi komputer menampilkan gambar bergerak dan juga suara yang jelas terhadap suatu kejadian.<sup>31</sup>

Dari penjelasan media dan animasi diatas disimpulkan bahwa media animasi adalah suatu alat bantu berupa gambar yang memberi efek gerakan, suara dan background sebagai penyampai materi sehingga proses pembelajaran terjadi.

## 2. Jenis Media Animasi

Adapun jenis-jenis media animasi menurut Munir :

### a. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan nama *flat animation*. Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa pembuatan film-film kartun. Kartun berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu. Seperti *Tom and Jerry*, *Scoby Duo*, *Doraemon*, dan lain sebagainya.

### b. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (2 dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya: film *Toy Story* buatan *Dis-ney (Pixar Studi)*.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup>Amir, M., Ishak, A., *Jurnal Pengajian Media Malaysia* (Understanding Culture Through Animation, 2011), hal. 1-9.

<sup>32</sup> Subhan Adi Santoso, M. Chotibuddin, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*, (Jawa Timur: CV.Penerbit Qiara Media, 2020) hal. 220

c. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Animasi ini memakai *plastisin*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *plastisine* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu di foto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film. Animasi *Clay* termasuk salah satu jenis dari *Stop-motion picture*. Film *Clay* pertama dirilis bulan Februari 1908 berjudul, *A Sculptors Welsh Rarebit Nightmare*. Untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film *Clay* yang berjudul *Chicken Run*.

d. Animasi Jepang (*Anime*)

*Anime* merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi Jepang. *Anime* mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa. *Anime* menggunakan tokoh-tokoh karakter dan *background* yang di gambar menggunakan tangan dan sedikit bantuan dari komputer.

e. Animasi *GIF*

Animasi *GIF* merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan.<sup>33</sup>

Dilihat dari tehnik pembuatannya animasi yang ada saat dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

---

<sup>33</sup> Subhan Adi Santoso, M. Chotibuddin, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*,..., hal. 221-222

a. Animasi *Stop-motion* (*Stop Motion Animation*)

*Stop Motion Animation* sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *Clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stop motion animation* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi tahap. Dalam pengejarannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.

c. Animasi Tradisional

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan di gambar satu persatu di atas *cel*. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer.<sup>34</sup>

b. Animasi Komputer

Animasi ini secara keseluruhan dikerjakan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan ‘pemain’ dan kamera, pemberian suara, serta *special efeknya* semuanya dikerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi

---

<sup>34</sup> Subhan Adi Santoso, M. Chotibuddin, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*,..., hal. 223

menjadi mungkin dan lebih mudah, contohnya adalah perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami.<sup>35</sup>

Adapun jenis animasi pada penelitian ini adalah animasi 3 dimensi (3D) yang berbasis animaker.

Animasi animaker adalah perangkat lunak Animasi video DIY dan animasi berbasis *cloud* yang pertama kali diluncurkan dalam versi beta terbuka pada tahun 2014. Pada bulan Februari 2015. Perangkat lunak tersebut secara resmi diluncurkan berdasarkan model *Freemium* yang memungkinkan pengguna memiliki opsi akun gratis. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi menggunakan karakter dan templat yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahun 2017. Animaker menjadi alat pertama yang meluncurkan pembuatan video vertikal animasi. Animaker menggunakan HTML 5 dan *Adobe Flash* untuk membuat video animasi yang dapat diekspor ke Facebook, YouTube atau di unduh sebagai file mp4. Perangkat lunak ini juga tersedia sebagai ekstensi Chrome di Toko Web Chrome.<sup>36</sup>

Animaker merupakan *software* pembuatan animasi dengan proses dilakukan dengan secara online. Pada aplikasi ini, *background* dan karakter yang dibutuhkan telah tersedia. Terdapat dua karakter pada video animasi yang digunakan yaitu Miss Jimin dan Kak Yeri. Latar belakang dari video animasi

---

<sup>35</sup> Subhan Adi Santoso, M. Chotibuddin, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*,..., h. 223-224

<sup>36</sup> Wikipedia, *Animaker*, diakses pada bulan Oktober 2020 dari situs: <https://en.wikipedia.org/wiki/Animaker>

disesuaikan dengan keadaan atau tempat yang familiar bagi siswa seperti sekolah, rumah, dan tempat bermain.<sup>37</sup>

### 3. Manfaat Media Animasi

Media animasi yang digunakan dalam media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat yaitu :

- a. Untuk menarik perhatian siswa dapat yang dapat memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa.
- b. Sebagai sarana untuk pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan.<sup>38</sup>

### 4. Pembuatan Media Animasi

Salah satu teknik pembuatan animasi adalah *Rotoscoping*, yaitu teknik dimana animator melacak gerakan *live-action*, *frame* demi *frame*. Sumber film dapat secara langsung digandakan dari aktor ke gambar animasi.<sup>39</sup>

Membuat media animasi harus memperhatikan tujuan pembelajaran, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, guru terampil menggunakan, praktis, luwes dan bertahan, pengelompokan sasaran, dan teknis.<sup>40</sup>

---

<sup>37</sup> Delila Khoiriyah Mashuri, dan Budiyo "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V", *jurnal PGSD*, Vol. 8, No. 5 Tahun 2020, h. 893-903.

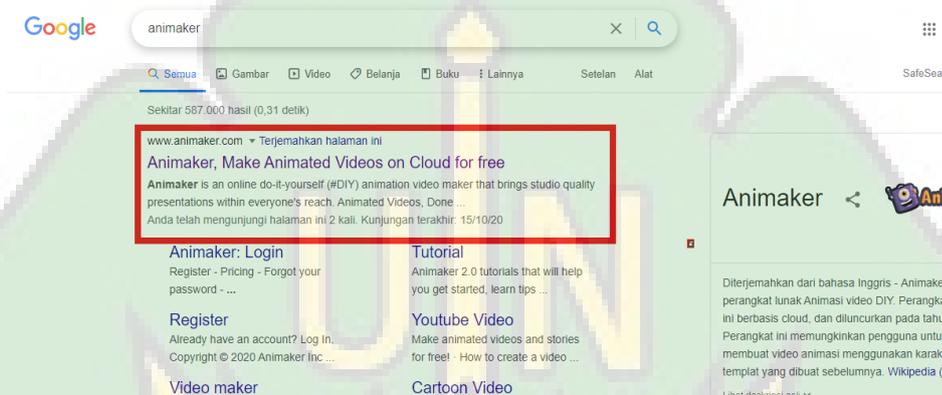
<sup>38</sup> Mutia Alfiah, *Media Animasi – Selamat Datang*. diakses pada 20 Januari 2016 dari situs: <http://mutiaalfiah95.blogspot.com/2016/01/media-animasi.html>.

<sup>39</sup> Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hal. 84.

<sup>40</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), hal.75.

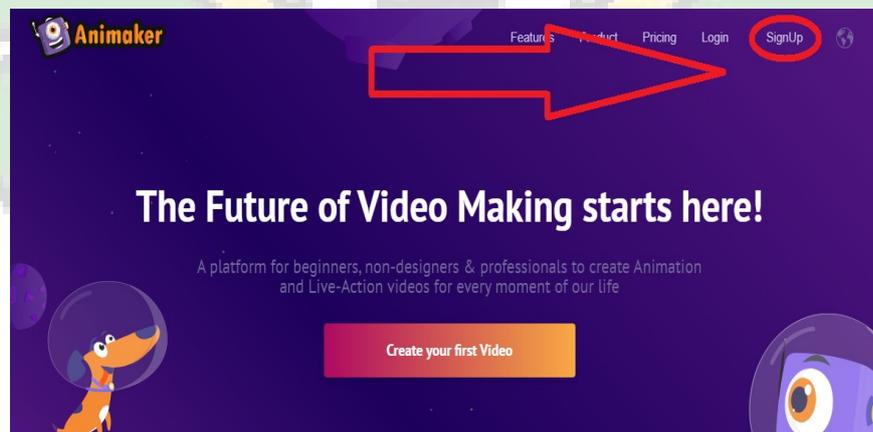
Adapun cara pembuatan media animasi berbasis animaker yaitu:<sup>41</sup>

- a. Siapkan Laptop yang terhubung dengan internet.
- b. Buka google menggunakan aplikasi web, karena disini saya terbiasa pakai chrome, maka tutorialnya menggunakan aplikasi google chrome.
- c. Ketik "Animaker" di penelusuran google, maka akan muncul seperti ini



**Gambar 2.11** : Penelusuran Google pada Pembuatan Animaker

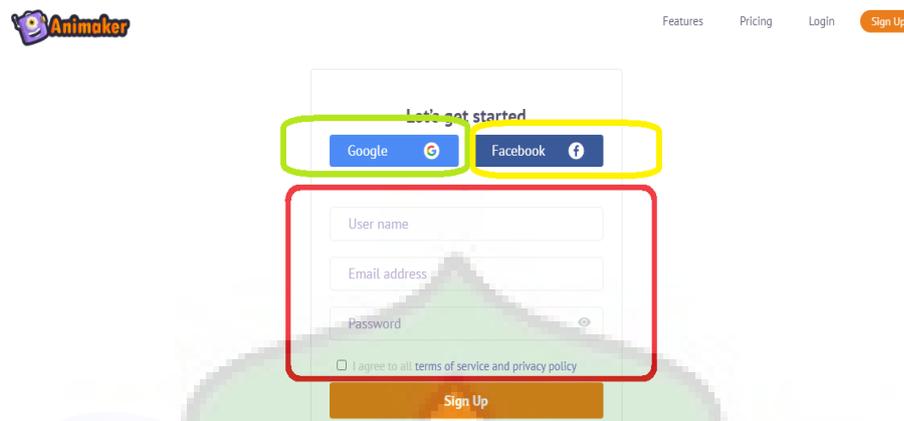
- d. Pilih Animaker seperti yang dalam kotak merah



**Gambar 2.12** : Tampilan Pertama untuk Pemilihan *Sign UP* Animaker

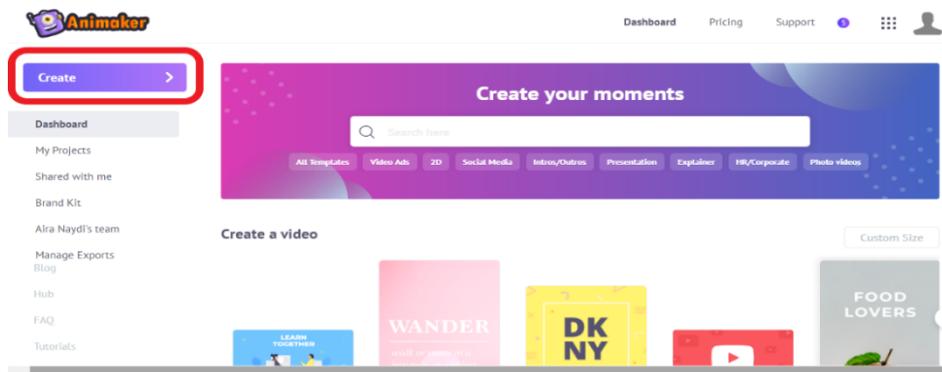
- e. Maka akan muncul tampilan seperti di atas, lalu klik *Sign Up* seperti pada gambar yang di lingkari merah

<sup>41</sup> Farishy, *Cara Membuat Video Animasi Pembelajaran dengan Menggunakan Animaker*, diakses pada 16 Oktober 2020 dari situs: <https://www.farishy.com/2020/10/cara-membuat-video-animasi-pembelajaran.html>



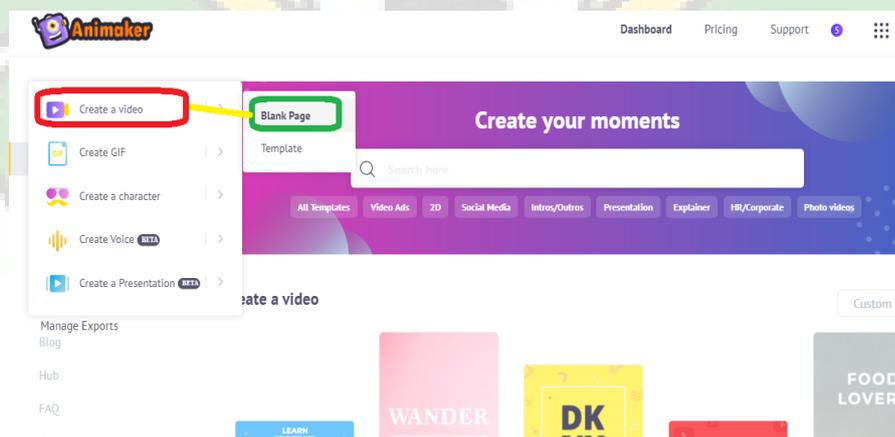
**Gambar 2.13** : Tampilan Login Email Animaker

- f. Kemudian tampilan akan berubah seperti ini, di sini kita sebenarnya bisa *Sign Up* (mendaftar) dengan 3 cara: Pertama dengan *E-mail*, caranya dengan memasukkan *User Name* yang kita inginkan dan *E-mail Address* yang masih aktif, kemudian *Password*. Dan jangan lupa centang pada "*I agree to all terms of service and privacy policy*". terakhir *Sign Up*. Langkah berikutnya buka *E-mail* kita tadi, cari *E-mail* yang dikirim oleh Animaker. Lalu klik *Link* (tautan) yang diberikan, maka kita sudah terdaftar. Kedua dengan klik google, kita bisa dengan hanya mengklik google dan langsung terdaftar dengan catatan chrome kita sudah diaktifkan akun googlenya. Ketiga dengan Facebook, sama seperti google. kalau kita sudah pernah buka akun facebook di chrome dan password kita set auto-save. maka akan langsung terdaftar lewat akun facebook.



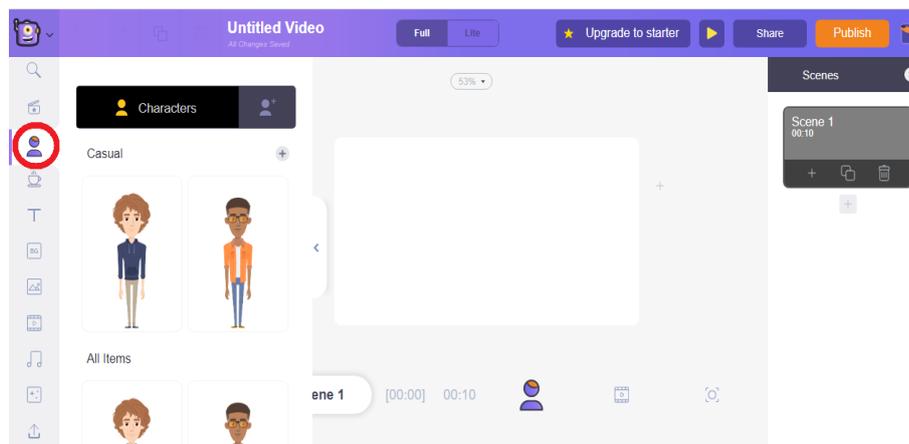
**Gambar 2.14** : Tampilan Petunjuk mulai membuat video dengan Klik "Creat"

- g. Karena disini saya memakai akun google, tinggal klik google maka sudah masuk ke Animaker. Kalau pertama kali masuk biasanya ada pilihan untuk bisnis, sekolah dan lainnya. tinggal kita pilih sesuai keperluan kita. Kalau memilih sekolah bisa kita pilih sebagai guru. Kemudian Cari "Dashboard" sampai muncul tampilan seperti di atas. Disini kita sudah bisa memulai membuat video dengan klik "Create".



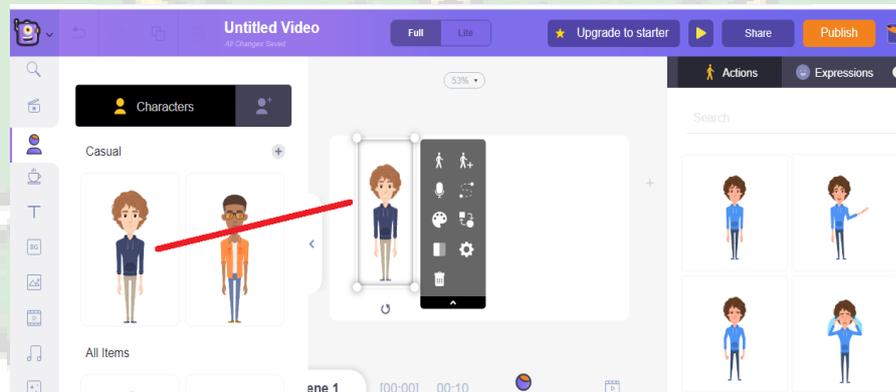
**Gambar 2.15** : Tampilan menu "Create a video"

- h. Setelah klik "Create" maka akan muncul "Create a video" dan akan muncul lagi pilihan "Blank Page" dan "Templete". Untuk pembelajaran kita pilih "Blank page" dulu.



