

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1
UNTUK KELAS III SDN 66 PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**SITI SARAH
NPM. 186910382**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021/2022**

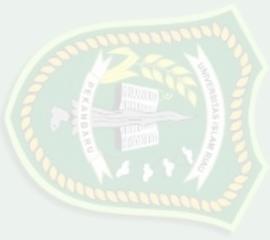
ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1
UNTUK KELAS III SDB 66 PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



SITI SARAH
NPM. 186910382

PEMBIMBING

ZAKA HADIKUSUMA RAMADAN, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1026029001

UNIVERSITAS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021/2022
ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 UNTUK KELAS III SDN 66 PEKANBARU

Dipersembahkan dan disusun oleh

Nama : Siti Sarah
NPM : 186910382
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

Ketua Program Studi

Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1026029001

Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1026029001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau

Pekanbaru, Oktober 2022

Wakil Dekan Bidang Akademik



H. Zakir Has, S.H., M.Pd
NIDN. 1007026001

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda -- tangan dibawah ini:

Nama : Siti Sarah

NPM : 186910382

Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Skripsi ini asli pemikiran saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana yang ditulis oleh orang lain, baik yang ada di Universitas Islam Riau atau perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, November 2022

Yang membuat pernyataan,



SITI SARAH

NPM. 186910382

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin



BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Pekanbaru, tanggal 30 Agustus 2022, Nomor: /FKIP-UIR/Kpts/2021, maka pada hari Selasa tanggal 30 Agustus 2022, telah dilaksanakan Ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Jenjang Studi S1, Tahun Akademik 2021/2022 berikut ini.

1. Nama : Siti Sarah
2. NPM : 186910382
3. Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru
4. Waktu Ujian : 10.00 – 11.00 WIB
5. Tempat Pelaksanaan Ujian : Ruang Sidang PGSD

Dengan keputusan Hasil Ujian Skripsi:

~~Lulus~~*/ Lulus dengan Perbaikan*/ Tidak Lulus*

Nilai Ujian:

Nilai Ujian Angka = 89,33 Nilai Huruf = A

Tim Penguji Skripsi.

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd	Ketua	1.
2	Febrina Dafit, S.Pd., M.Pd	Anggota	2.
3	Siti Quratul Ain, S.Pd., M.Pd	Anggota	3.

Pekanbaru, 30 Agustus 2022

Panitia Ujian
Ketua,

Mengetahui
Plt. Dekan FKIP UIR,

Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed.
NIDN. 1005068201

Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 1026029001

* Coret yang tidak perlu.

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



HALAMAN PERSETUJUAN PERBAIKAN (REVISI)
UJIAN AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Siti Sarah
NPM : 186910382
Tanggal Ujian Akhir : 30 Agustus 2022
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema
1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru

*Telah Diperbaiki Dan Disetujui Oleh Tim Pengarah Dan Diperkenankan Untuk
Dipertahankan Dan Diterbitkan*

NO.	TIM PENGARAH	TANDA TANGAN
1.	Zaka Hadikusuma Ramadan, M.Pd	
2.	Febrina Dafit, M.Pd	
3.	Siti Quratul Ain, M.Pd	

Pekanbaru, 20 September 2022

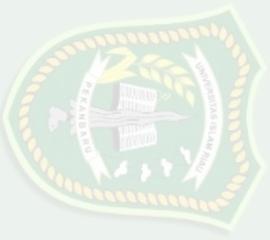
Mengetahui,

Ketua Prodi

Zaka Hadikusuma Ramadan S.Pd., M.Pd

NIDN. 1026029001

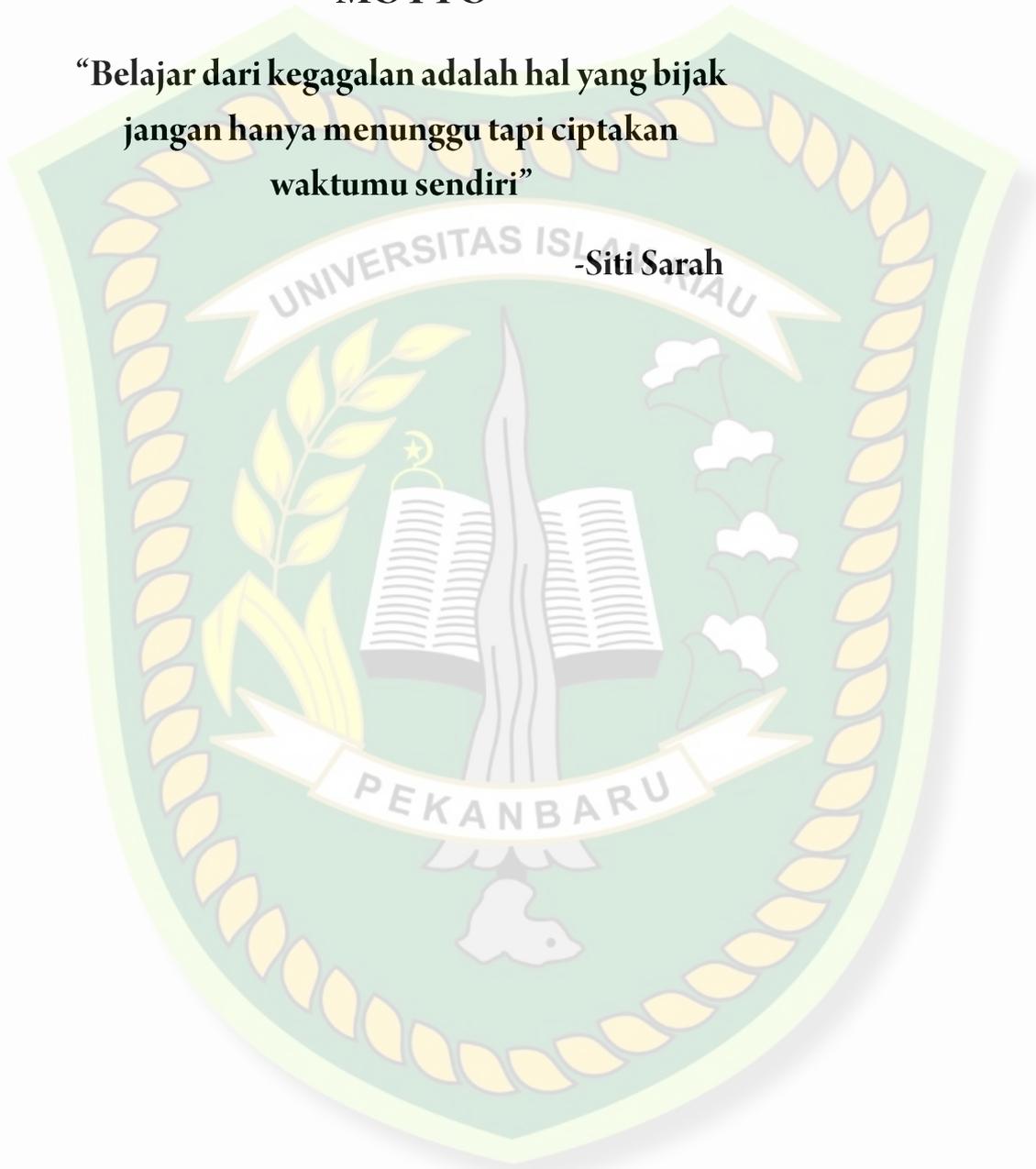
UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



MOTTO

**“Belajar dari kegagalan adalah hal yang bijak
jangan hanya menunggu tapi ciptakan
waktumu sendiri”**

-Siti Sarah



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim....

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat ALLAH subhanahu wata'ala, karena berkat rahmat-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan untuk memperoleh gelar sarjana S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Selama proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan mengingat keterbatasan pengalaman dan kemampuan dalam menyusun skripsi ini. Namun berkat bantuan dari semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd.,M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah mengizinkan judul skripsi ini untuk diteliti dan sekaligus selaku dosen pembimbing saya yang telah banyak membimbing serta memberikan arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
3. Seluruh dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan masukan dan saran yang bermanfaat bagi skripsi ini.
4. Ibu Masriana Harahap, S.Pd selaku Kepala sekolah SDN 66 Pekanbaru yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan pengambilan data di SDN 66 Pekanbaru.
5. Ibu Selvina Visko Wati dan Ibu Afriyanti, S.Pd selaku wali kelas III SDN 66 Pekanbaru yang telah memberikan waktu untuk berdiskusi dan memberikan masukan dan saran yang bermanfaat.



6. Kedua orangtua saya Ayah (Jamaluddin, S.H) dan Mama (Syafrina Medyawati) yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Saudara saya (Siti Asiah, S.Pd, Muhammad Ramadhani, Aulia Rahma, Salsabila Diva Hanavi, Ridho Prasetyo, Syifa Syauqia, dan Sahla Izzatunnisa) yang selalu memberikan semangat dan canda dikala peneliti merasa sulit dalam menghadapi berbagai masalah.
8. Sahabat peneliti (Aulia Putri) yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini serta memberikan motivasi serta semangat kepada peneliti dalam menghadapi masalah.
9. Teman seperjuangan yang sudah meluangkan waktu dan pikirannya dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti baik langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti sadar bahwa dalam mengerjakan skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga Allah SWT membalas budi baik seluruh pihak yang membantu memperlancar penyusunan skripsi ini. Dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Pekanbaru, Maret 2022

Siti Sarah

NPM : 186910382

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

ABSTRAK

SITI SARAH : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 UNTUK KELAS III SDN 66 PEKANBARU (dibimbing oleh Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd.,M.Pd)

Permasalahan yang di bahas dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana pengembangan video animasi pada tema 4 subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru , 2) bagaimana respon guru dan siswa dalam , 3) Bagaimana validitas pengembangan video animasi pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan pengembangan video animasi pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru, mengetahui validitas video animasi yang dikembangkan pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru, dan mengetahui respon guru dan siswa terhadap video animasi yang dikembangkan pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada pendekatan *ADDIE*. Produk yang dikembangkan berdasarkan penelitian awal adalah video animasi pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru. Subjek ujicoba dalam penelitian pengembangan ini adalah validator ahli, yaitu ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi, serta siswa kelas III SDN 66 Pekanbaru dan guru kelas SDN 66 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data penelitian ini melalui validasi dan angket respon guru. Angket ini digunakan untuk menilai video animasi yang dikembangkan dari segi fisik video,segi bahasa yang digunakan dalam pengembangan video animasi, dan dari segi kelengkapan isi materi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada uji kevalidan media video animasi pada tema 4 subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru termasuk dalam kategori valid. Setelah dilakukan revisi, media video animasi termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, pengembangan video animasi pada tema 4 subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru ini layak digunakan oleh siswa.