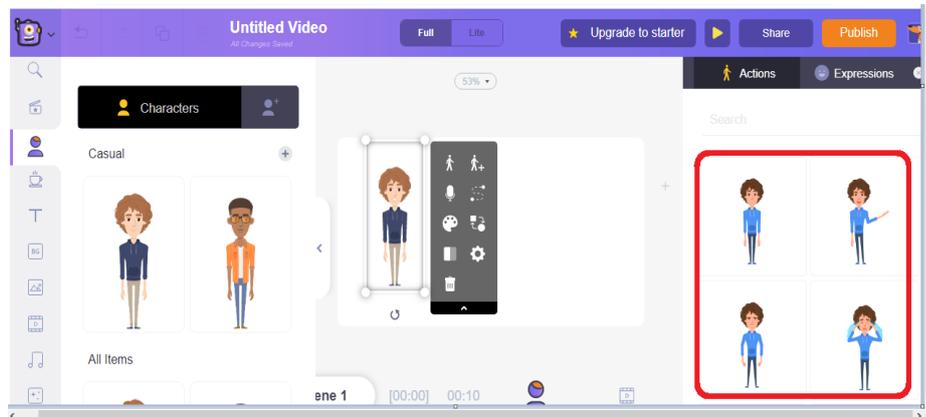
**Gambar 2.16** : Tampilan menu awal, dan petunjuk membuka menu "Characters"

- i. Akan langsung muncul menu awal seperti ini, dan langsung terbuka pada menu "Characters" seperti pada lingkaran merah. Disini kita bisa memilih berbagai macam karakter sesuai dengan keinginan kita.



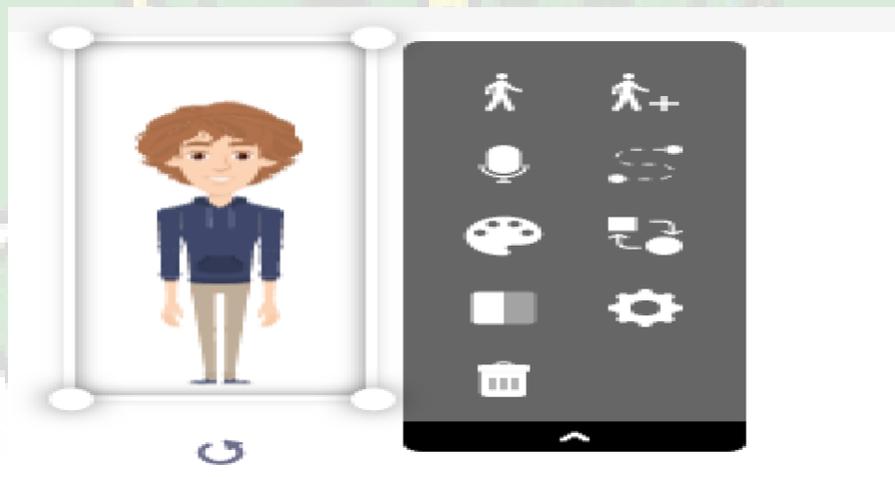
**Gambar 2.17** : Tampilan petunjuk penggunaan karakter

- j. Setelah kita menentukan karakter yang di inginkan, tinggal drag (klik tahan kemudian geser) karakter ke bagian *templete*.



**Gambar 2.18** : Tampilan menu *Action* (gerakan) dan juga *Expression* (ekspresi)

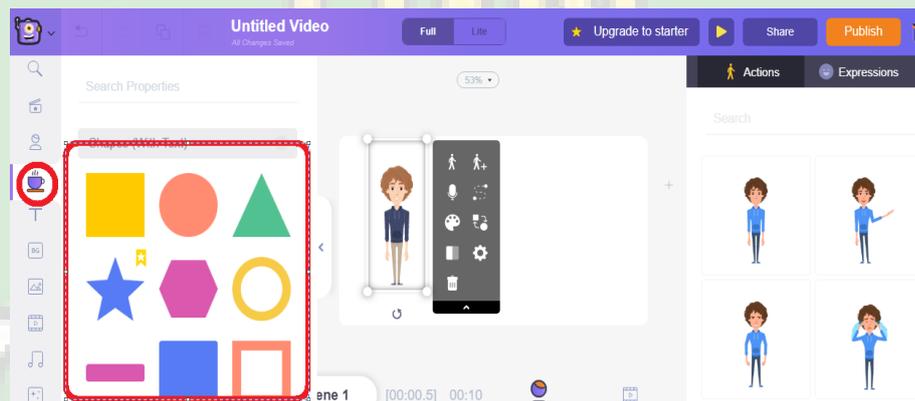
- k. Pada bagian samping ada menu *Action* (gerakan) dan juga *Expression* (ekspresi) yang bisa kita pilih seperti gerakan tangan atau ekspresi menangis dan masih banyak yang lainnya.



**Gambar 2.19** : Tampilan menu pilihan Pada karakter

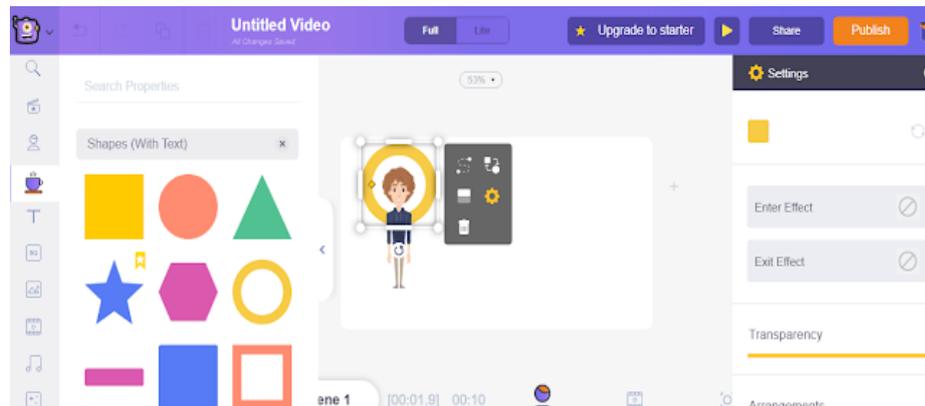
- l. Ada beberapa menu disamping karakter dimana kita bisa gunakan. Gambar orang berjalan itu untuk memunculkan *Action* dan *Expression* karakter lainnya. Gambar orang berjalan + itu untuk membuat karakter bergeser ke samping atau sesuai arahan kita, cuma geser bukan karakternya bergerak. Gambar *microphone* adalah untuk menyisipkan suara kita baik direkam secara langsung atau mengambil *file* yang sudah ada. Gambar huruf S putus-putus, itu untuk

menggeser karakter sesuai pola yang sudah ada baik melingkar dan sebagainya. Gambar tempat cat itu untuk mengubah warna baju maupun kulit, rambut, mata, alis, jenggot karakter. Gambar kotak dan bulat itu memunculkan jenis karakter disebelah kirinya. Gambar kotak hitam putih adalah untuk membalik karakter arah kiri-kanan, atau membalik atas-bawah. Untuk lambang Pengaturan itu adalah untuk membuat karakter terlihat transparan dan juga ada pengaturan agar karakter berputar seperti jarum jam atau sebaliknya serta untuk efek mengecil lalu menghilang, dan yang terakhir itu untuk menghapus karakter.



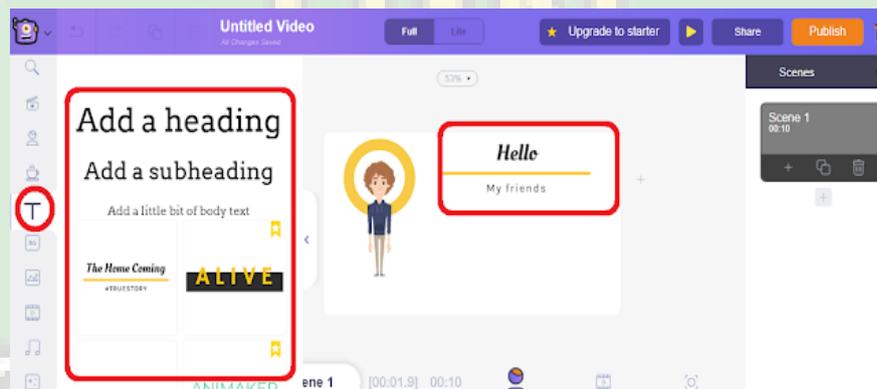
**Gambar 2.20** : Tampilan petunjuk menu “*Shapes*” dan bentuk-bentuknya

m. Kalau sudah selesai dengan pengaturan karakter, kita kembali ke menu sebelah kiri. Dimana di bawah menu karakter ada menu "*Shapes*" atau bentuk yang dilambangkan gelas teh. Disana kita menyisipkan bentuk-bentuk sesuai keinginan kita.



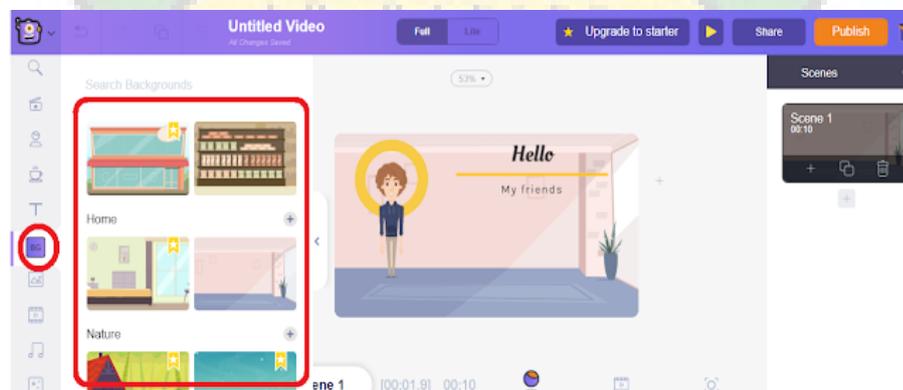
**Gambar 2.21** : Tampilan penggabungan bentuk *shapes* dengan karakter

- n. Pada Shape ini juga ada pengaturan sebagainya pada karakter, dan fungsinya kurang lebih sama sesuai dengan gambar atau lambangnya.



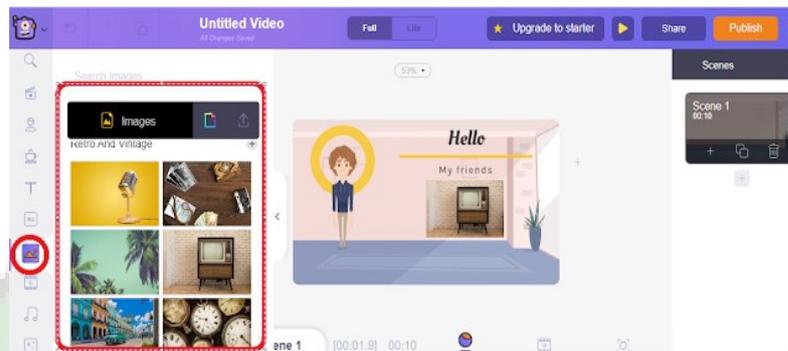
**Gambar 2.22** : Tampilan petunjuk menu Teks

- o. Seterusnya di bawah *Shapes* ada Teks yang dilambangkan huruf T. Disini kita mengatur gaya, ukuran, jenis *fonts* dan juga besarnya huruf.



**Gambar 2.23** : Tampilan Menu Background

- p. Setelah Menu teks di bawahnya ada menu *Background* atau latar belakang, tinggal kita pilih sesuai selera, namun tidak semua bisa digunakan tergantung versi Animaker yang kita gunakan apakah gratis atau berbayar.



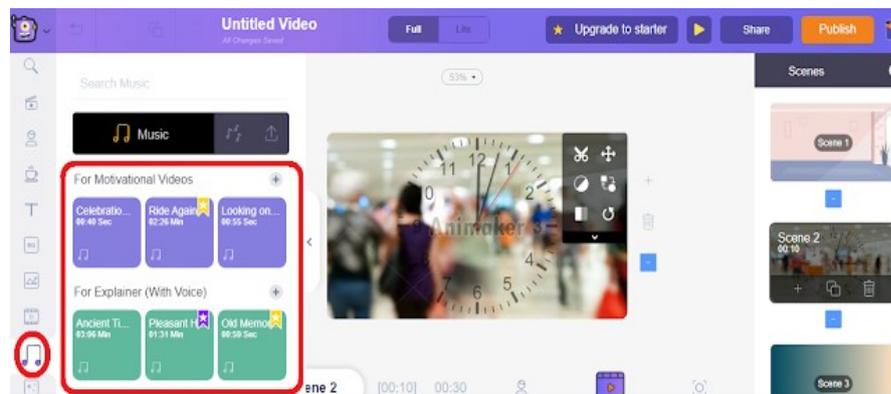
**Gambar 2.24** : Tampilan Menu *Image* (gambar)

- q. Setelah *Background* ada menu *Image* (gambar). Kita bisa sesuaikan, baik gambar yang ada pada menu atau gambar yang kita simpan di komputer. disini saya menggunakan gambar Televisi.



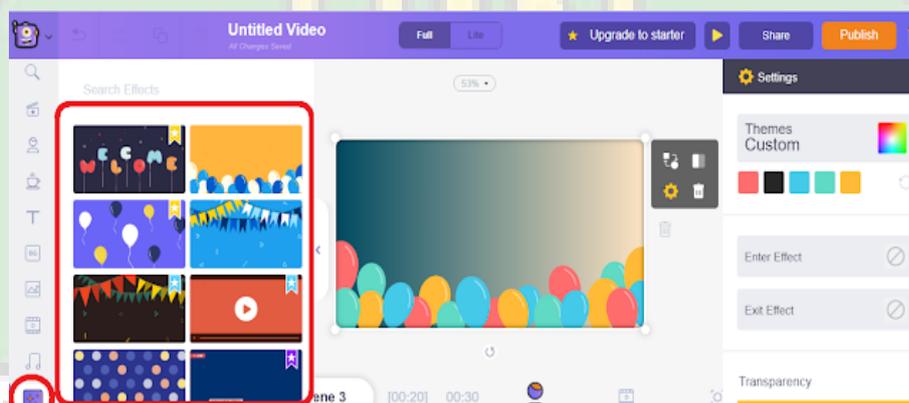
**Gambar 2.25** : Tampilan Menu *Videos*

- r. Setelah *Image* ada menu *Videos*, kita juga bisa memilih video yang ada di menu atau yang tersimpan di komputer kita.



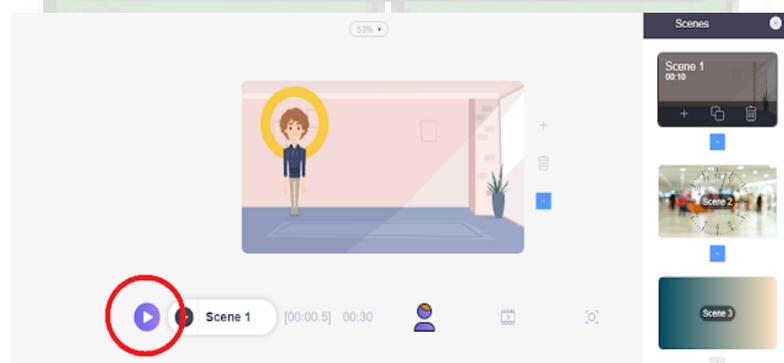
**Gambar 2.26** : Tampilan Menu *Music*

- s. Di bawah *Videos* ada menu *Music*, untuk menyisipkan musik yang tersedia atau musik yang tersimpan di komputer.



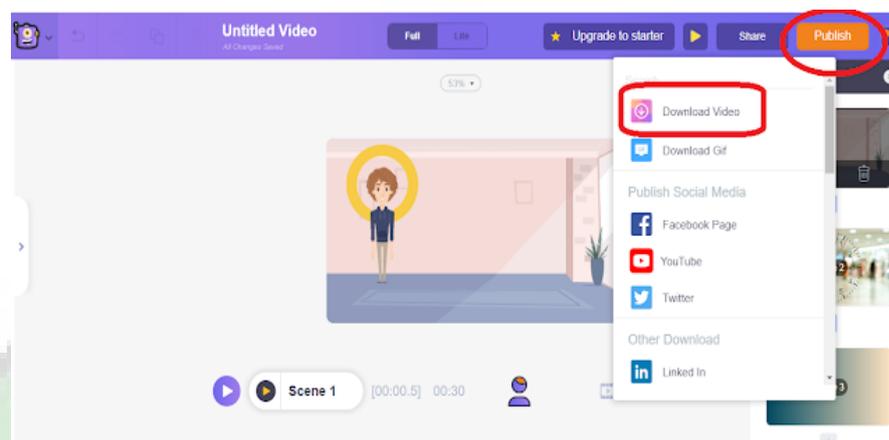
**Gambar 2.27** : Tampilan Menu *Search Effects*

- t. Seterusnya *Search Effects*, ini adalah berbagai animasi seperti balon yang bisa bergerak-gerak dan yang lainnya. Namun untuk versi gratisan banyak yang tidak bisa di klik.