Kata kunci : Pengembangan, Video Animasi, Tema 4 Subtema 1

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



ABSTRACT

SITI SARAH : THE DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEOS ON THE THEME 4 SUB-THEME 1 FOR CLASS III ELEMENTARY SCHOOL 66 PEKANBARU (guided by Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd)

The problems discussed in this study are 1) how is the development of animated videos on theme 4 sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru, 2) how are the responses of teachers and students in , 3) How is the validity of developing animated videos in Theme 4 Sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru. This study aims to describe the development of animated videos in Theme 4 Sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru, find out the validity of animated videos developed in Theme 4 Sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru, and determine teacher and student responses to animated videos developed in Theme 4 Sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru. This type of research is development research with reference to the *ADDIE*. The product developed based on initial research is an animated video on Theme 4 Sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru. The test subjects in this development research were expert validators, namely design experts, linguists, and material experts, as well as third grade students at SDN 66 Pekanbaru and class teachers at SDN 66 Pekanbaru. The technique of collecting data in this study was through validation and teacher response questionnaires. This questionnaire is used to assess the animation videos developed in terms of the physical video, the language used in the development of the animated videos, and in terms of the completeness of the content of the material. Data were analyzed descriptively, quantitatively and qualitatively. The results showed that, in testing the validity of the animated video media on theme 4 sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru, it was included in the valid category. After the revision, the animated video media is included in the very valid category. Thus, the development of animated videos on theme 4 sub-theme 1 for class III SDN 66 Pekanbaru is suitable for use by students.

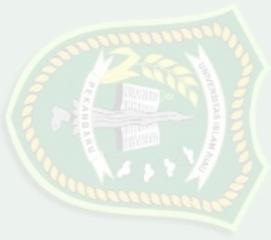
Keywords: Development, Animated Videos, Themes 4 Sub-themes 1

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

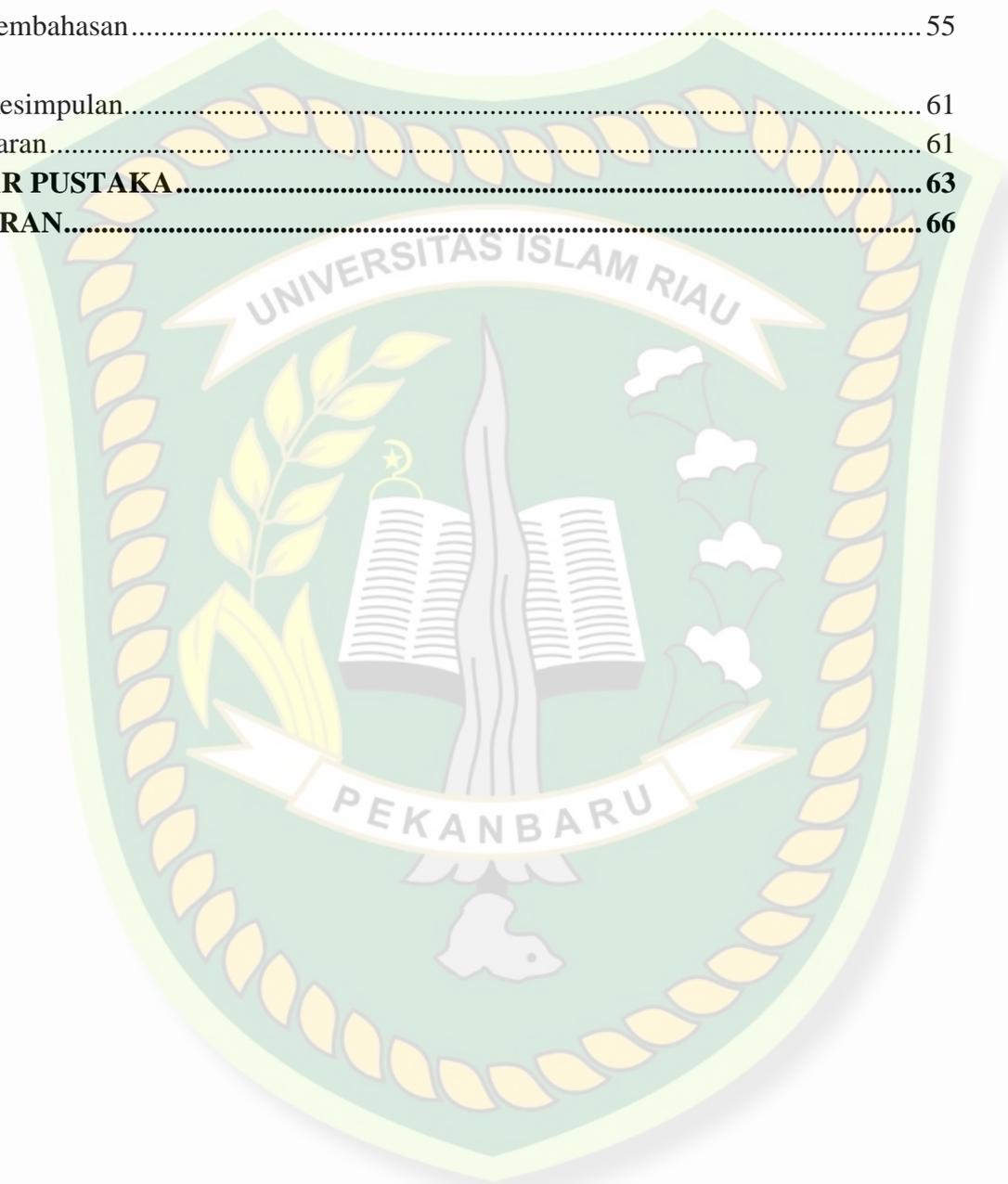


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
PERSETUJUAN PERBAIKAN (REVISI) UJIAN AKHIR SKRIPSI	
PERNYATAAN ORISINALITAS & PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA PENGESAHAN SIDANG AKHIR SKRIPSI	
PERSETUJUAN SIDANG AKHIR SKRIPSI	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	6
2.1.1 Penelitian Dan Pengembangan.....	6
2.1.2 Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Media Video Animasi	12
2.1.4 Tema 4 Subtema 1.....	13
2.1.5 Pembelajaran Tematik.....	14
2.1.6 Pengembangan Media Video Animasi.....	17
2.2 Penelitian Relevan.....	20
2.3 Kerangka Berpikir	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1.1 Desain Penelitian	24
3.1.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
3.1.3 Prosedur Penelitian	25
3.1.4 Data dan Sumber Data.....	28
3.1.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	29
3.1.6 Teknik Analisis Data dan Interpretasi Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	



4.1 Hasil Penelitian	36
4.2 Pembahasan.....	55
BAB V	
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	66



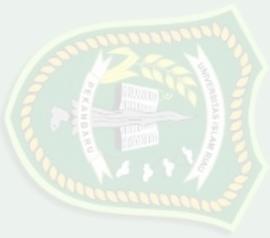
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	30
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	31
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	32
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain	33
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	33
Tabel 3.7 Tingkat Kevalidan Dan Revisi Produk	35
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Skala Guttman	35
Tabel 4.1 KD Dan Indikator	38
Tabel 4.2 Rancangan Tokoh/Karakter	40
Tabel 4.3 Pemilihan Font Tulisan Pada Aplikasi <i>Capcut</i>	41
Tabel 4.4 Pembuatan Video Animasi Secara Keseluruhan.....	44
Tabel 4.5 Nama-Nama Validator.....	46
Tabel 4.6 Data Validasi Ahli Desain <i>Draft 1</i>	47
Tabel 4.7 Hasil Revisi Yang Diberikan Validator Desain.....	47
Tabel 4.8 Data Validasi Ahli Desain <i>Draft 2</i>	48
Tabel 4.9 Data Validasi Ahli Bahasa <i>Draft 1</i>	49
Tabel 4.10 Hasil Revisi Yang Diberikan Validator Bahasa.....	49
Tabel 4.11 Data Validasi Ahli Bahasa <i>Draft 2</i>	50
Tabel 4.12 Data Validasi Ahli Materi <i>Draft 1</i>	51
Tabel 4.13 Hasil Revisi Yang Diberikan Validator Materi	51
Tabel 4.14 Data Validasi Ahli Materi <i>Draft 2</i>	52
Tabel 4.15 Hasil Angket Respon Siswa.....	53
Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Guru	54
Tabel 4.17 Hasil Angket Respon Guru Dan Siswa.....	55

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	25
Gambar 4.1 Pembuatan Cover Video	42
Gambar 4.2 Cover Video Animasi.....	43
Gambar 4.3 Grafik Presentase Respon Guru dan Siswa.....	59
Gambar 4.4 Grafik Presentase Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	59