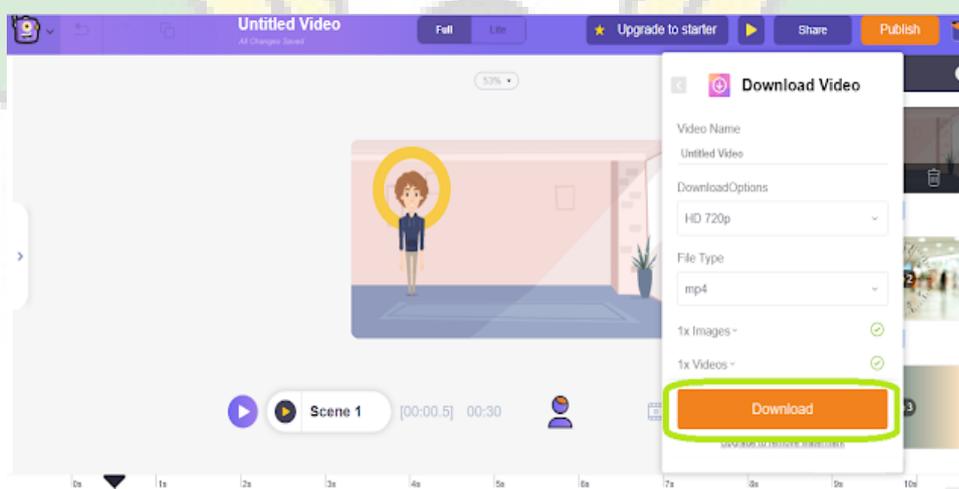
**Gambar 2.28** : Tampilan Petunjuk memulai hail Video *Per Scene*

- u. Setelah semua sudah selesai, kita bisa melihat hasil keseluruhan dengan klik lambang "Play" seperti pada lingkaran merah. dan disampingnya adalah untuk melihat hasil *Per Scene/* per Slide.



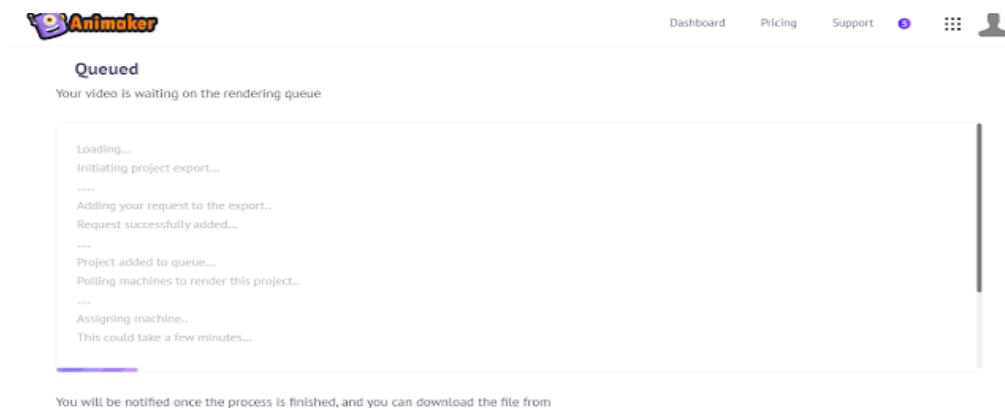
**Gambar 2.29** : Tampilan Petunjuk *Download Video*

- v. Kalau semua dirasa sudah pas, tinggal kita jadikan video dengan mengklik "Publish" kemudian pilih "Download Video".



**Gambar 2.30** : Tampilan petunjuk pemberian nama video

- w. Akan muncul pengaturan seperti ini, disana ada nama video, jenis video, ukuran video baik HD, Full HD atau Utra HD, hanya saja itu untuk versi berbayar. Kalau kita menggunakan gratisan cukup beri nama kemudian klik download.



**Gambar 2.31** : Tampilan video yang sudah selesai di download

## 5. Pengembangan Media Animasi

Sejarah animasi dimulai dari zaman purba, dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding goa di Spanyol yang menggambarkan ‘gerak’ dari binatang-binatang. Pada 4000 tahun yang lalu bangsa Mesir juga mencoba menghidupkan suatu peristiwa dengan gambar-gambar yang dibuat berurutan pada dinding. Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Terbukti dengan ditemukannya berbagai artefak pada peradaban Mesir Kuno 2000 sebelum Masehi. Salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi dua pegulat dalam berbagai pose. Animasi sendiri tidak akan pernah berkembang tanpa ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu: pola penglihatan yang teratur. Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvignes, melalui peralatan *Optic* yang mereka ciptakan berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola. Dalam perkembangannya animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai suatu

*sequence* gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.<sup>42</sup>

Multimedia yang umumnya dikenal adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan penguasai seluruh peralatan itu. Jenis peralatan itu adalah komputer, video kamera, Video *Cassette Recorder* (VCR), *overhead projector*, *multivision* (atau sejenisnya), *CD player*, *compact disc*. Kesemua peralatan itu haruslah kompak dan bekerja sama dalam menyampaikan informasi kepada pemakainya.<sup>43</sup>

Kemampuan teknologi elektronika semakin besar. Bentuk informasi grafis, video, animasi, diagram, suara dan lain-lain. Dengan mudah dapat menghasilkan dengan mutu yang cukup baik. Misalnya, video kamera berfungsi merekam video yang diinginkan untuk kemudian di transfer dan digabungkan dengan animasi, grafik, dan teks yang dihasilkan oleh komputer.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Subhan Adi Santoso, M. Chotibuddin, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*,..., hal. 218-219

<sup>43</sup> Kadek Ayu Ariningsih, dan Nyoman Widhi Adnyana “Memahami Ritual *Aci* Keburan Melalui Sajian Multimedia (Studi Kasus: Desa Pakraman Kelusa)”. *Journal Studi Kultural*, Vol. 2, No. 2, 2 juli 2017, h.103

<sup>44</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2004), hal. 170-172.

## 6. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Dick & Carey menyebutkan bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan perilaku belajarnya. Ada 4 faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihannya, yaitu:<sup>45</sup>

- a. Ketersediaan sumber setempat. Maksudnya bila media tersebut tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus membeli atau membuat sendiri.
- b. Apakah untuk membeli atau memproduksi media tersebut tersedia dana atau tidak, tenaga dan fasilitasnya.
- c. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama.
- d. Efektifitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa dalam penelitian ini peneliti memilih media berupa animasi berbasis animaker dengan sesuai pertimbangan 4 faktor yang telah disebutkan diatas.

## 7. Media Komputer dalam Pembelajaran

- a. Bentuk media pembelajaran berbantuan komputer

Menurut Akhmad Sudrajat menyatakan media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik. Akhmad Sudrajat

---

<sup>45</sup> Fidrian Kusumawanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Menjelaskan Proses Dasar Perlakuan Logam Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Teknik Mesin di SMK N 2 Pengasih Kulon Progo Yogyakarta," *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2011), hal 22-23.

juga menyebutkan beberapa bentuk penggunaan media komputer yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu:

#### 1) Penggunaan Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan sebagai untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis. Kelebihan dari media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga bisa menyesuaikan dengan modal belajar peserta didik.

#### 2) CD Multimedia Interaktif

CD interaktif bisa digunakan pada pembelajaran di sekolah sebab cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama komputer. Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi *sound*, animasi, video, teks dan grafik.

#### 3) Video Pembelajaran

Video yang digunakan dalam pembelajaran bersifat interaktif-tutorial peserta didik untuk membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visual. Peserta didik juga dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktek sesuai dengan yang diajarkan dalam video.

4) Internet adalah jaringan informasi global. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran yang dapat mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Fidrian Kusumawanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Menjelaskan Proses Dasar Perlakuan Logam Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Teknik Mesin di SMK N 2 Pengasih Kulon Progo Yogyakarta,"...hal. 25-28.

Berdasarkan bentuk media pembelajaran berbantuan komputer yang telah disebutkan diatas salah satu bentuk media pembelajaran berbantuan komputer dalam penelitian ini adalah dalam bentuk video pembelajaran.

### **8. Keunggulan dan Kekurangan Media Animasi**

Media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan menggunakan obyek bergerak seperti film, video dan bantuan komputer sebagai media belajar adalah sebagai berikut:

- a. Media film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain.
- b. Menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan.
- c. Menanamkan sikap dan segi afektif, mendorong dan meningkatkan motivasi.
- d. Menyajikan peristiwa kedalam kelompok besar atau kelompok kecil.
- e. Kemampuan teknik mengambil gambar *frame* demi *frame*, peristiwa yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan beberapa menit.
- f. Media dengan komputer dapat berhubungan dan mengendalikan peralatan lain, seperti, *compact disc*, *video tape*, dan lain-lain.

Keterbatasan menggunakan obyek gerak seperti film, video, dan bantuan komputer sebagai media belajar adalah sebagai berikut:

- a. Pengadaan film dan video memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- b. Menggunakan komputer memerlukan keterampilan dan pengetahuan khusus tentang komputer.

- c. Keragaman model komputer (*hardware*) sering menyebabkan program (*software*) yang tersedia tidak cocok dengan model yang lainnya.
- d. Komputer efektif jika digunakan oleh salah satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.<sup>47</sup>

#### 9. Indikator Keefektifan Media Pembelajaran

Ada beberapa Indikator keefektifan media pembelajaran diantaranya yaitu:<sup>48</sup>

- a. Hasil belajar peserta didik
- b. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran
- c. Keterlaksanaan pembelajaran
- d. Respon peserta didik terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan indikator keefektifan media pembelajaran yang telah disebutkan diatas salah satu indikator yang dilakukan dalam penelitian ini adalah keterlaksanaan pembelajaran, yang mana indikator tersebut untuk melihat sejauh mana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis animaker.

---

<sup>47</sup> Kustandi, Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal. 64.

<sup>48</sup> Wahyuddin & Nurcahaya, "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif *Tipe Everyone Is A Teacher Here* (ETH) pada siswa kelas X SMA Negeri 8 Takalar", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Al Khawarizmi*, Vol. 2, No. 1, Juni 2018.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Istilah penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>49</sup> Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar.

Menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk pendidikan.<sup>50</sup> Sedangkan menurut *Seels & Richey* bahwasanya penelitian pendidikan adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan internal.<sup>51</sup>

Menurut Asim penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>52</sup>

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan

---

<sup>49</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2008) hal. 297.

<sup>50</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 194.

<sup>51</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, ...,* hal. 195.

<sup>52</sup>Asim, *Sistematika Penelitian Pengembangan*, (Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang, 2001) hal. 1.

produk-produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan suatu produk yakni media animasi berbasis animaker yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar.

Borg & Gall mengemukakan sebagaimana dikutip oleh Anggi permana, bahwa dalam penelitian dan pengembangan, tahapan-tahapannya merupakan suatu siklus yang meliputi kajian terhadap berbagai temuan penelitian lapangan yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Borg & Gall menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan ada 10 tahapan, yaitu:<sup>53</sup>

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas, dan lingkungan sekolah).
2. Melakukan perencanaan (perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji kelayakan terbatas).
3. Mengembangkan produk awal (pengembangan bahan pembelajaran, penyusunan, instrumen evaluasi, dan validasi ahli).
4. Melakukan uji lapangan permulaan (observasi dan kuisioner dikumpulkan dan dianalisa).
5. Melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan).
6. Melakukan uji lapangan.
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional.
8. Melakukan uji coba lapangan.
9. Melakukan revisi terhadap produk akhir.

---

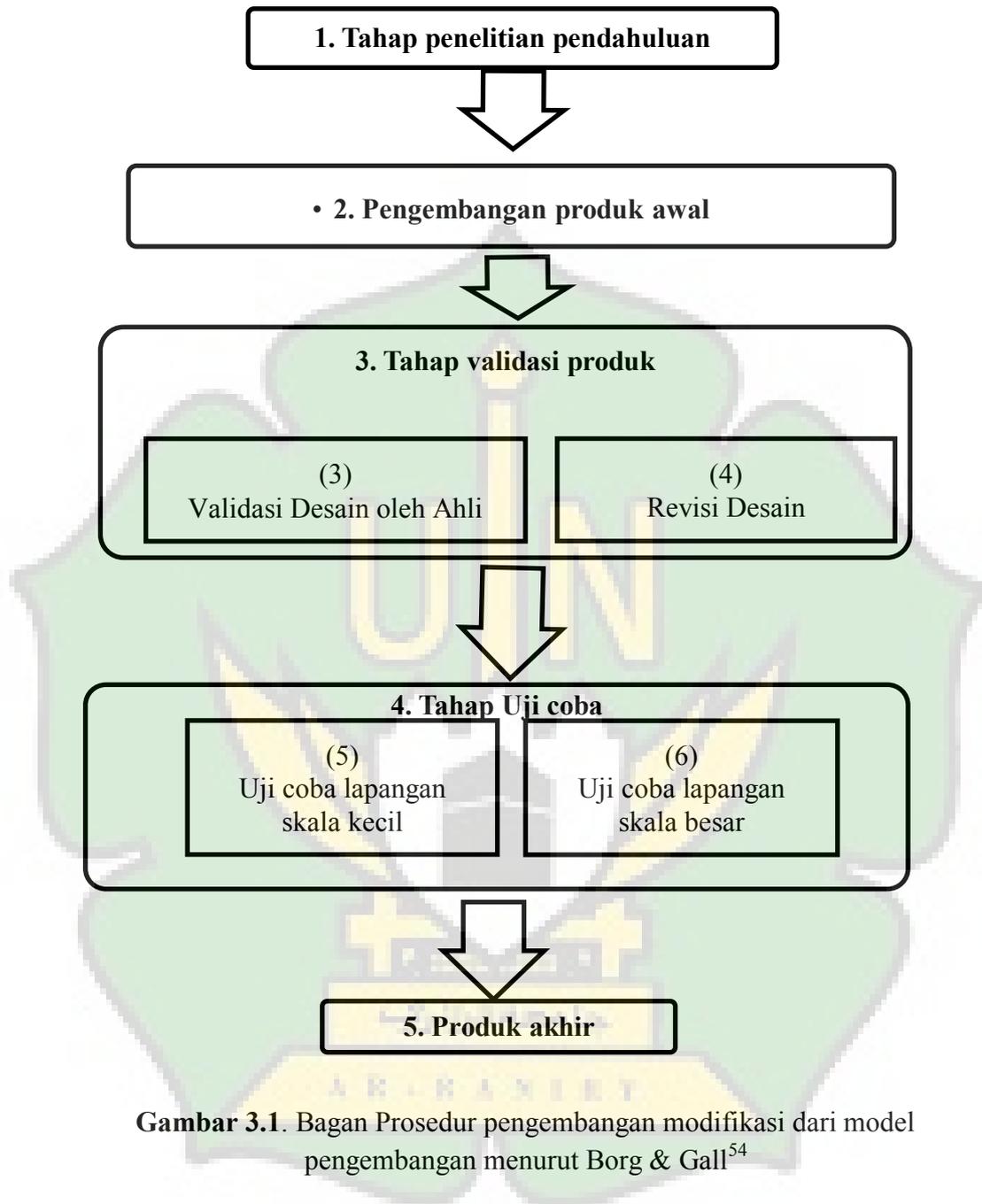
<sup>53</sup> Anggi Permana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian Berbasis Komputer untuk Pembelajaran di SMK Ma'arif Salam Magelang", *Skripsi*, Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, h. 54-55

10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Kemudian dari tahapan-tahapan yang dijelaskan oleh Borg & Gall tersebut dimodifikasi oleh Anggi permana sesuai dengan kebutuhan penelitian dengan meliputi 5 pokok tahapan yaitu:

1. Melakukan penelitian pendahuluan.
2. Mengembangkan produk awal.
3. Melakukan validasi produk.
4. Melakukan uji coba.
5. Membuat produk akhir.





**Gambar 3.1.** Bagan Prosedur pengembangan modifikasi dari model pengembangan menurut Borg & Gall<sup>54</sup>

<sup>54</sup> Anggi Permana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian Berbasis Komputer untuk Pembelajaran di SMK Ma'arif Salam Magelang" ..., hal. 56.

Adapun penjelasan dari tahap-tahap penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

### **1. Tahap Melakukan Penelitian Pendahuluan**

Penelitian pendahuluan dilakukan di MIN 25 Aceh Besar. Penelitian awal bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kelemahan dan kekurangan, terkait dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut.

#### **a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran**

Analisis kebutuhan media pembelajaran digunakan sebagai data acuan untuk melakukan penelitian pengembangan media. pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi. Dari data observasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru pada pembelajaran IPS kelas V MIN 25 Aceh Besar masih kurang bervariasi dan tingkat keefektifannya masih rendah. Adapun media yang digunakan guru pada pembelajaran IPS tersebut yaitu media gambar. Akan tetapi media animasi berbasis animaker belum pernah digunakan, dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam proyektor.

#### **b. Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik**

Dari hasil observasi didapatkan bahwa peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat dalam pembelajaran IPS. Diketahui juga bahwa peserta didik lebih tertarik dan senang belajar jika media yang digunakan dalam bentuk media anime atau animasi, karena dalam penyampaiannya menyajikan gambar, animasi,

serta suara. Hal ini didukung juga dengan data adanya sarana sekolah yaitu berupa infocus.

Dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih senang dan tertarik belajar menggunakan media animasi. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran bersifat mandiri. (berorientasi pada peserta didik).