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

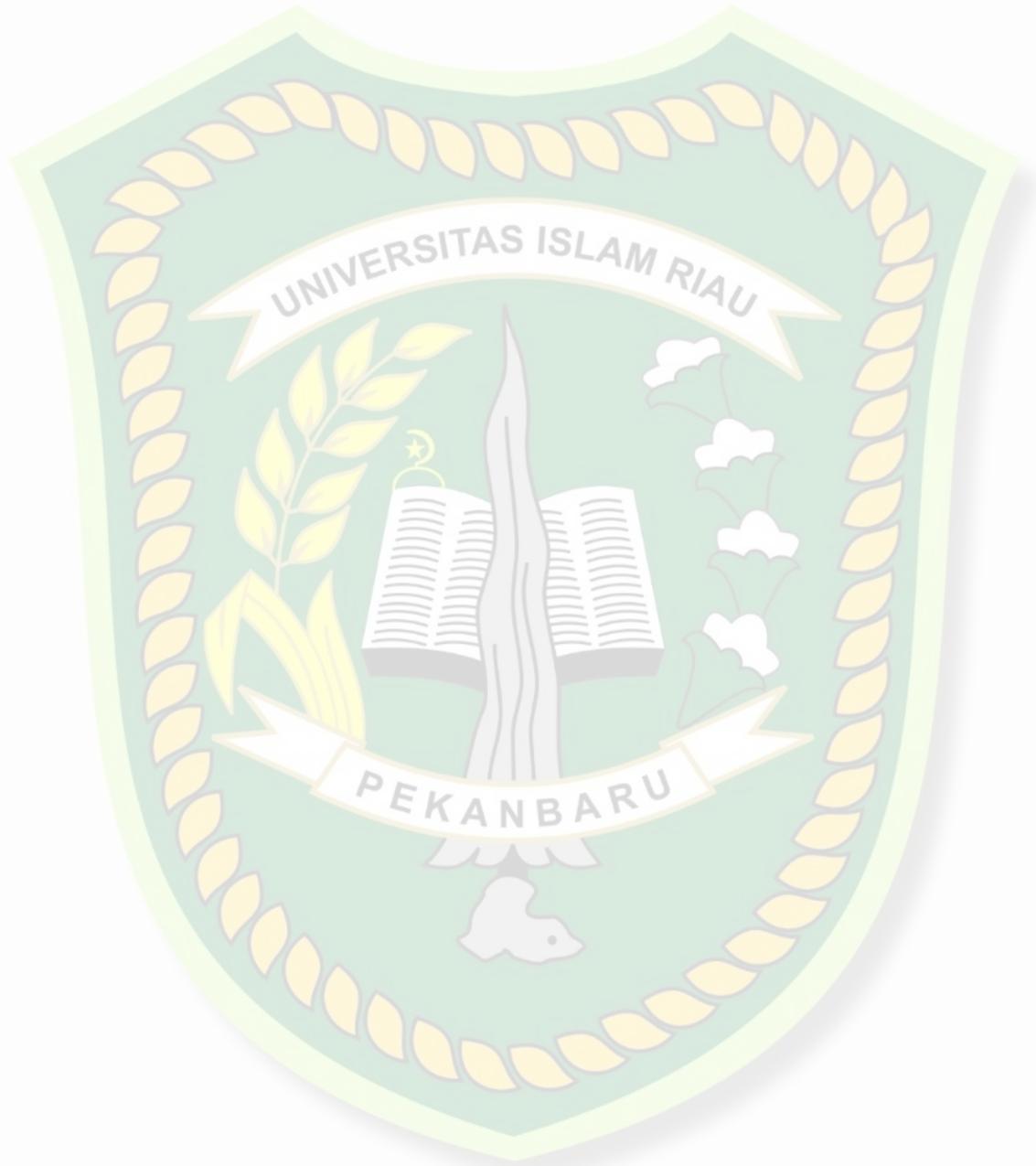
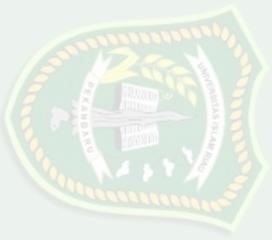
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tahap Pelaksanaan Penelitian	67
Lampiran 2. Nama-Nama Vlidator	68
Lampiran 3. <i>Script</i> Naskah Dialog.....	69
Lampiran 4. Rekapitulasi Penilaian Ahli Desain <i>Draft 1</i>	73
Lampiran 5. Rekapitulasi Penilaian Ahli Desain <i>Draft 1</i>	74
Lampiran 6. Rekapitulasi Penilaian Ahli Desain <i>Draft 2</i>	75
Lampiran 7. Rekapitulasi Penililaian Ahli Bahasa <i>Draft 1</i>	76
Lampiran 8. Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa <i>Draft 1</i>	77
Lampiran 9. Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa <i>Draft 2</i>	78
Lampiran 10. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi <i>Draft 1</i>	79
Lampiran 11. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi <i>Draft 1</i>	80
Lampiran 12. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi <i>Draft 2</i>	81
Lampiran 13. Rekapitulasi Penilaian Respon Siswa.....	83
Lampiran 14. Rekapitulasi Penilaian Respon Guru	87
Lampiran 15. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Desain	88
Lampiran 16. Lembar Validasi Ahli Desain	89
Lampiran 17. Hasil Lembar Validasi Ahli Desain.....	92
Lampiran 18. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	101
Lampiran 19. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	102
Lampiran 20. Hasil Lembar Validasi Ahli Bahasa	105
Lampiran 21. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	111
Lampiran 22. Lembar Validasi Ahli Materi	112
Lampiran 23. Hasil Lembar Validasi Ahli Materi	115
Lampiran 24. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	121
Lampiran 25. Lembar Angket Respon Siswa	122
Lampiran 26. Hasil Lembar Angket Respon Siswa.....	125
Lampiran 27. Kisi-Kisi Angket Respon Guru	127
Lampiran 28. Lembar Angket Respon Guru.....	128
Lampiran 29. Hasil Lembar Angket Respon Guru	130
Lampiran 30. Surat-Surat.....	154



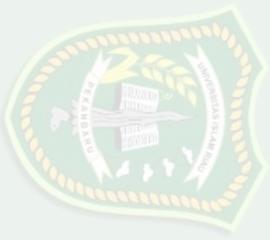
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

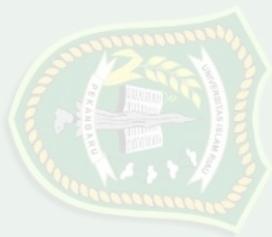
Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dimana alat-alat tersebut sudah sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar menciptakan kondisi belajar yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

Salah satu indikator kemajuan peradaban manusia dapat diukur dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Meskipun kini teknologi berkembang dan mudah diakses, namun peran guru tidak tergantikan karena adanya teknologi. Guru harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran akan efektif jika dibantu dengan media pembelajaran. Penambahan media dalam proses belajar akan sangat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang disajikan dalam pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu yang dibutuhkan siswa, dimana dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Menurut Djamarah dan Zain (dalam Agustini dan Japa, 2018) mengemukakan bahwa media audio visual adalah media efektif yang mampu dimanfaatkan dalam menyampaikan informasi yang sulit disampaikan secara verbal serta mengandung unsur gambar dan suara. Dari berbagai jenis media audio visual, salah satunya adalah video animasi.