### c. Merumuskan Kompetensi Dasar

Materi yang ditayangkan pada media animasi berbasis animaker tersebut sesuai dengan Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun Kompetensi dasarnya 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi dan 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

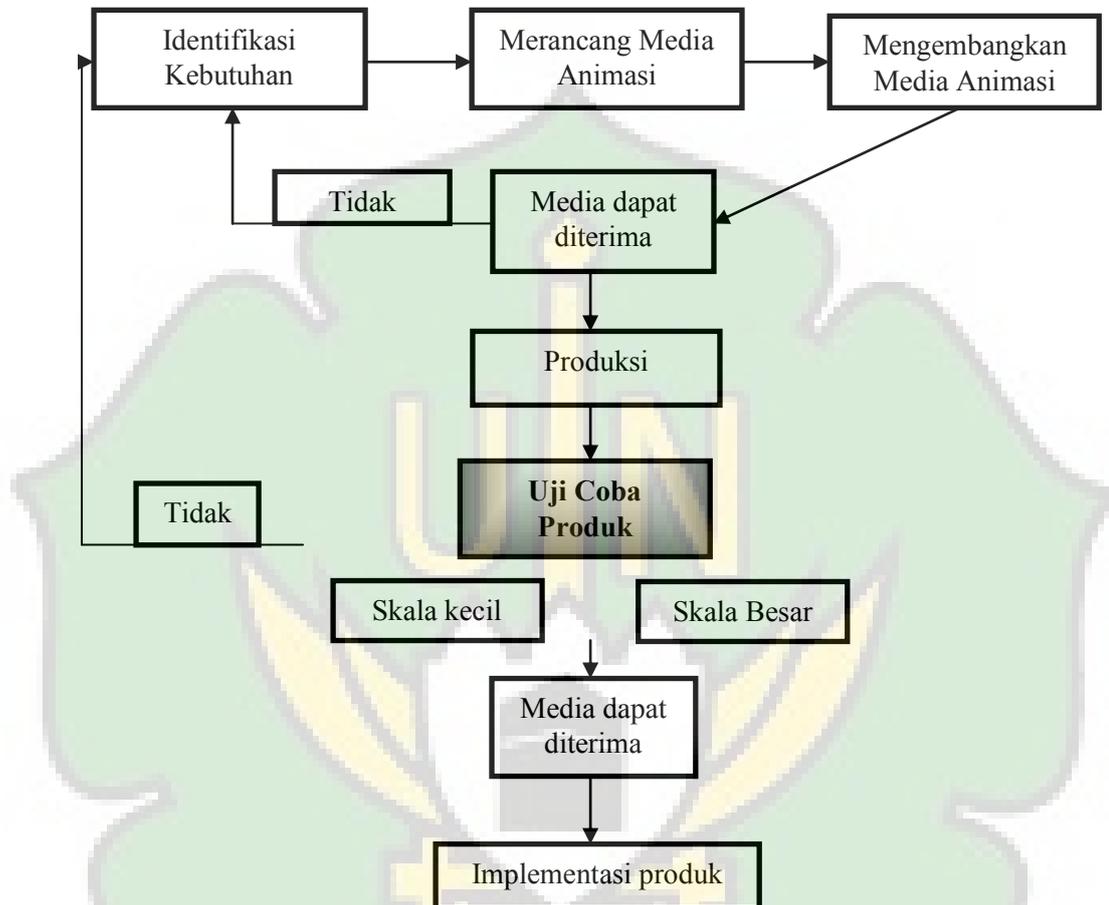
## 2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan produk awal atau disebut juga dengan desain produk awal adalah langkah pertama dalam pengembangan media animasi berbasis animaker. Adapun tahap-tahap dalam desain produk awal yaitu:

### a. Desain data

Desain data merupakan proses transformasi informasi yang dibuat dalam tahap perencanaan materi pembelajaran IPS ke dalam struktur data yang akan diperlukan untuk mengimplementasikan media pembelajaran animasi berbasis

animaker. Adapun alur yang digunakan desain data untuk diimplemetasikan yaitu dengan *Data Flow Diagram* sebagai berikut.



**Gambar 3.2.** *Data Flow Diagram*

#### b. Desain Tampilan Slide Animasi

Adapun desain tampilan slide pada media animasi berbasis animaker yang mempunyai beberapa slide yaitu:

- 1) Slide pembukaan animasi memberi salam dan pengenalan penyusun/editor media video animasi.
- 2) Slide materi pembelajaran.
- 3) Slide penutup.

### 3. Tahap Validasi Ahli

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk memperoleh berupa produk awal penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran animasi berbasis animaker. Dalam rangka untuk mencapai tujuan tersebut diperlunya berbagai tahapan-tahapan penilaian dari ahli bidang materi dan ahli bidang media. pada tahap ini dilakukan dua ahli validasi ahli materi dan ahli media yaitu sebagai berikut:

#### a. Validasi produk

Validasi produk adalah aktivitas penyuntingan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. melalui tahap ini, diharapkan diperoleh kritik dan saran yang jelas sebagai untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan. Penyuntingan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi yaitu tampilan kualitas gambar, suara, penyajian materi, ilustrasi, dan isi yang sesuai.

#### b. Revisi produk

Revisi produk dilakukan sesuai dengan saran atau masukan dari ahli materi dan ahli media. revisi pada tahap ini adalah revisi desain media sebelum dilakukannya uji coba produk. Hasil dari revisi merupakan produk awal yang sudah tervalidasi. Agar produk awal dapat disebut layak digunakan oleh peserta didik, maka perlu diujicobakan kepada tahap uji coba.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> Anggi Permana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian Berbasis Komputer untuk Pembelajaran di SMK Ma'arif Salam Magelang", ..., hal.71.

#### 4. Tahap Uji coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kualitas suatu produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran animasi berbasis animaker. Untuk mengetahui hal tersebut, maka dilakukannya uji coba dengan dikumpulkan data yang memberikan informasi tentang kelayakan dan kualitas produk yang dihasilkan. Data hasil uji coba dianalisis sebagai pedoman dalam melakukan revisi produk tahap akhir. Tahap uji coba dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari uji coba dan revisi dari hasil uji coba.

Sebagaimana yang dikutip oleh Anggi permana dalam karangan buku Arif S. Sadiman menjelaskan bahwa, uji coba dan revisi hasil uji coba mengacu pada evaluasi media pembelajaran yaitu.<sup>56</sup>

##### a. Uji coba lapangan kecil dan revisi produk

Uji coba lapangan kecil atau sering juga disebut uji coba kelompok kecil merupakan uji coba awal yang melibatkan 5 orang peserta didik yang dapat mewakili populasi target.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti memilih subjek uji coba terdiri dari 7 orang peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar, dengan kemampun bervariasi. Dalam hal ini guru memberikan penilaian terhadap produk melalui instrumen penilaian media pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji coba dianalisis dan dilakukan revisi.

---

<sup>56</sup> Anggi Permana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian Berbasis Komputer untuk Pembelajaran di SMK Ma'arif Salam Magelang", ..., hlm.72.

b. Uji coba lapangan besar dan revisi produk

Uji coba lapangan skala besar atau sering disebut juga uji coba kelompok besar. Sasaran ini adalah dengan jumlah peserta didik lebih banyak yaitu 25 orang peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar dengan kemampuan bervariasi. Keseluruhan peserta didik tersebut melakukan penilaian produk dengan instrumen lembaran angket respon peserta didik. Peneliti menganalisis hasil penilaian Peserta didik untuk melakukan revisi kembali produk. Revisi kedua ini adalah untuk mengurangi kelemahan dari produk yang dikembangkan. Akhir dari prosedur ini adalah diperoleh produk berupa media pembelajaran animasi berbasis animaker.

**5. Pembuatan produk akhir**

Pembuatan produk akhir ini adalah berupa media pembelajaran animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS. Adapun materi yang terdapat dalam media pembelajaran animasi berbasis animaker ini adalah tentang karakteristik geografis Indonesia. Pembuatan media pembelajaran ini telah dilakukan oleh peneliti sehingga telah memasuki tahap akhir dari pembuatan media pembelajaran animasi berbasis animaker untuk Peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar. Tahapan akhir ini adalah berupa penyempurnaan dan pembuatan produk ulang yang telah melalui tahapan uji coba dan revisi dari ahli materi, ahli media dan peserta didik, sehingga akan diperoleh sebuah media pembelajaran yang valid untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran di sekolah dasar khususnya kelas V.

## **B. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V MIN 25 Aceh Besar, tepatnya pada Gampong Lambro Bileu, Kecamatan. Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar. Waktu yang digunakan peneliti dalam penelitian ini dilaksanakan mulai dari semester genap hingga semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, Adapun subjek dalam penelitian ini adalah dilaksanakan pada Peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar.

## **C. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, atau pengamatan, atau daftar pertanyaan, yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi dari responden. Instrumen itu disebut sebagai pedoman penghayatan atau pedoman wawancara atau kuesioner atau pedoman dokumenter, sesuai dengan metode yang dipergunakan.<sup>57</sup>

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menilai kelayakan dan keefektifan media pembelajaran animasi berbasis animaker. Instrumen penelitian ini menggunakan 4 instrumen yaitu:

1. Instrumen lembar validasi uji kelayakan untuk ahli materi pembelajaran IPS
2. Instrumen lembar validasi uji kelayakan untuk ahli media pembelajaran Animasi berbasis animaker
3. Instrumen lembar angket respon peserta didik uji lapangan untuk peserta didik.
4. Instrumen lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

---

<sup>57</sup> Gulo, W, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Gramedia Widia sarana Indonesia, 2002) hal. 83-84.

Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari ahli materi (dosen ahli materi pembelajaran IPS), ahli media (dosen ahli media animasi), uji coba media pembelajaran ini diterapkan pada peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk menilai media pembelajaran animasi berbasis animaker yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian untuk masing-masing penilai:

### 1. Instrumen uji kelayakan untuk ahli materi

Instrumen yang dinilai oleh ahli materi meliputi aspek: (1) Kompetensi, (2) Penyajian materi, (3) Manfaat, (4) Kelengkapan, kisi-kisi lembar penialai ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Kisi-kisi Lembar Penilaian untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Skor
Kompetensi	- Kesesuaian KD dan Indikator Pencapaian dengan materi	1 dan 2	1-5
Penyajian materi	- Gambar - Kejelasan bahasa - Animasi - Susunan materi per sub bab.	3 4 5 6 7 dan 8	1-5
Manfaat	- Memberi fokus perhatian - Memudahkan pemahaman - Pembelajaran mandiri	9, 10 dan 11	1-5
Kelengkapan	- Judul - Info pengembangan.	12 dan 13	1-5
<b>Jumlah Butir</b>		13	

## 2. Instrumen uji kelayakan untuk ahli media pembelajaran Animasi berbasis animaker

Instrumen yang dinilai oleh ahli media pembelajaran meliputi aspek: (1) Tampilan, (2) Audio/efek suara, dan (3) Kemanfaatan. adapun kisi-kisi instrumen dari lembar validasi ahli media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.2** Kisi-kisi Lembar Penilaian untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Skor
Tampilan	- Penyesuaian <i>background</i>	1	1-5
	- Kualitas teks bacaan	2	
	- Ukuran dan jenis huruf	3	
	- Kualitas gambar	4	
	- Kualitas animasi	5,6, dan 7	
	- Penyesuaian animasi		
Audio/Efek Suara	- Kualitas suara	8	1-5
	- Penyesuaian suara	9,10, dan 11	
	- Musik iringan		
Kemanfaatan	- Susunan materi jelas	12, 13	1-5
	- Meningkatkan minat belajar	14,15	
	- Pembelajaran mudah dan ter arah	16, dan 17	
<b>Jumlah Butir</b>		17	

## 3. Instrumen uji lapangan untuk respon peserta didik.

Pada instrumen ini, peneliti memberikan berupa lembar penilaian angket kepada peserta didik, untuk yang ditunjukkan pada skala kecil adalah 5 orang peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar dan skala besar yaitu 25 orang peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar. Instrumen yang dinilai oleh peserta didik meliputi aspek: (1) Tampilan, (2) Aspek Penyajian Materi, (3) kejelasan, (4) Aspek Manfaat. Adapun kisi-kisi instrumen lembar angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.3** Kisi-kisi Lembar Penilaian untuk Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Skor
Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kualitas tulisan</li> <li>- Kualitas gambar</li> <li>- Sajian animasi</li> <li>- Kualitas suara</li> </ul>	1,2 3 4,5, dan 6	1-5
Penyajian Materi	- Penyesuaian dengan KD dan IPK materi pembelajaran	7 dan 8	1-5
Kejelasan	- Penyesuaian dengan kegiatan pembelajaran	9, 10, 11, 12, dan 13	1-5
Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memudahkan pembelajaran</li> <li>- Menarik perhatian dan minta belajar</li> <li>- Giat belajar</li> </ul>	14, 15,16 17 dan 18	1-5
<b>Jumlah Butir</b>		18	

#### D. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kaidah penelitian yang wajib dilakukan oleh semua peneliti. Karena sebuah penelitian tanpa analisis hanya akan melahirkan sebuah data mentah yang tidak mempunyai arti. Dengan analisis data bisa diolah dan bisa disimpulkan pada akhirnya kesimpulan itulah yang menjadi cikal bakal ilmu pengetahuan baru yang merupakan perkembangan dari ilmu-ilmu sebelumnya.<sup>58</sup> Adapun teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Data yang di analisis dalam penelitian ini adalah hasil Validasi ahli pakar media, ahli materi, respon peserta didik terhadap kelayakan produk media melalui angket, dan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran.

##### 1. Analisis Lembar Validitas

Untuk menganalisis data validasi pakar ahli media Animasi Berbasis Animaker dan pakar ahli materi pembelajaran IPS dapat dihitung dengan rata-rata skor penilaian dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

<sup>58</sup> Albi Anggito, Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (SukaBumi: CV Jejak, 2018), hal. 235

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase %

$\sum x$  = Jumlah skor dari validator

$\sum xi$  = Jumlah total skor ideal

Kemudian hasil dari presentase data validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor dalam bentuk presentase (%) menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, adapun kriteria penskoran kelayakan media berdasarkan skala likert dapat ditentukan kategorinya berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 3.4** Kriteria Interpretasi Validasi Ahli<sup>59</sup>

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40 %	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

## 2. Analisis Hasil Angket Respon Peserta didik

Awalnya peneliti membuat angket berupa respon peserta didik yang berisi butiran soal. Angket tersebut dijawab dengan memberikan tanda centang (✓) pada kategori yang disediakan oleh peneliti, berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

<sup>59</sup> Nabilah Hamudiana Saski dan Tri Sudarwanto, "Kelayakan Media Pembelajaran *Market Learning* Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, Vol. 9, No. 1, Tahun 2021, h. 1121.

**Tabel 3.5** Kriteria Presentase Respon Peserta didik<sup>60</sup>

No.	Angka	Kategori
1.	0% - 10 %	Sangat Tidak Layak
2.	11% - 40%	Kurang Layak
3.	41% - 60%	Cukup
4.	61% - 90%	Layak
5.	91% - 100%	Sangat Layak

Kemudian data hasil angket respon peserta didik di analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka presentase peserta didik

f = Jumlah respon yang muncul

N = Jumlah keseluruhan peserta didik.<sup>61</sup>

<sup>60</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 246

<sup>61</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 1995), hal. 40.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

#### **1. Desain Media Animasi Berbasis Animaker**

Cara mendesain media animasi berbasis animaker pada penelitian ini dilakukan dengan 5 langkah dapat diuraikan sebagai berikut.

##### **a. Melakukan Identifikasi Kebutuhan**

Sebelum peneliti merancang media animasi berbasis animaker terlebih dahulu peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan di MIN 25 Aceh Besar. Adapun hasil dari identifikasi yang peneliti lakukan di kelas V MIN 25 Aceh Besar, peneliti mendapatkan bahwa ketersediaan media pembelajaran masih sangat kurang, terutama pada pembelajaran IPS. Adapun media yang tersedia tingkat keefektifannya masih rendah pada saat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga membuat peserta didik dalam pembelajaran tidak efektif dan efisien. Dengan hasil identifikasi tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan suatu media animasi berbasis animaker, supaya bisa menambahkan kebutuhan ketersediaan media pembelajaran yang efektif terutama pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 25 Aceh Besar.

##### **b. Merumuskan Kompetensi Dasar**

Pada langkah ini peneliti terlebih dahulu memilih pembelajaran yang akan diterapkan yaitu pada pembelajaran IPS, kemudian peneliti menyesuaikan kompetensi yang sedang diterapkan oleh guru terutama pada pembelajaran IPS. Adapun kompetensi dasar yang akan peneliti terapkan pada pembelajaran IPS

yaitu Kompetensi Dasar 3.1 mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Dan 4.1 menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Dengan Indikator Pencapaian Kompetensi 3.1.1 Menjelaskan letak geografis Indonesia, 3.1.2 Menyebutkan macam-macam pulau besar Indonesia, 3.2.3 Menganalisis pengaruh letak geografis terhadap bangsa Indonesia. Dan 4.1.1 Mengklasifikasikan hasil identifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi, 4.1.2 Mempresentasikan hasil klasifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

c. Merancang Media Animasi Berbasis Animaker

Langkah dalam merancang media animasi berbasis animaker pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Masuk pada situs Animaker
- 2) Dimulai dengan pembagian slide berupa pembukaan, pengenalan editor, materi pembelajaran, dan penutup.
- 3) Pemilihan *background*
- 4) Penambahan pada setiap slide berupa karakter/animasi, huruf, alat, musik, suara, *effect*, gambar dan video.