Video animasi digunakan dalam media pembelajaran dengan dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian dan memperkuat motivasi. Animasi



biasanya berisi tulisan dan gambar yang bergerak serta animasi yang menarik perhatian siswa. yang kedua, sebagai sarana dalam memberikan pemahaman kepada siswa pada materi yang akan dipelajari.

Video animasi pembelajaran berbasis plotagon merupakan video animasi kartun 3D yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu serta cocok untuk anak Sekolah Dasar. Plotagon merupakan sebuah website Apps online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video animasi dan menyajikan presentasi materi. Melalui aplikasi plotagon dapat membantu guru dalam memudahkan penyajian materi yang lebih kreatif serta menarik. Dan juga diharapkan siswa lebih termotivasi untuk menyimak materi yang disajikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III Sekolah Dasar 66 Pekanbaru menyatakan bahwa sarana dan prasana di sekolah tersebut sudah memadai. Namun dalam memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut belum maksimal untuk penggunaan media pembelajaran di kelas, serta pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran hanya menerangkan materi melalui media tradisional seperti papan tulis sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton.

Khususnya pada pembelajaran saat ini, guru hanya menerangkan materi pelajaran melalui papan tulis. Berdasarkan pernyataan dari salah satu guru kelas III bahwasannya pada tema subtema 4 Subtema 1, khususnya pembelajaran 5 yang memuat mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi ungkapan atau kalimat saran, PPKn dengan materi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah, dan Matematika dengan materi suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali atau hasil bagi dua bilangan cacah yang dirasa cukup sulit bagi siswa, dibuktikan dengan nilai rata-rata yaitu 68 dari hasil belajar siswa kelas III SDN 66 Pekanbaru dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum yaitu 75.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternative dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media audio visual berupa video animasi. Media

video tersebut berkaitan dengan pengetahuan yang akan diberikan kepada siswa dalam memancing siswa untuk lebih tertarik dalam mempelajari pelajaran pada Tema 4 Subtema 1.

Dengan demikian, maka peneliti mengambil judul penelitian **“Pengembangan Video Animasi pada Tema 4 Subtema 1 untuk Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka ditemukan identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

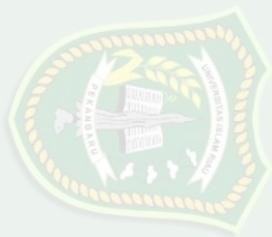
1. Siswa kurang menguasai materi pelajaran Tema 4 Subtema 1.
2. Materi pelajaran yang diajarkan hanya menggunakan metode ceramah sehingga beberapa siswa kurang berkonsentrasi pada proses pembelajaran.
3. Guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran.
4. Sebesar 50% hasil belajar siswa kelas III belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti akan memberikan batasan masalah sebagai fokus pada penelitian ini yaitu guru ketika menerangkan materi pelajaran kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi pelajaran yang diajarkan dan bosan dalam mengikuti pelajaran yang berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa kelas III SDN 66 Pekanbaru. Media video animasi ini hanya dikembangkan untuk pembelajaran kelas III khususnya pada Tema 4 Subtema 1 tentang “Kewajiban Dan Hakku”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diuraikan rumusan masalah yaitu sebagai berikut:



1. Bagaimana pengembangan video animasi pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III SDN 66 Pekanbaru?
2. Bagaimana validitas pengembangan video animasi pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media video animasi yang dikembangkan pada Tema 4 Subtema 1 di Kelas III SDN 66 Pekanbaru?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pengembangan video animasi pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru.
2. Mengetahui validitas video animasi yang dikembangkan pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru.
3. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap video animasi yang dikembangkan pada Tema 4 Subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru.

1.6 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini menyajikan tambahan ilmu tentang media pembelajaran menarik untuk siswa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan secara ilmiah untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa.

b. Bagi Siswa

Sebagai Media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5



tentang kewajiban dan hakku. Selain itu, media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa agar hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik.

c. Bagi Guru

Memberikan bekal pengetahuan, motivasi, pengalaman yang berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa dan sesuai materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa.



**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU





BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Penelitian dan Pengembangan

a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan atau *Reserch and Development* (*R&D*) adalah suatu metode penelitian yang cukup efektif dalam memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan atau *research and development* (*R&D*) adalah suatu proses dalam mengembangkan suatu produk baru dengan menyempurnakan produk yang ada agar bisa dipergunakan dengan semestinya.

Sugiyono (2019: 28), mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Sedangkan sumber lain menyatakan penelitian pengembangan merupakan cara sistematis yang digunakan agar dapat membuat rancangan produk, mengembangkan program pembelajaran, dan produk yang dapat memenuhi kriteria.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses mengembangkan suatu produk baru dengan cara yang sistematis dan bisa dipergunakan dengan tujuan yang telah direncanakan.

b. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan:

1) Borg and Gall

Borg and Gall (dalam sugiyono, 2019: 35) menyatakan bahwa ada sepuluh langkah dalam *R&D* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam klas spesifik:

- a) *Research and information collecting* (penelitian dan mengumpulkan informasi).