5) Penyesuaian gerakan animasi, suara, huruf, warna, musik, gambar, *effect* dan tata letak.

d. Melakukan Validasi dan Uji Coba Lapangan Terhadap Hasil Rancangan Media Animasi Berbasis Animaker.

Validasi pada penelitian ini dilakukan pada ahli materi dan ahli media, sedangkan uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik skala kecil dan peserta didik skala besar. Adapun data hasil dari validasi dan uji coba lapangan dapat disajikan sebagai berikut.

1) Validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Data hasil yang diperoleh dari lembar penilaian aspek materi oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.1** Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
<b>Kompetensi</b>		
1	Media pembelajaran berisi materi tentang macam-macam Pulau besar Indonesia	4
2	Media pembelajaran berisi materi tentang karakteristik geografis Indonesia	5
<b>Penyajian Materi</b>		
3	Bahasa yang digunakan di dalam media pembelajaran jelas untuk di pahami	4
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	5
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
6	Penggunaan kalimat dalam menjelaskan materi sudah baik.	4
7	Sistematika penyusunan materi tepat	5
8	Gambar yang digunakan dalam menjelaskan materi karakteristik geografis Indonesia sesuai	5
<b>Manfaat</b>		
9	Media pembelajaran mampu memberikan fokus perhatian peserta didik pada pembelajaran.	5
10	Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.	5

11	Media pembelajaran bisa digunakan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran mandiri.	5
<b>Kelengkapan</b>		
12	Judul media pembelajaran yang dicantumkan mewakili isi.	4
13	Informasi pengembangan jelas	5
<b>Jumlah</b>		<b>61</b>
<b>Persentase</b>		<b>93.84%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel 4.1 data hasil validasi ahli materi diatas diketahui jumlah skor dari validator adalah 61. Sementara jumlah total skor ideal adalah 65. Adapun skor ideal diperoleh dari banyaknya item pernyataan yaitu 13 dikalikan dengan banyaknya skala penilaian yaitu 5, jadi  $13 \times 5 = 65$ . Setelah diketahui jumlah skor dari validator dan jumlah total skor ideal, kemudian dimasukkan kedalam rumus untuk memperoleh persentase yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{61}{65} \times 100\%$$

$$P = 93.84\%$$

Dari hasil perhitungan diatas diperoleh persentase yaitu 93.84%, kemudian hasil perolehan persentase tersebut dikonversikan kedalam tabel kriteria interpretasi validasi ahli dapat dinyatakan dengan kategori sangat layak.

Sedangkan data hasil yang diperoleh dari lembar penilaian aspek oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.2** Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
<b>Tampilan</b>		
1	Pemilihan grafis <i>background</i>	4
2	Teks dapat terbaca dengan baik	5
3	Ukuran teks dan jenis huruf.	4
4	Bentuk atau jenis huruf mudah dibaca.	4
5	Kualitas gambar pendukung yang ditampilkan	5
6	Sajian Animasi	5
7	Perpaduan gerakan animasi dengan penjelasan materi sesuai	5
<b>Audio/Efek Suara</b>		
8	Suara yang digunakan di dalam media pembelajaran jelas untuk di pahami	5
9	Perpaduan .suara dengan animasi sesuai	4
10	Perpaduan suara dengan tulisan serasi	5
11	Penambahan musik pada iringan penjelasan materi	5
<b>Penyajian Materi</b>		
12	Sistematika isi materi tepat	5
13	Bab dan sub-bab pada isi materi jelas	5
<b>Kemanfaatan</b>		
14	Pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran ini dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.	5
15	Perangkat pembelajaran ini menjadikan pembelajaran terasa tidak membosankan.	5
16	Perangkat pembelajaran ini membantu peserta didik untuk belajar lebih mudah dan terarah.	5
17	Kemudahan penggunaan media	5
<b>Jumlah</b>		<b>81</b>
<b>Persentase</b>		<b>95.29%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel 4.2 data hasil validasi ahli media diatas diketahui jumlah skor dari validator adalah 81. Sementara jumlah total skor ideal adalah 85. Adapun skor ideal diperoleh dari banyaknya item pernyataan yaitu 13 dikalikan dengan banyaknya skala penilaian yaitu 5, jadi  $17 \times 5 = 85$ . Setelah diketahui

jumlah skor dari validator dan jumlah total skor ideal, kemudian dimasukkan kedalam rumus untuk memperoleh persentase yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{81}{85} \times 100\%$$

$$P = 95.29\%$$

Dari hasil perhitungan diatas diperoleh persentase yaitu 95.29%, kemudian hasil perolehan persentase tersebut dikonversikan kedalam tabel kriteria interpretasi validasi ahli dapat dinyatakan dengan kategori sangat layak.

## 2) Uji Coba Lapangan Peserta Didik Skala Kecil dan Peserta Didik Skala Besar

Uji coba media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS yang dilakukan pada skala kecil terdiri dari 5 orang peserta didik. Adapun data hasil respon peserta didik uji coba skala kecil tersebut yaitu sebagai berikut.

**Tabel 4.3** Data Hasil Uji Coba Skala Kecil

Pernyataan	Jumlah Peserta Didik Yang Merespon					Persentase				
	ST L	T L	K L	L	SL	ST L	TL	K L	L	SL
<b>Tampilan</b>										
1. Teks atau tulisan pada media pembelajaran ini mudah dibaca.	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
2. Gambar, tulisan dan animasi yang disajikan jelas tidak buram.	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
3. Ilustrasi yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)	0	0	0	2	3	0	0	0	40	80

4. Animasi yang ditampilkan menarik	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
5. Animasi dan gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
6. Suara yang digunakan dalam media pembelajaran jelas untuk dipahami	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
<b>Aspek Penyajian Materi</b>										
7. Media pembelajaran ini menjelaskan macam-macam keadaan geografis pulau besar Indonesia	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
8. Penyajian materi dalam media pembelajaran ini berkaitan dengan kompetensi lain.	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
<b>Kejelasan</b>										
9. Saya dapat mengikuti kegiatan belajar tahap demi tahap dengan mudah.	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
10. Materi karakteristik geografis Indonesia dalam media ini sudah runtut.	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
11. Saya dapat memahami dengan mudah kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini.	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
12. Saya dapat memahami gambar dan animasi yang ada dalam media	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100

pembelajaran ini.										
13. Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran ini.	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
<b>Aspek Manfaat</b>										
14. Saya dapat memahami materi karakteristik geografis Indonesia menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah.	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
15. Saya merasa lebih mudah belajar materi karakteristik geografis Indonesia menggunakan media pembelajaran ini.	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
16. Saya sangat tertarik belajar karakteristik geografis Indonesia menggunakan media pembelajaran ini.	0	0	0	1	4	0	0	0	20	80
17. Dengan menggunakan media pembelajaran ini saya lebih tertarik dalam mempelajari karakteristik geografis Indonesia	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100
18. Saya lebih rajin belajar materi karakteristik geografis Indonesia dengan	0	0	0	0	5	0	0	0	0	100

menggunakan media pembelajaran ini.										
<b>Jumlah</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>87</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>1740</b>
<b>Persentase STL</b>										<b>0%</b>
<b>Persentase TL</b>										<b>0%</b>
<b>Persentase KL</b>										<b>0%</b>
<b>Persentase L</b>										<b>3.33%</b>
<b>Persentase SL</b>										<b>96.66%</b>

Berdasarkan data tabel 4.3 hasil uji coba skala kecil yang terdiri dari 5 orang peserta didik. Diketahui pada pernyataan pertama 5 orang peserta didik yang menjawab skala SL (Sangat Layak) dan 0 peserta didik yang menjawab skala L (Layak), KL (Kurang Layak), TL (Tidak Layak), serta STL (Sangat Tidak Layak). Kemudian dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut.

Jumlah Persentase SL:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{5}{5} \times 100\% \\
 &= 1 \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Jumlah Persentase L, KL, TL, dan STL:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{0}{5} \times 100\% \\
 &= 0 \times 100\% \\
 &= 0\%
 \end{aligned}$$

Pada pernyataan kedua dan seterusnya juga dihitung dengan menggunakan cara yang sama. Adapun persentase akhir dihitung dengan cara jumlah dari

masing-masing skala dibagi dengan jumlah banyak item pernyataan yaitu sebagai berikut.

$$\text{Persentase SL} = \frac{\text{jumlah \%}}{\text{banyaknya item pernyataan}}$$

$$= \frac{1740\%}{18}$$

$$= 96.66\%$$

$$\text{Persentase L} = \frac{60\%}{18}$$

$$= 3.33\%$$

$$\text{Persentase KL, TL, dan STL} = \frac{0\%}{18}$$

$$= 0\%$$

Dari perhitungan hasil akhir persentase respon peserta didik pada uji coba skala kecil adalah diketahui 0% peserta didik yang menjawab STL (Sangat Tidak Layak), 0% peserta didik yang menjawab skala Tidak Layak (TL), 0% peserta didik yang menjawab skala KL (Kurang Layak), 3,33% peserta didik yang menjawab skala L (Layak), dan 96,66% peserta didik yang menjawab skala SL (Sangat Layak). Jadi dari hasil keseluruhan tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase tertinggi adalah peserta didik yang menjawab skala SL (Sangat Layak) terhadap pernyataan yang diberikan pada media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil terhadap media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS bahwa media animasi berbasis animaker tidak

ada yang harus direvisikan. Setelah dilakukan uji coba skala kecil dan tidak adanya revisi, maka bisa dilanjutkan pada tahap uji coba berikutnya.

Sedangkan uji coba lapangan peserta didik skala besar terhadap media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS yang dilakukan pada skala besar terdiri dari 25 orang peserta didik. Adapun data hasil respon peserta didik uji coba skala besar tersebut yaitu sebagai berikut.

**Tabel 4.4** Data Hasil Uji Coba Skala Besar

Pernyataan	Jumlah Peserta Didik Yang Merespon					Persentase				
	ST L	T L	K L	L	SL	ST L	TL	K L	L	SL
<b>Tampilan</b>										
1. Teks atau tulisan pada media pembelajaran ini mudah dibaca.	0	0	0	4	21	0	0	0	16	84
2. Gambar, tulisan dan animasi yang disajikan jelas tidak buram.	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
3. Ilustrasi yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)	0	0	0	8	17	0	0	0	32	68
4. Animasi yang ditampilkan menarik	0	0	0	2	23	0	0	0	8	92
5. Animasi dan gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
6. Suara yang digunakan dalam media pembelajaran jelas untuk dipahami	0	0	0	2	23	0	0	0	8	92
<b>Aspek Penyajian Materi</b>										

7. Media pembelajaran ini menjelaskan macam-macam keadaan geografis pulau besar Indonesia	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
8. Penyajian materi dalam media pembelajaran ini berkaitan dengan kompetensi lain.	0	0	0	3	22	0	0	0	12	88
<b>Kejelasan</b>										
9. Saya dapat mengikuti kegiatan belajar tahap demi tahap dengan mudah.	0	0	0	3	22	0	0	0	12	88
10. Materi karakteristik geografis Indonesia dalam media ini sudah runtut.	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
11. Saya dapat memahami dengan mudah kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini.	0	0	1	6	18	0	0	4	24	72
12. Saya dapat memahami gambar dan animasi yang ada dalam media pembelajaran ini.	0	0	0	1	24	0	0	0	4	96
13. Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran ini.	0	0	0	5	20	0	0	0	20	80
<b>Aspek Manfaat</b>										
14. Saya dapat memahami materi karakteristik geografis Indonesia	0	0	0	4	21	0	0	0	16	84

menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah.											
15. Saya merasa lebih mudah belajar materi karakteristik geografis Indonesia menggunakan media pembelajaran ini.	0	0	1	7	17	0	0	4	28	68	
16. Saya sangat tertarik belajar karakteristik geografis Indonesia menggunakan media pembelajaran ini.	0	0	0	4	21	0	0	0	16	84	
17. Dengan menggunakan media pembelajaran ini saya lebih tertarik dalam mempelajari karakteristik geografis Indonesia	0	0	0	6	19	0	0	0	24	76	
18. Saya lebih rajin belajar materi karakteristik geografis Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran ini.	0	0	1	6	18	0	0	4	24	72	
<b>Jumlah</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>61</b>	<b>38</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>244</b>	<b>154</b>
<b>Persentase STL</b>	<b>0%</b>										
<b>Persentase TL</b>	<b>0%</b>										
<b>Persentase KL</b>	<b>0.66%</b>										
<b>Persentase L</b>	<b>13.55%</b>										
<b>Persentase SL</b>	<b>85.77%</b>										

Berdasarkan data tabel 4.4 hasil uji coba skala besar diatas yang terdiri dari 25 orang peserta didik. Diketahui pada pernyataan pertama 21 orang peserta

didik yang menjawab skala SL (Sangat Layak), 4 peserta didik yang menjawab skala L (Layak), dan 0 peserta didik yang menjawab skala KL (Kurang Layak), TL (Tidak Layak), serta STL (Sangat Tidak Layak). Kemudian dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Angka presentase peserta didik

f = Jumlah respon yang muncul

N = Jumlah keseluruhan peserta didik.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Persentase skala SL: } P &= \frac{21}{25} \times 100\% \\ &= 0.84 \times 100\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah persentase skala L: } P &= \frac{4}{25} \times 100\% \\ &= 0.16 \times 100\% \\ &= 16\% \end{aligned}$$

Jumlah persentase skala KL, TL dan STL:

$$\begin{aligned} P &= \frac{0}{25} \times 100\% \\ &= 0 \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

Pada pernyataan kedua dan seterusnya juga dihitung dengan menggunakan cara yang sama. Adapun persentase akhir dihitung dengan cara jumlah dari

masing-masing skala dibagi dengan jumlah banyak item pernyataan yaitu sebagai berikut.

$$\text{Persentase SL} = \frac{\text{jumlah \%}}{\text{banyaknya item pernyataan}}$$

$$= \frac{1544\%}{18}$$

$$= 85.77\%$$

$$\text{Persentase L} = \frac{244\%}{18}$$

$$= 13.55\%$$

$$\text{Persentase KL} = \frac{12\%}{18}$$

$$= 0.66\%$$

$$\text{Persentase TL dan STL} = \frac{0\%}{18}$$

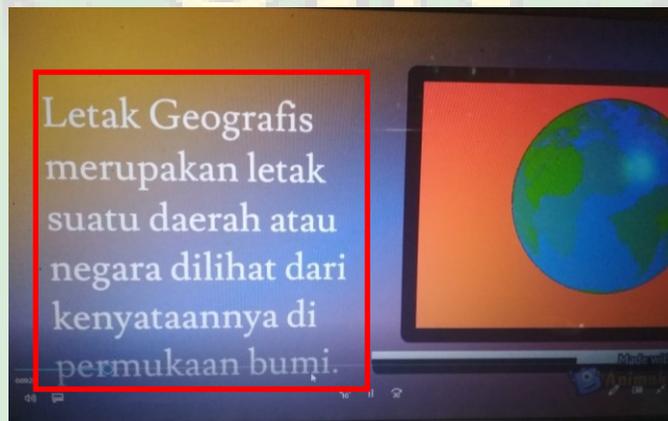
$$= 0\%$$

Dari perhitungan hasil akhir persentase respon peserta didik pada uji coba skala besar adalah diperoleh 0% peserta didik yang menjawab STL (Sangat Tidak Layak), 0% peserta didik yang menjawab skala Tidak Layak (TL), 0,66% peserta didik yang menjawab skala KL (Kurang Layak), 13,55% peserta didik yang menjawab skala L (Layak), dan 85,77% peserta didik yang menjawab skala SL (Sangat Layak). Jadi dari hasil keseluruhan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase tertinggi adalah peserta didik yang menjawab skala SL (Sangat Layak) terhadap pernyataan yang diberikan pada media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS.

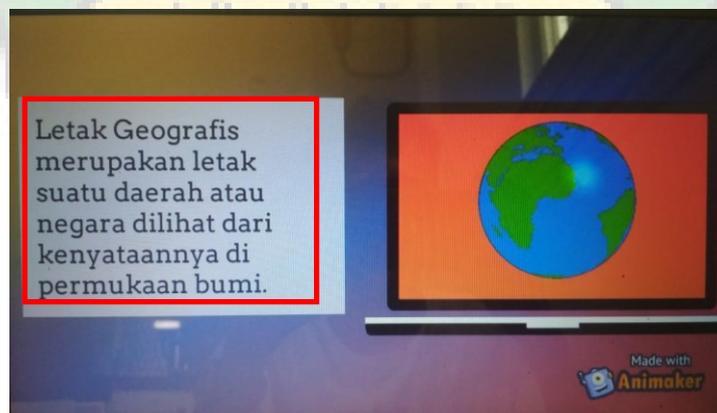
e. Melakukan Revisi Media Animasi Berbasis Animaker

Langkah ini merupakan langkah terakhir mendesain media animasi berbasis animaker pada penelitian ini. Adapun revisi media animasi berbasis animaker didapatkan setelah melakukan validasi dan uji coba lapangan. Dari validasi ahli materi dan ahli media didapatkan bahwa dari ahli materi tidak ada yang harus direvisikan terhadap media animasi berbasis animaker, sedangkan dari ahli media didapatkan bahwa ada beberapa yang harus direvisikan terhadap media animasi berbasis animaker yang telah dirancang yaitu sebagai berikut:

- 1) Ukuran *Font* disesuaikan dengan gambar tidak terlalu besar. Dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 4.1** Ukuran *font* sebelum Revisi



**Gambar 4.2** Ukuran *font* setelah revisi

- 2) Audio/efek iringan suara musik volumenya harus diperkecil, supaya lebih jelas materi yang disampaikan.
- 3) Penyesuaian *background* dengan gambar, dapat dilihat pada gambar berikut ini.

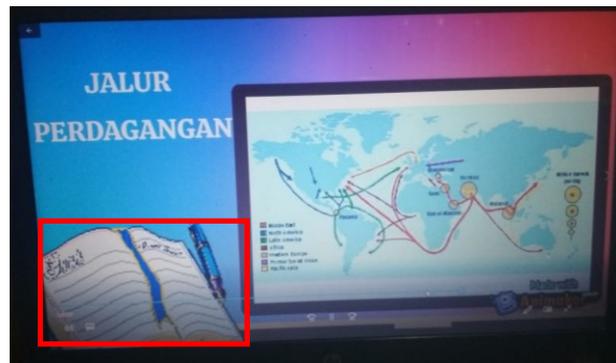


**Gambar 4.3** *Background* sebelum revisi



**Gambar 4.4** *Background* setelah revisi

- 4) Penyesuaian animasi yang layak ditampilkan (tidak buram), dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 4.5** Animasi buku sebelum revisi



**Gambar 4.6** Animasi buku setelah direvisi

5) Penyesuaian gambar dengan materi penjelasan, dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 4.7** Gambar pulau Indonesia sebelum revisi



**Gambar 4.8** Gambar pulau Indonesia setelah revisi

Kemudian dari hasil uji coba lapangan peserta didik skala kecil dan peserta didik skala besar didapatkan bahwa media animasi berbasis animaker tidak ada yang harus direvisikan.

Setelah dilakukan revisi terhadap media animasi berbasis animaker pada langkah terakhir desain ini. Maka media animasi berbasis animaker dapat dinyatakan dengan media sudah jadi dan sangat layak digunakan. Adapun hasil desain media animasi berbasis animaker dapat disajikan sebagai berikut:

### 1) Produk Jadi

#### a) Identitas Produk

Bentuk Fisik	: Audio Visual (Video)
Judul	: Pengembangan media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS kelas V MIN 25 Aceh Besar
Sasaran	: Peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar
Nama editor/penyunting	: Parlin Agustin
Durasi Waktu	: 3 menit 51 detik
Ukuran file	: 14 MB

## b) Slide Media Animasi Berbasis Animaker

### i. Slide Pembukaan



Gambar 4.1 Slide Pembukaan

Pada slide pembukaan media animasi berbasis animaker disajikan berupa pemberian salam dan pengenalan penyusun/editor dengan dilengkapi foto editor serta nama tempat pengembangan media.

### ii. Slide Materi Pembelajaran



Gambar 4.2 Slide Materi Pembelajaran

### iii. Slide Penutup

Slide penutup media animasi berbasis animaker ini berisi tentang pengucapan terima kasih dari editor.



Gambar 4.3 Slide Penutup

## 2. Keefektifan Pembelajaran dengan Media Animasi Berbasis Animaker

Keefektifan pada penelitian ini dilihat dari hasil lembar observasi keterlaksanaan media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS yaitu sebagai berikut.

**Tabel 4.5** Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>			
1.	Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa, serta mengecek kehadiran siswa	1	0
2.	Guru memberikan motivasi	1	0
3.	Guru memberikan apersepsi	1	0
4.	Guru mempersiapkan media animasi berbasis animaker	1	0
5.	Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan dan penilaian	1	0
<b>Kegiatan Inti</b>			
6.	Guru menampilkan berupa media animasi berbasis animaker terkait materi pembelajaran IPS dan meminta peserta didik untuk mengamati video animasi tersebut.	1	0
7.	Guru menanya kepada peserta didik terkait pemahaman isi materi yang ada di dalam media video animasi.	1	0
8.	Guru membagikan peserta didik menjadi beberapa kelompok.	1	0

9.	Guru mencoba pemahaman peserta didik melalui kegiatan simulasi bola pertanyaan terkait materi yang ada didalam video animasi.	1	0
10.	Guru meminta setiap kelompok untuk menuliskan pertanyaan dan jawaban terkait materi yang ada didalam video animasi berbasis animaker.	1	0
11.	Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban yang didapatkan dari kelompok lain.	1	0
12.	Guru meluruskan kembali terkait jawaban yang telah dijawab oleh peserta didik.	1	0
13.	Guru membagikan LKPD terkait materi yang tercantum dalam video media animasi berbasis animaker dan memberikan pengarahan.	1	0
14.	Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan LKPD yang telah diberikan,	1	0
15.	Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi dari LKPD yang telah dijawab.	1	0
<b>Kegiatan Penutup</b>			
16.	Guru meminta beberapa dari peserta didik untuk menyimpulkan terkait pembelajaran yang baru dipelajari.	1	0
17.	Guru melakukan refleksi, memberikan pesan moral, dan melakukan doa bersama, serta salam penutup.	1	0
<b>Jumlah</b>		<b>17</b>	<b>0</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>	<b>0%</b>

Berdasarkan tabel 4.5 data hasil observasi keterlaksanaan media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS yang dinilai oleh satu orang observer. Diketahui banyaknya aspek yang diamati yaitu 17 butir. Adapun jumlah keseluruhan dari jawaban yang dipilih oleh observer pada skala Ya sebanyak 17, Sedangkan untuk jumlah keseluruhan skala tidak adalah 0. Jadi dapat dimasukkan kedalam persamaan sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Banyak Jawaban Ya}}{\text{Banyak Aspek yang diamati}} \times 100\%$$

$$= \frac{17}{17} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Dari hasil perhitungan diatas bahwa tingkat keefektifan pembelajaran dengan media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS diperoleh nilai 100%. Nilai tersebut akan dikaitkan dengan interpretasi data pada tabel kriteria tingkat keefektifan media sebagai berikut.

**Tabel 4.6** Kriteria Tingkat Keefektifan Media

<b>Tingkat Pencapaian (%)</b>	<b>Kategori</b>
90% - 100%	Sangat Efektif
80% - 89%	Efektif
65% - 79%	Cukup Efektif
55% - 64%	Kurang Efektif
0% - 54%	Tidak Efektif

Berdasarkan tabel kriteria tingkat keefektifan media diatas bahwa perolehan nilai persentase 100% termasuk dalam kategori sangat efektif. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media animasi berbasis animaker sangat efektif digunakan pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 25 Aceh Besar. Dan dapat diketahui juga bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media animasi berbasis animaker peserta didik sangat fokus pada pembelajaran, akan tetapi masih ada beberapa peserta didik yang sulit untuk mengingat dan memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis animaker.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan suatu produk berupa media animasi berbasis animaker yang telah dilakukan di kelas V MIN 25 Aceh Besar. Dalam pengembangan suatu produk perlu adanya cara, adapun cara mengembangkan atau mendesain media animasi berbasis animaker pada penelitian ini dilakukan dengan 5 langkah yaitu sebagai berikut:

### **1. Melakukan identifikasi kebutuhan.**

Pada langkah ini peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan di MIN 25 Aceh Besar. Adapun hasil dari identifikasi yang peneliti lakukan di kelas V MIN 25 Aceh Besar, peneliti mendapatkan bahwa ketersediaan media pembelajaran masih sangat kurang, terutama pada pembelajaran IPS. Adapun media yang tersedia tingkat keefektifannya masih rendah pada saat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga membuat peserta didik dalam pembelajaran tidak efektif dan efisien. Dengan hasil identifikasi tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan suatu media animasi berbasis animaker, supaya bisa menambahkan kebutuhan ketersediaan media pembelajaran yang efektif terutama pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 25 Aceh Besar.

### **2. Merumuskan Kompetensi Dasar**

Pada langkah ini peneliti terlebih dahulu memilih pembelajaran yang akan diterapkan yaitu pada pembelajaran IPS, kemudian peneliti menyesuaikan kompetensi yang sedang diterapkan oleh guru terutama pada pembelajaran IPS. Adapun kompetensi dasar yang akan peneliti terapkan pada pembelajaran IPS yaitu Kompetensi Dasar 3.1 mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia

sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Dan 4.1 menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Dengan Indikator Pencapaian Kompetensi 3.1.1 Menjelaskan letak geografis Indonesia, 3.1.2 Menyebutkan macam-macam pulau besar Indonesia, 3.2.3 Menganalisis pengaruh letak geografis terhadap bangsa Indonesia. Dan 4.1.1 Mengklasifikasikan hasil identifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi, 4.1.2 Mempresentasikan hasil klasifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

### 3. Merancang Media Animasi Berbasis Animaker

Langkah dalam merancang media animasi berbasis animaker pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

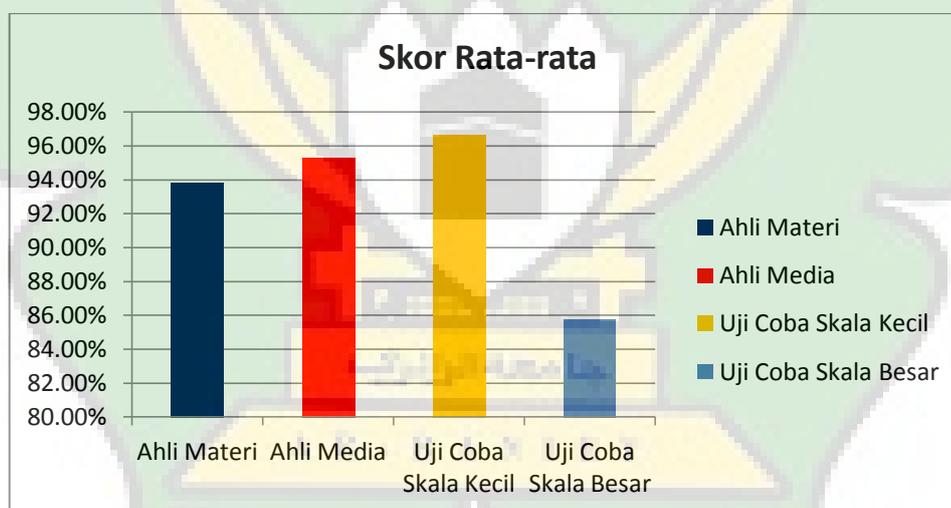
- a. Masuk pada situs Animaker
- b. Dimulai dengan pembagian slide berupa pembukaan, pengenalan editor, materi pembelajaran, dan penutup.
- c. Pemilihan *background*
- d. Penambahan pada setiap slide berupa karakter/animasi, huruf, alat, musik, suara, *effect*, gambar dan video.
- e. Penyesuaian gerakan animasi, suara, huruf, warna, musik, gambar, *effect* dan tata letak.

#### 4. Melakukan Validasi dan Uji Coba Lapangan Terhadap Hasil Rancangan Media Animasi Berbasis Animaker.

Validasi pada penelitian ini dilakukan pada ahli materi dan ahli media, sedangkan uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik skala kecil dan peserta didik skala besar. Adapun data hasil validasi dari ahli materi, ahli media, uji coba lapangan peserta didik skala kecil, dan peserta didik skala besar dengan hasil skor rata-rata persentase secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.7** Data Hasil Keseluruhan Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran

No	Penilai	Skor Rata-rata
1	Ahli Materi	93.84%
2	Ahli Media	95.29%
3	Uji Coba Skala Kecil	96.66%
4	Uji Coba Skala Besar	85.77%



**Gambar 4.9** Diagram Skor Rata-rata Keseluruhan Penilaian Media

Berdasarkan tabel dan diagram diatas, penilaian media animasi berbasis animaker oleh ahli materi diketahui jumlah skor keseluruhan yaitu 61 dan persentase secara keseluruhan yaitu 93.84% termasuk dalam kategori sangat layak. Didalam lembar validasi ahli materi terdapat 4 aspek penilaian berupa kompetensi, penyajian materi, manfaat, dan kelengkapan. Dari 4 aspek penilaian

tersebut dijabarkan menjadi 13 pernyataan. Adapun didapatkan dari hasil validasi ahli materi pada item pernyataan 1, 3, 6 dan 12 diperoleh penilaian 4 sedangkan pernyataan 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10 dan 11 diperoleh penilaian 5.

Proses penilaian selanjutnya media animasi berbasis animaker yang dilakukan dari ahli media dengan bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari media animasi berbasis animaker yang disajikan. Hasil validasi dari ahli media diperoleh dari Jumlah skor keseluruhan item pernyataan yaitu 81 dan jumlah persentase secara keseluruhan yaitu 95,29% tergolong dalam kategori sangat layak. Didalam lembar validasi ahli media terdapat 4 aspek penilaian berupa tampilan, audio/efek suara, penyajian materi, dan kemanfaatan. Dari 4 aspek penilaian tersebut dijabarkan menjadi 17 pernyataan. Adapun didapatkan dari hasil validasi ahli media pada item pernyataan 1, 3, 4 dan 9 diperoleh penilaian 4 sedangkan pernyataan 2, 5, 6, 7, 8, 10, 11 sampai 17 diperoleh penilaian 5. Dalam validasi media adanya revisi terhadap media animasi berbasis animaker.

Setelah dilakukan validasi dari ahli materi dan ahli media dan revisi, kemudian dilanjutkan pada uji coba lapangan. Uji coba lapangan skala kecil dilakukan pada peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar pada Tanggal 7 September 2021. Tujuan dari uji coba skala kecil untuk melihat kekurangan dari media animasi berbasis animaker yang dikembangkan. Uji coba skala kecil pada penelitian ini terdiri dari 5 orang peserta didik. Didalam lembar respon peserta didik terdapat 4 aspek penilaian berupa tampilan, penyajian materi, kejelasan, dan manfaat. Dari 4 aspek penilaian tersebut dijabarkan menjadi 18 pernyataan. Adapun hasil yang diperoleh dari 18 pernyataan tersebut yaitu jumlah persentase

rata-rata 96,66% dari peserta didik yang menjawab SL (Sangat Layak), 33,3% dari peserta didik menjawab L (Layak), dan 0% peserta didik yang menjawab KL (Kurang Layak), TL (Tidak Layak), STL (Sangat Tidak Layak). Dari hasil tersebut diketahui bahwa jumlah persentase rata-rata tertinggi yaitu 96,66% dari peserta didik yang menjawab SL (Sangat Layak) terhadap media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS.

Proses penilaian produk media animasi berbasis animaker sesudah diujicobakan pada skala kecil dan dilakukan revisi, selanjutnya dilakukan uji coba skala besar pada peserta didik kelas V MIN 25 Aceh Besar pada Tanggal 8 September 2021 yang terdiri dari 25 orang peserta didik. Tujuan uji coba skala besar ini untuk mengoperasionalkan produk dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya. Hasil penilaian media animasi berbasis animaker pada uji coba skala besar dapat diperoleh jumlah persentase rata-rata 85.77% dari peserta didik yang menjawab SL (Sangat Layak), 13.55% dari peserta didik menjawab L (Layak), dan 0,66% peserta didik yang menjawab KL (Kurang Layak), dan 0% Peserta didik yang menjawab TL (Tidak Layak) dan STL (Sangat Tidak Layak). Dari hasil tersebut diketahui bahwa jumlah persentase rata-rata tertinggi yaitu 85.77% dari peserta didik yang menjawab SL (Sangat Layak) terhadap media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan dari tabel dan diagram hasil keseluruhan penilaian media animasi berbasis animaker baik dari ahli materi, ahli media, uji coba lapangan skala kecil dan skala besar dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis animaker sangat layak digunakan pada pembelajaran IPS.