- b) *Planning* (perencanaan).
- c) *Develop preliminary form a product* (mengembangkan produk awal).
- d) *Preliminary field testing* (pengujian lapangan awal).
- e) *Main product revision* (revisi utama pada produk).
- f) *Main testing field* (ujicoba lapangan utama).
- g) *Operational product revision* (revisi produk yang siap dioperasikan).
- h) *Operational field testing* (melakukan uji lapangan).
- i) *Field product revision* (revisi produk akhir).
- j) *Dissemination and implementation* (mendesiminasikan dan pengimplementasian produk).

2) Thiagarajan

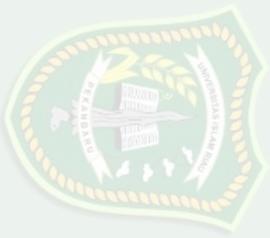
Thiagarajan (2019: 37) menjelaskan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yaitu:

- a) *Define* (pendefinisian) : menetapkan produk yang akan dikembangkan.
- b) *Design* (perancangan) : membuat rancangan produk yang telah di tetapkan.
- c) *Development* (pengembangan) : membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang.
- d) *Dissemination* (diseminasi) : menyebarluaskan produk yang telah diuji agar dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

3) Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch (2019: 38) mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan *ADDIE*, yaitu:

- a) *Analysis* (analisis) : menganalisis situasi kerja dan lingkungan.
- b) *Design* (perancangan) : perancangan produk.



- c) *Development* (pengembangan) : pembuatan dan pengujian produk.
- d) *Implementation* (implementasi) : mengembangkan produk.
- e) *Evaluation* (evaluasi) : menilai apakah setiap langkah kegiatan telah dibuat sesuai dengan spesifikasi.

4) Richey and Klein

Menurut Richey and Klein (2019: 39) fokus pada perancangan dan penelitian pengembangan yang bersifat analisis dari awal sampai akhir, yaitu perancangan, produksi, evaluasi (PPE).

- a) *Planning* (Perancangan) : membuat rencana produk yang akan dibuat dengan tujuan yang telah dirancang.
- b) *Production* (memproduksi) : membuat produk berdasarkan rancangan.
- c) *Evaluation* (evaluasi) : menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah langkah pengembangan tipe *ADDIE*.

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Erly (dalam Sumiharsono, 2017:9) Media pembelajaran adalah alat-alat grafis, atau elektronik untuk memproses, menangkap dan menyusun informasi visual maupun verbal. Sedangkan Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat dilihat, diraba, dan didengar yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, yang terdiri dari buku, video kamera, video recorder, gambar, foto, komputer, kaset, dan lain sebagainya.



Menurut Heinich (2017:9) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan pesan atau informasi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan. H. Malik (dalam Sumiharsono, 2017:10) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran agar tujuan yang ditentukan tercapai.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima melalui panca indera, sehingga dapat merangsang minat, perasaan dan perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan guru.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, menambah pengalaman, dan menumbuhkan persepsi yang sama. Media juga digunakan untuk menunjang kinerja fungsi guru, yaitu fungsi dalam memberikan informasi atau materi pelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011:172) fungsi media pembelajaran, yaitu: 1) untuk menjadikan kondisi pembelajaran yang efektif, 2) penggunaan media merupakan bagian komplit dalam system pembelajaran, 3) media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, 4) pemakaian media dalam pembelajaran adalah untuk memperlancar proses pembelajaran dan menolong siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru di dalam kelas, 5) pemakaian media dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Menurut Rudy Sumiharsono dan Hibiyatul Hasanah (2017:14) media pembelajaran berfungsi untuk tujuan intruksi dimana



informasi yang disampaikan dari media pembelajaran harus melibatkan siswa dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, dimana hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran akan meningkat.

Berdasarkan fungsi media diatas membuktikan bahwa media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran dari yang bersifat sederhana sampai canggih. Penggunaan media pembelajaran akan dapat meperlancar proses pembelajaran dan memotivasi semangat belajar siswa yang akan menumbuhkan minat dan pola pikir siswa. oleh karena itu, pemilihan media harus disesuaikan dengan kemampuan, tujuan, kepraktisan dan keefektifan waktu yang digunakan.

c. **Macam-Macam Media Pembelajaran**

Taksonomi Leshin, Dkk (dalam Kustandi, 2020: 34) mengemukakan bahwa macam-macam Media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia dimana teknik yang berpusat pada masalah dan pertanyaan yang harus dipecahkan oleh siswa.

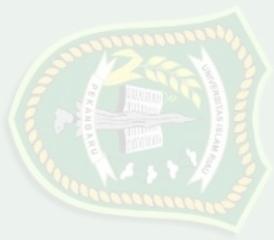
2) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan berupa buku teks, jurnal, serta lembaran-lembaran yang teks yang mudah dipahami dan warna yang mencolok bagi siswa serta gambar-gambar yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa.

3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual dapat melancarkan pemahaman dan memperkuat ingatan siswa.

4) Media Berbasis Audiovisual



Media berbasis audiovisual merupakan media visual yang menyertakan penggunaan suara dalam memproduksinya.