#### 4. Melakukan Revisi Media Animasi Berbasis animaker

Perbaikan atau revisi terhadap media animasi berbasis animaker yang didapatkan dari hasil penilaian pada instrumen lembar penilaian baik dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik di bagian kritik dan saran. Dari hasil keseluruhan didapatkan hanya dari ahli media yang memberi beberapa saran untuk perbaikan terhadap media animasi berbasis animaker yaitu penyesuaian ukuran huruf dengan gambar tidak sesuai, audio/musik iringan volume harus diperkecil, penyesuaian background dengan gambar, penyesuaian animasi yang layak ditampilkan, dan penyesuaian gambar dengan materi penjelasan. Setelah dilakukan revisi, maka media animasi berbasis animaker dapat dinyatakan dengan produk sudah jadi dan sangat layak digunakan. Adapun hasil dari desain media animasi berbasis animaker yaitu bentuk fisik audio visual, durasi waktu 3 menit 51 detik, ukuran file 14 MB, dengan jumlah slide 3 yaitu terdiri dari slide pembukaan, slide materi pembelajaran, dan slide penutup. Kemudian media animasi berbasis animaker yang sudah jadi tersebut akan digunakan dalam pembelajaran IPS di Kelas V MIN 25 Aceh Besar untuk melihat tingkat keefektifan media tersebut. Dari hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS yang dinilai oleh satu orang observer ibu Meutia Farida, S.Pd.I, guru kelas V sekaligus guru mata pelajaran IPS pada tanggal 11 September 2021 di kelas V MIN 25 Aceh Besar diperoleh data dengan hasil persentase 100% dikategorikan dalam pembelajaran sangat efektif. Disamping terlaksananya pembelajaran efektif, namun terdapat juga kendala pada peserta didik saat menggunakan media animasi berbasis animaker

yaitu masih ada beberapa peserta didik yang sulit untuk memahami materi dengan menggunakan media animasi berbasis animaker. Sehingga peneliti berharap pada penelitian kedepannya dengan menggunakan media animasi berbasis animaker bisa mengatasi kendala kesulitan peserta didik untuk memahami pembelajaran.

Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Basuki data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dengan persentase rata-rata skor 90% tergolong kriteria sangat baik. Sedangkan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dengan persentase rata rata skor 90% tergolong kriteria sangat baik. Adapun data hasil uji coba lapangan diperoleh pada uji coba lapangan kelompok kecil dengan subjeknya terdiri dari 4 orang peserta didik diperoleh skor persentase rata-rata 85,6% dikategorikan sangat baik, sedangkan pada uji coba lapangan kelompok besar dengan subjek 8 orang peserta didik diperoleh persentase rata-rata skor 87,2% dikategorikan sangat baik.<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> Ginanjar Dwi Basuki, "Pengembangan *E-Learning Berbasis Moodle* Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Bagi siswa kelas V SD Negeri Kota gede I", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1, Juni 2015, hal. 2-3

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

1. Desain media animasi berbasis animaker yaitu dengan melakukan identifikasi kebutuhan, merumuskan kompetensi, merancang media animasi, melakukan validasi kelayakan media animasi berbasis animaker, diperoleh dari ahli materi dengan skor persentase rata rata 93,84% kategori “sangat layak”. Sedangkan dari ahli media diperoleh skor persentase rata-rata 95,29% kategori “sangat layak”, uji coba lapangan skala kecil diperoleh skor persentase rata-rata 96.66% kategori “sangat layak”, uji coba lapangan skala besar diperoleh skor persentase rata-rata 85,77% dengan kategori “sangat layak”. Dan terakhir melakukan revisi media. Setelah dilakukan revisi maka produk sudah jadi yaitu media animasi berbasis animaker berbentuk video, durasi 3 menit 51 detik, ukuran file 14 MB, dengan banyaknya slide 3 buah.
2. Keefektifan media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS didapatkan dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis animaker yaitu diperoleh nilai persentase 100% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil perolehan nilai tersebut penggunaan media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS sangat efektif.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut dalam upaya meningkatkan pendidikan perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya dan guru hendaknya dapat mengembangkan media animasi berbasis animaker ini lebih lanjut. Bisa dengan menambahkan materi-materi yang lain agar tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Pengembangan media animasi berbasis animaker dapat dikembangkan pada pembelajaran yang lain.
3. Media animasi berbasis animaker memiliki kekurangan, salah satunya yaitu banyak item yang masih berbayar, hanya beberapa item yang gratis tanpa berbayar, sehingga peneliti berharap media animasi berbasis animaker yang dikembangkan kedepannya nanti bisa menjadi lebih baik dan kreatif dalam mendasainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M., Ishak, A. 2011. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*. Understanding Culture Through Animation.
- Anggito, Albi, dan Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. SukaBumi: CV Jejak.
- Apriansyah, M. Ridwan, dkk. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta”. *Jurnal pendidikan Teknik sipil (Jpensil)*. 9 (1).
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariningsih, Kadek Ayu, dan Nyoman Widhi Adnyana. 2017. “Memahami Ritual *Aci* Keburan Melalui Sajian Multimedia (Studi Kasus: Desa Pakraman Kelusa)”. *Journal Studi Kultural*. 2(2).
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- , 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- , 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Asim. 2001. *Sistematika Penelitian Pengembangan*. Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- Basuki, Ginanjar Dwi. 2015. “Pengembangan *E-Learning Berbasis Moodle* Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Kota Gede I”, *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1(2-3).
- Chano, dkk. 2020. *Kebebasan Media Mengancam Literasi Politik*. Malang: Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Fakhrurrazi. 2018. “Hakikat Pembelajaran yang Efektif”. IAIN Langsa. *Jurnal At-Tafkir*.
- Farida, Ida. 2019. “Peningkatan Hasil belajar mata pelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia melalui model pembelajaran *Course Review Hooray* dengan Media *Pop Up Book* pada siswa kelas V MI Nurul Hikmah Kedungringin 02 Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang Tahun pelajaran 2019/2020”. Skripsi. Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN).

- Farishy. *Cara Membuat Video Animasi Pembelajaran dengan Menggunakan Animaker*. Diakses melalui situs: <https://www.farishy.com/2020/10/cara-membuat-video-animasi-pembelajaran.html> pada 16 Oktober 2020.
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widia sarana Indonesia.
- Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru dan siswa pada kelas V MIN 25 Aceh Besar.
- Hidayatullah, Priyanto, dkk. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika.
- Huda, Sholihul. 2012. “Pengembangan Media Pembelajaran Interktif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di SDN Bimbing III Malang”. Skripsi. Malang: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas negeri Malang.
- Jejak Pendidikan. *Pengertian IPS*. diakses melalui situs: <http://www.jejakpendidikan.com/2017/04/pengertian-ips.html> pada bulan April 2017.
- Jordan Reynaldi, *Kondisi dan Letak Geografis Pulau di Indonesia*. Diakses melalui situs: <https://studioliterasi.com/kondisi-geografis-pulau-indonesia/> pada 8 September 2020.
- Kustandi dan Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mashuri, Delila Khoiriyah, dan Budiyo. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V”, *jurnal PGSD*. 8(5).
- Mutia Alfiah. *Media Animasi – Selamat Datang*. Diakses melalui situs: <http://mutiaalfiah95.blogspot.com/2016/01/media-animasi.html>. pada 20 Januari 2016.
- Novyati, Ika. 2009. “Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Sistem Pernafasan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V SDN Mandiro 1 Bondowoso”. Skripsi. Malang: Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang..
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat.
- Observasi tanggal 30 Agustus 2021 di kelas V MIN 25 Aceh Besar.

- Permana, Anggi. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian Berbasis Komputer untuk Pembelajaran di SMK Ma'arif Salam Magelang". Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnama, Bambang Eka. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rosardi, Raras Githa & Supardi. 2021. *Perencanaan Pembelajaran IPS Integrati*. Solok Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- Rudyansah, *Pengertian dan Manfaat Video Animasi bagi Pendidikan*. Di akses melalui situs: <https://bieproduction.com> pada tanggal 10 April 2020.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2010. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santoso, Subhan Adi, dan M. Chotibuddin. 2020. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Jawa Timur: CV.Penerbit Qiara Media.
- Saski, Nabilah Hamudiana dan Tri Sudarwanto. 2021. "Kelayakan Media Pembelajaran *Market Learning* Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. 9(1).
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Situs <http://meaningaccordingtoexperts.blogspot.com/2017/04/pengertian-dan-tujuan-ilmu-pengetahuan> (diakses pada 5 April 2017)
- Sudjono, Anas. 1995. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunandi, Rian. 2018. "Analisis Pemanfaatan Sarana dan Prasarana dalam Proses Pembelajaran IPS di Kelas V SDN 145/1 Kampung Pulau Kecamatan Pelayung". *Artikel Ilmiah*. Jambi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- , 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Thoyyib, Muhammad. 2012. “Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI Semester II di SDN Polehan 3 Malang”. Skripsi. Malang: Jurusan Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Malang.

Wikipedia. *Animaker*. diakses melalui situs: <https://en.wikipedia.org/wiki/Animaker> pada bulan Oktober 2020.



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**  
**Nomor: B-12652/Un.08/FTK/KP.07.6/08/2021**

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

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;  
 : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat** :  
 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen  
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;  
 4. Peraturan Pemerintah No. 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 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;  
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 30 November 2020
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-13546/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2020  
**KEDUA** : Menunjuk Saudara:
1. Mawardi, S.Ag., M.Pd sebagai pembimbing pertama  
 2. Raihan Permata Sari, M.Pd.I sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi** :  
 Nama : Parlin Agustin  
 NIM : 170209066  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 25 Aceh Besar
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;  
**KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022  
**KEEMPAT** : 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 : 30 Agustus 2021

An. Rektor  
 Dekan,



Muslim Razali

**Tembusan**

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



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12835/Un.08/FTK.1/TL.00/08/2021

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah MIN 25 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **PARLIN AGUSTIN / 170209066**  
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat sekarang : Jl. Inoeng Balee Darussalam Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 25 Aceh Besar***

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

Banda Aceh, 06 September 2021  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 15 Oktober  
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 25 ACEH BESAR**  
 KECAMATAN KUTA BARO – KABUPATEN ACEH BESAR

NSM 1 1 1 1 1 1 1 0 6 0 0 2 0

Alamat : Jalan Blang Bintang lama Kec.Kuta Baro, A.Besar Telp. (0651) 581130 Kode Pos 23372

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor: B-161/Mi.01.20/Kp.01.2/096/ 2021

Sehubungan dengan Surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar – Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor: B-12803/Un.08/FTK.1/TL.00/08/2021 Tanggal 30 Agustus 2021 perihal mohon bantuan izin untuk mengumpulkan data Menyusun Skripsi , maka dengan ini Kepala MIN 25 Aceh Besar menerangkan sebagai berikut :

Nama	: PARLIN AGUSTIN
NIM	: 170209066
Program Studi/ jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: IX
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar – Raniry
Alamat	: Jln.Inong Balee Darussalam Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Bahwa benar yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan pengumpulan data pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 25 Aceh Besar Kecamatan Kuta Baro Kabupaten Aceh Besar, sejak tanggal 7 sd' 9 September 2021 guna memenuhi persyaratan untuk mengumpulkan data dalam proses penyelesaian penulisan Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker pada pembelajaran IPS di Kelas V MIN 25 Aceh Besar”**.

Demikianlah surat keterangan penelitian ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Banda Aceh, 10 September 2021

Kepala Madrasah,

M. S.Pd

40806 199905 1 001

**SILABUS**  
**TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Nama Sekolah** : MIN 25 Aceh Besar  
**Kelas / Semester** : V / I  
**Tema 1** : Organ Gerak Hewan dan Manusia

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<b>SUB TEMA 2 PB</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dapat menentukoon ide pokok bacaan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membaca bacaan berjudul beragamnya Flora dan Fauna Indonesia.</li> <li>▪ Memahami bacaan dan menentukan ide pokok bacaan.</li> <li>▪ Menentukan ide pokok bacaan.</li> </ul>
<b>PPKN</b>		
1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. 2.1 Bersikap bertanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila. 3.1 mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. 4.1 menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai pancasila.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengamati gambar-gambar yang menunjukkan perilaku orang-orang yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai pancasila.</li> <li>▪ Mengidentifikasi dan mengklasifikasikan perilaku yang nampak pada gambar sesuai ataukah tidak sesuai dengan nilai-nilai pancasila.</li> </ul>
<b>IPS</b>		
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kenampakan alam buatan dan kenampakan alam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengamati gambar kenampakan alam buatan dan kenampakan alam.</li> <li>▪ Menyebutkan</li> </ul>

<p>serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.</p>		<p>benteng alam masing-masing pulau besar di Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memahami kondisi iklim di Indonesia.</li> <li>▪ Mengidentifikasi keragaman flora dan fauna di Indonesia.</li> </ul>
--	--	--



**(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan	: MIN 25 Aceh Besar
Mata pelajaran	: IPS
Kelas / Semester	: V /1
Materi pokok	: Karakteristik Geografis Indonesia
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.1 Menjelaskan letak geografis Indonesia. 3.1.2 Menyebutkan macam-macam pulau besar Indonesia. 3.2.3 Menganalisis pengaruh letak geografis terhadap bangsa Indonesia.

<p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.</p>	<p>4.1.1 Mengklasifikasikan hasil identifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.</p> <p>4.1.2 Mempresentasikan hasil klasifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.</p>
--	--

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan video animasi berbasis animaker dan bola pertanyaan peserta didik mampu menjelaskan letak geografis Indonesia, serta mampu menyebutkan macam-macam pulau besar Indonesia dan mampu menganalisis pengaruh letak geografis terhadap bangsa Indonesia.
2. Melalui diskusi dan hasil diskusi kelompok peserta didik mampu mengklasifikasikan hasil identifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi dan mampu mempresentasikan hasil klasifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

### D. Materi Ajar

1. Letak Geografis Indonesia
2. Pulau-pulau besar Indonesia.
3. Pengaruh letak geografis terhadap bangsa Indonesia.

### E. Pendekatan, Model, Metode.

1. Pendekatan : Sainifik
2. Model : *Snowball Throwing*.
3. Metode : Permainan/Simulasi, tanya jawab, diskusi, penugasan, presentasi

## F. Alat, Media, dan Sumber belajar

1. Alat : Infokus, leptop/komputer, papan tulis dan kertas HVS.
2. Media : Video Animasi Berbasis Animaker.
3. Sumber belajar :
  - a. Angi St. Anggari, dkk, Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Indahnya Kebersamaan* : buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. viii, 232 hlm. : illus. ; 29,7 cm.
  - b. Angi St. Anggari, Dkk, Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Indahnya Kebersamaan* / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. vi, 202 hlm. : illus. ; 29,7 cm. (Tema ; 1)

## G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam, menyapa siswa, dan membaca do'a bersama (<b>Religius</b>)</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa (<b>Integritas</b>)</li> <li>• Guru memberikan motivasi terkait dengan pembelajaran yang akan diajarkan. (<b>Integritas</b>)</li> <li>• Siswa menyampaikan apersepsi (mengaitkan materi keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari) (<b>Nasionalis</b>)</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>• Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan sistem penilaian. (<b>Communication</b>)</li> </ul>	10 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mengamati video animasi tentang penjelasan karakteristik geografis Indonesia.</li> <li>• Guru memancing siswa untuk bertanya mengenai video animasi yang telah diamati.</li> </ul>	55 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan siswa menjadi 4 atau 5 kelompok dan kertas HVS (<b>Literasi</b>)</li> <li>• Guru meminta setiap kelompok untuk menuliskan pertanyaan mengenai video yang telah diamati beserta jawabannya.</li> <li>• Setiap perwakilan kelompok maju kedepan dan membawa pertanyaan yang telah dibuat menjadi bola, dan guru menyuruh siswa untuk melemparkan bola pertanyaan kepada kelompok lain.</li> <li>• Kemudian, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang didapat dari kelompok yang berbeda.</li> <li>• Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban dari pertanyaan yang didapat.</li> <li>• Setelah itu, guru memancing siswa untuk bertanya mengenai materi.</li> <li>• Selanjutnya, guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok, dan memberikan pengarahan.</li> <li>• Siswa berdiskusi untuk mengajarkan LKPD yang telah diberi guru.</li> <li>• Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan LKPD yang telah didiskusikan dikelompok. (<b>Critical Thinking and Problem Solving</b>)</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beberapa peserta didik menyampaikan kesimpulan hasil belajar, guru memberi penguatan (<b>Communication / Mandiri</b>)</li> <li>• peserta didik mengikuti tes hasil belajar secara lisan dari guru</li> <li>• peserta didik mengutarakan refleksi belajar terhadap guru (<b>Critical/ Integritas</b>)</li> <li>• . peserta didik mendengarkan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran secara konstektual</li> <li>• peserta didik mendengarkan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya</li> <li>• guru bersama peserta didik membaca doa bersama dan diakhiri dengan ucapan salam (<b>Religius</b>)</li> </ul>	10 menit

## H. Penilaian Pembelajaran

Teknik : Tugas Kelompok

Bentuk : Lembar Kerja Peserta Didik

Instrumen : Rubrik (terlampir)

### 1. Rubrik Penilaian Pengetahuan Peserta Didik

Indikator	Aspek Yang Diamati	SKOR			
		1	2	3	4
Teliti	Kesesuaian Penempatan gambar dengan penjelasan pada LKPD	Peserta didik belum mampu menempatkan gambar sesuai dengan penjelasan pada LKPD	Peserta didik mulai mampu menempatkan beberapa gambar sesuai penjelasan namun masih banyak yang salah dalam penempatan.	Peserta didik mampu menempatkan gambar sesuai penjelasan namun masih ada beberapa yang dalam penempatan.	Peserta didik sudah mampu dalam menempatkan gambar sesuai dengan penjelasannya dengan benar
Elaborasi	Menjelaskan dan memberi pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD	Siswa belum mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD	Siswa mulai mampu dalam menjelaskan beberapa pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih.	Siswa mampu menjelaskan pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih.	Siswa mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD dengan benar.

## 1. Penilaian Sikap Peserta didik

(Beri tanda  $\checkmark$  pada kolom di bawah ini sesuai dengan penilaian terhadap sikap peserta didik)

No.	Nama Peserta Didik	Perubahan Sikap								
		Percaya Diri			Disiplin			Bertanggung jawab		
		BT	T	ST	BT	T	ST	BT	T	ST
1										
2										
3										
4										
5										



**Keterangan:**

BT = Belum Terlihat

T = Terlihat

ST = Sangat Terlihat

**3. Remedial dan Pengayaan****a. Remedial**

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan bimbingan tentang materi karakteristik geografis indonesia.

**b. Pengayaan**

Peserta didik yang sudah tuntas agar bisa membantu teman yang belum memahami materi tentang karakteristik geografis indonesia.

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Lambro Bileu, 7 September 2021  
Guru Mata Pelajaran IPS



Meutia Farida, S. Pd  
NIP. 197408061999051001

Meutia Farida, S. Pd. I  
NIP. 197803311999032001

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

**MATA PELAJARAN** : IPS

**MATERI** : Karakteristik Geografis Indonesia

**KELAS** : V

**TUJUAN PEMBELAJARAN :**

Melalui diskusi dan hasil diskusi kelompok peserta didik mampu mengklasifikasikan hasil identifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi dan mampu mempresentasikan hasil klasifikasi mengenai pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

**Nama kelompok** : .....

**Anggota** : 1.....

2.....

3.....

4.....

**Langkah-Langkah Kegiatan**

**A. Amatilah gambar-gambar pada tabel berikut!**

**Macam macam pengaruh letak geografis terhadap bangsa Indonesia**





**B. Setelah mengamati gambar diatas, maka kerjakanlah secara berkelompok tugas berikut dengan ketentuan:**

1. Buatlah tabel di kertas HVS yang telah dibagikan seperti tabel dibawah ini!
2. Tempelkan semua jenis gambar macam-macam pengaruh letak geografis terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi!
3. Tentukan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi pada kolom dengan memberi tanda (√).
4. Berikan alasanmu pada kolom yang tersedia
5. Presentasikan didepan kelas dan diskusikan.

No	Gambar Macam- macam Kehidupan Ekonomi, Sosial, Budaya, Komunika si serta Transport asi	Kategori					
		Ekonomi	Sosial	Budaya	Komunikasi	Transportasi	Alasan
1							
2							
3							
4							
5							
6							

**LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI**

**Materi** : Karakteristik Geografis Indonesia

**Sasaran Program** : Peserta Didik kelas V MIN 25 Aceh Besar

**Judul penelitian** : Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS Pada Kelas V MIN 25 Aceh Besar

**Pengembangan** : Parlin Agustin

**Evaluator** : Mawardi, S.Ag., M.Pd.

**Tanggal** : 30 Agustus 2021

**Petunjuk :**

Berilah pendapat Bapak/Ibu pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom di bawah.

**Keterangan Skala :**

- 5 = Sangat layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup Layak
- 2 = Kurang Layak
- 1 = Sangat Kurang Layak

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembaran Evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
<b>Kompetensi</b>						
1.	Media pembelajaran berisi materi tentang macam-macam Pulau besar Indonesia				√	
2.	Media pembelajaran berisi materi tentang karakteristik geografis Indonesia					√
<b>Penyajian Materi</b>						
3.	Bahasa yang digunakan di dalam media pembelajaran jelas untuk di pahami			√		
4.	Materi sesuai dengan yang dirumuskan					√

5.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa							✓
6.	Penggunaan kalimat dalam menjelaskan materi sudah baik.						✓	
7.	Sistematika penyusunan materi tepat							✓
8.	Gambar yang digunakan dalam menjelaskan materi karakteristik geografis Indonesia sesuai							✓
<b>Manfaat</b>								
9.	Media pembelajaran mampu memberikan fokus perhatian peserta didik pada pembelajaran.							✓
10.	Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.							✓
11.	Media pembelajaran bisa digunakan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran mandiri.							✓
<b>Kelengkapan</b>								
12.	Judul media pembelajaran yang dicantumkan mewakili isi.						✓	✓
13.	Informasi pengembangan jelas						✓	✓

**b. Kritik dan Saran**

.....

.....

.....

.....

**c. Kesimpulan**

Program dinyatakan:

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

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak)

Banda Aceh, 30 Agustus 2021

Ahli Materi

Mawardi, S.Th. I., M.A.

NIP. 198605272019032011

**LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA**

**Materi** : Karakteristik Geografis Indonesia

**Sasaran Program** : Peserta Didik kelas V MIN 25 Aceh Besar

**Judul penelitian** : Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPS Pada Kelas V MIN 25 Aceh Besar

**Pengembangan** : Parlin Agustin

**Evaluator** : Mira Maisura, M. Sc

**Tanggal** : 25 Agustus 2021

**Petunjuk :**

Berilah pendapat Bapak/Ibu pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom di bawah.

**Keterangan Skala :**

- 5 = Sangat layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup Layak
- 2 = Kurang Layak
- 1 = Sangat Kurang Layak

Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembaran Evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Pemilihan grafis <i>background</i>				✓	
2.	Teks dapat terbaca dengan baik					✓
3.	Ukuran teks dan jenis huruf.				✓	
4.	Bentuk atau jenis huruf mudah dibaca.				✓	
5.	Kualitas gambar pendukung yang ditampilkan					✓
6.	Sajian Animasi					✓

7.	Perpaduan gerakan animasi dengan penjelasan materi sesuai					✓
8.	Suara yang digunakan di dalam media pembelajaran jelas untuk di pahami					✓
9.	Perpaduan .suara dengan animasi sesuai				✓	
10.	Perpaduan suara dengan tulisan serasi					✓
11.	Penambahan musik pada iringan penjelasan materi					✓
12.	Sistematika isi materi tepat					✓
13.	Bab dan sub-bab pada isi materi jelas					✓
14.	Pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran ini dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.					✓
15.	Perangkat pembelajaran ini menjadikan pembelajaran terasa tidak membosankan.					✓
16.	Perangkat pembelajaran ini membantu peserta didik untuk belajar lebih mudah dan terarah.					✓
17.	Kemudahan penggunaan media					✓

## 2. Kritik dan Saran

Beberapa image dapat diganti dengan ukuran yang lebih baik.

## 3. Kesimpulan

Program dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Banda Aceh, 25 Agustus 2021

Ahli Media



Mira Maisura, M. Sc

NIP. 198605272019032011

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Nama : M. FAQIH AL HAFIDZ  
 Kelas/ Semester : V Unggul / semester 1  
 Tanggal : 7 September 2021  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran IPS pada Kelas V MIN 25 Aceh Besar

**Petunjuk :**

- a. Mulailah dengan membaca *Basmallah*.
- b. Sebelum mengisi angket ini, terlebih dahulu kamu telah mengamati tampilan dari media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS. Angket ini terdapat 18 pertanyaan. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian. Berikan jawaban yang sesuai dengan pilihanmu setelah kamu mengamati media animasi yang ditampilkan.
- c. Jawaban diberikan pada skala penilaian, yang sudah disediakan. Dengan skala penilaian:
  - 5 = Sangat baik/ Sangat sesuai/ Sangat setuju
  - 4 = Baik/ Sesuai/ Setuju
  - 3 = Cukup baik/ Cukup sesuai/ Cukup setuju
  - 2 = Kurang baik/ Kurang sesuai/ Kurang setuju
  - 1 = Sangat tidak baik/ Sangat tidak sesuai/ Sangat tidak setuju
- d. Mohon diberikan pendapat anda dengan tanda (√) sesuai dengan pernyataan pada kolom di bawah ini.

**Contoh:**

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Materi			√		
2.	Kualitas tampilan gambar				√	

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
<b>Tampilan</b>						
1.	Teks atau tulisan pada media pembelajaran ini mudah dibaca.					✓
2.	Gambar, tulisan dan animasi yang disajikan jelas tidak buram.					✓
3.	Ilustrasi yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)					✓
4.	Animasi yang ditampilkan menarik					✓
5.	Animasi dan gambar yang disajikan sesuai dengan materi.					✓
6.	Suara yang digunakan dalam media pembelajaran jelas untuk dipahami					✓
<b>Aspek Penyajian Materi</b>						
7.	Media pembelajaran ini menjelaskan macam-macam keadaan geografis pulau besar Indonesia					✓
8.	Penyajian materi dalam media pembelajaran ini berkaitan dengan kompetensi lain.					✓
<b>Kejelasan</b>						
9.	Saya dapat mengikuti kegiatan belajar tahap demi tahap dengan mudah.					✓
10.	Materi karakteristik geografis Indonesia dalam media ini sudah runtut.					✓
11.	Saya dapat memahami dengan mudah kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini.					✓
12.	Saya dapat memahami gambar dan animasi yang ada dalam media pembelajaran ini.					✓
13.	Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran ini.					✓
<b>Aspek Manfaat</b>						
14.	Saya dapat memahami materi karakteristik geografis Indonesia menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					✓
15.	Saya merasa lebih mudah belajar materi karakteristik geografis Indonesia menggunakan media pembelajaran ini.					✓
16.	Saya sangat tertarik belajar karakteristik geografis Indonesia menggunakan media pembelajaran ini.					✓
17.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini saya lebih tertarik dalam mempelajari karakteristik geografis Indonesia					✓
18.	Saya lebih rajin belajar materi karakteristik geografis Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran ini.				✓	

**Kritik dan Saran umum:**

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan :**

Pilihlah salah satu jawaban dengan melingkari jawaban yang anda pilih:

1. Apakah kamu lebih mudah mempelajari materi karakteristik geografis Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran ini?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Menurut kamu media pembelajaran ini:
  - a. Sangat layak digunakan dalam pembelajaran karakteristik geografis Indonesia (tanpa perbaikan)
  - b. Layak digunakan dalam pembelajaran karakteristik geografis Indonesia, namun perlu diadakan perbaikan.
  - c. Kurang Layak jika digunakan dalam pembelajaran karakteristik geografis Indonesia.
  - d. Tidak layak digunakan untuk pembelajaran karakteristik geografis Indonesia.

7 September ..... 2021

( *Ecu* )

**LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DIDIK**

Nama : Zahwa kamila  
 Kelas/ Semester : V unggul / semester 1  
 Tanggal : 8-9-2021  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran IPS pada Kelas V MIN 25 Aceh Besar

**Petunjuk :**

- a. Mulailah dengan membaca *Basmallah*.
- b. Sebelum mengisi angket ini, terlebih dahulu kamu telah mengamati tampilan dari media animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPS. Angket ini terdapat 18 pertanyaan. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian. Berikan jawaban yang sesuai dengan pilihanmu setelah kamu mengamati media animasi yang ditampilkan.
- c. Jawaban diberikan pada skala penilaian, yang sudah disediakan. Dengan skala penilaian:
  - 5 = Sangat baik/ Sangat sesuai/ Sangat setuju
  - 4 = Baik/ Sesuai/ Setuju
  - 3 = Cukup baik/ Cukup sesuai/ Cukup setuju
  - 2 = Kurang baik/ Kurang sesuai/ Kurang setuju
  - 1 = Sangat tidak baik/ Sangat tidak sesuai/ Sangat tidak setuju
- d. Mohon diberikan pendapat anda dengan tanda (√) sesuai dengan pernyataan pada kolom di bawah ini.

Contoh:

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Materi			√		
2.	Kualitas tampilan gambar				√	

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
<b>Tampilan</b>						
1.	Teks atau tulisan pada media pembelajaran ini mudah dibaca.					✓
2.	Gambar, tulisan dan animasi yang disajikan jelas tidak buram.					✓
3.	Ilustrasi yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)				✓	
4.	Animasi yang ditampilkan menarik					✓
5.	Animasi dan gambar yang disajikan sesuai dengan materi.					✓
6.	Suara yang digunakan dalam media pembelajaran jelas untuk dipahami					✓
<b>Aspek Penyajian Materi</b>						
7.	Media pembelajaran ini menjelaskan macam-macam keadaan geografis pulau besar Indonesia					✓
8.	Penyajian materi dalam media pembelajaran ini berkaitan dengan kompetensi lain.					✓
<b>Kejelasan</b>						
9.	Saya dapat mengikuti kegiatan belajar tahap demi tahap dengan mudah.					✓
10.	Materi karakteristik geografis Indonesia dalam media ini sudah runtut.					✓
11.	Saya dapat memahami dengan mudah kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini.					✓
12.	Saya dapat memahami gambar dan animasi yang ada dalam media pembelajaran ini.					✓
13.	Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran ini.					✓
<b>Aspek Manfaat</b>						
14.	Saya dapat memahami materi karakteristik geografis Indonesia menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					✓
15.	Saya merasa lebih mudah belajar materi karakteristik geografis Indonesia menggunakan media pembelajaran ini.					✓
16.	Saya sangat tertarik belajar karakteristik geografis Indonesia menggunakan media pembelajaran ini.					✓
17.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini saya lebih tertarik dalam mempelajari karakteristik geografis Indonesia					✓
18.	Saya lebih rajin belajar materi karakteristik geografis Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran ini.					✓

**Kritik dan Saran umum:**

Saya senang dengan pembelajaran / animasi taxi media  
tadi membuat saya tertarik - dan juga mudah dipahami

.....

.....

.....

**Kesimpulan :**

Pilihlah salah satu jawaban dengan melingkari jawaban yang anda pilih:

1. Apakah kamu lebih mudah mempelajari materi karakteristik geografis Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran ini?

- a. Ya
- b. Tidak

2. Menurut kamu media pembelajaran ini:

- a. Sangat layak digunakan dalam pembelajaran karakteristik geografis Indonesia (tanpa perbaikan)
- b. Layak digunakan dalam pembelajaran karakteristik geografis Indonesia, namun perlu diadakan perbaikan.
- c. Kurang Layak jika digunakan dalam pembelajaran karakteristik geografis Indonesia.
- d. Tidak layak digunakan untuk pembelajaran karakteristik geografis Indonesia.

8 - 9 - ..... 2021

( Zahwa kamila )

*Zahwa*

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KETERLAKSANAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS ANIMAKER**  
**PADA PEMBELAJARAN IPS**

**Nama Pengajar** : Parlin Agustin  
**Mata Pelajaran** : IPS  
**Kelas/ Semester** : V / I  
**Sekolah** : MIN 25 Aceh Besar  
**Pertemuan ke-** : 1

**Petunjuk:**

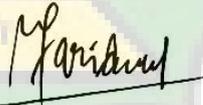
Isilah kolom pada tabel berikut dengan tanda (v) pada opsi (ya) jika kegiatan terlaksana dan (tidak) jika tidak terlaksana dalam pembelajaran.

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	KETERLAKSANAAN	
		YA	TIDAK
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>			
1.	Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa, serta mengecek kehadiran siswa	✓	
2.	Guru memberikan motivasi	✓	
3.	Guru memberikan apersepsi	✓	
4.	Guru mempersiapkan media animasi berbasis animaker	✓	
5.	Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan dan penilaian	✓	
<b>Kegiatan Inti</b>			
6.	Guru menampilkan berupa media animasi berbasis animaker terkait materi pembelajaran IPS dan meminta peserta didik untuk mengamati video animasi tersebut.	✓	
7.	Guru menanya kepada peserta didik terkait pemahaman isi materi yang ada di dalam media video animasi.	✓	
8.	Guru membagikan peserta didik menjadi beberapa kelompok.	✓	
9.	Guru mencoba pemahaman peserta didik		

	melalui kegiatan simulasi bola pertanyaan terkait materi yang ada didalam video animasi.	✓	
10.	Guru meminta setiap kelompok untuk menuliskan pertanyaan dan jawaban terkait materi yang ada didalam video animasi berbasis animaker.	✓	
11.	Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban yang didapatkan dari kelompok lain.	✓	
12.	Guru meluruskan kembali terkait jawaban yang telah dijawab oleh peserta didik.	✓	
13.	Guru membagikan LKPD terkait materi yang tercantum dalam video media animasi berbasis animaker dan memberikan pengarahannya.	✓	
14.	Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan LKPD yang telah diberikan,	✓	
15.	Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi dari LKPD yang telah dijawab.	✓	
<b>Kegiatan Penutup</b>			
16.	Guru meminta beberapa dari peserta didik untuk menyimpulkan terkait pembelajaran yang baru dipelajari.	✓	
17.	Guru melakukan refleksi, memberikan pesan moral, dan melakukan doa bersama, serta salam penutup.	✓	

Catatan ..... Pembelajaran berjalan dengan lancar  
 Materi dan yang diberikan sesuai dengan  
 Media animasi berbasis animaker tetap untuk  
 kedepan dnak 3 diajak lebih aktif lagi agar kelas meriah  
 hidup dan ramai

Lambro Bileu, 7 September 2021  
 Observer

  
 Meutia Farida, S. Pd. I  
 NIP. 197803311999032001

**DOKUMENTASI**



**Mengamati Tampilan Video Animasi**



**Foto Bersama Peserta didik Laki-laki Kelas V**



**Mengamati tampilan Video**



**Pengisian Lembar Angket**



**Pembagian Lembar Angket**



**Foto Bersama Peserta Didik Perempuan**