5) Media Berbasis Komputer

Media berbasis computer merupakan media yang berperan sebagai alat dalam proses pembelajaran. computer dapat menampilkan informasi dan rancangan pembelajaran.

Adapun beberapa macam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1) Media visual

Media yang hanya dilihat dengan panca indera pengelihatian. Seperti gambar, foto, grafis, model dan realita.

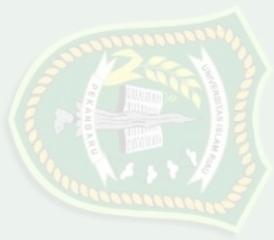
2) Media audio

Media yang hanya dapat didengar melalui panca indera pendengaran. Media audio memiliki pesan auditif agar dapat merangsang perasaan, perhatian, pikiran, kreatif, dan inovasi siswa yang menuntut kemampuan pendengaran dan menyimak siswa.

3) Media audio-visual

Media audio-visual merupakan media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses.

Berdasarkan uraian diatas, macam-macam media pembelajaran ada 3. Dimana guru harus dapat mengembangkan kreatifitas yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan mampu meningkatkan kemampuan menghubungkan pengetahuan baru sebagai penguasaan yang baik pada materi pelajaran melalui media pembelajaran.





2.1.2 Media Video Animasi

a. Pengertian Media Video Animasi

Media video animasi merupakan proses pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang didalamnya menceritakan suatu kejadian dari potongan-potongan gambar yang dijadikan satu dan dijadikan gambar bergerak serta bersuara dari kehidupan sehari-hari. Menurut Munir (2013: 317) Animasi merupakan kegiatan dalam merancang gambar yang berisi tentang objek yang seolah-olah hidup, dikarenakan oleh kumpulan gambar berubah menjadi beraturan dan ditampilkan secara bergantian. Objek dalam gambar berupa bentuk benda, warna atau special efek, serta tulisan.

Menurut Rochimah (2019) animasi adalah proses pembuatan dari gambar yang awalnya diam diubah menjadi gambar bergerak sehingga menjadi seperti hidup atau ilusi. Animasi biasanya ditayang di televisi sebagai tontonan hiburan anak-anak. Sedangkan menurut Widjayanti, dkk (2019) Animasi merupakan tampilan yang disusun dengan menggabungkan gambar, teks, dan suara dalam aktifitas gerakan.

Jadi, Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Video animasi adalah media pembelajaran berupa gambar bergerak dan bersuara yang berisi pemaduan materi pelajaran ditampilkan dengan menggunakan alat elektronik yang dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Video Animasi

Menurut Fajarninda (2021: 7) Manfaat dari video animasi dalam proses pembelajaran adalah materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan jelas sehingga siswa dapat memahami tujuan pembelajaran. dan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan karena adanya gambar-gambar animasi yang menarik. Sehingga siswa mendapat motivasi untuk belajar, dengan guru yang

menggunakan metode pembelajaran yang beragam dan tidak monoton.

Munir (2013: 318) menyatakan bahwa ada beberapa manfaat media animasi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan konsep atau materi yang sulit dijelaskan.
- 2) Menjelaskan konsep atau materi yang abstrak menjadi nyata.
- 3) Menunjukkan dengan jelas suatu proses.
- 4) Media animasi untuk berbagai kebutuhan:

Pada saat ini, animasi banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan, diantaranya adalah sebagai berikut:

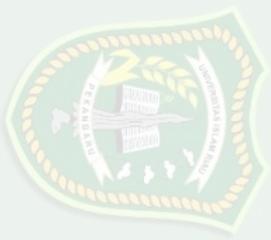
- a) Media hiburan : animasi digunakan untuk menghibur individu, sehingga dapat kepuasan tersendiri.
- b) Media presentasi : animasi digunakan untuk dapat menarik perhatian penonton (siswa) terhadap materi yang diajarkan. Animasi pada media presentasi menjadikan suasana pembelajaran menjadi bervariasi dan tidak kaku atau bosan. Fungsi animasi dalam media presentasi adalah dapat menarik perhatian, memperindah tampilan presentasi, dan mempermudah penggambaran dari materi yang diajarkan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa manfaat video animasi bisa memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru, karena proses pembelajaran ditampilkan melalui audio dan visual yang akan lebih memaksimalkan panca indera siswa, sehingga proses pembelajaran lebih mudah di pahami siswa karna video yang ditampilkan menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.3 Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5

Tema 4 : Kewajiban dan Hakku

Subtema 1 : Kewajiban dan Hakku di Rumah



Pembelajaran 5...

2.1.4 Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik pada saat ini yang diharapkan berkembang di Sekolah Dasar adalah mengarah pada penggabungan dari model jarring laba-laba (*webbed model*) dan model terpadu (*integrated model*). Penggabungan model jarring laba-laba dan model terpadu adalah penerapan tema dalam menggabungkan beberapa mata pelajaran dengan membuktikan prioritas dari kurikulum untuk menemukan keterkaitan antar mata pelajaran. Menurut Malawi dan Ani (2017:1) pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan secara sengaja dengan memadukan atau mengaitkan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk disusun dalam satu tema.

Lampiran peraturan Mendikbud No.67 (2013: 132) mengemukakan bahwa pembelajaran Tematik Terpadu merupakan strategi pembelajaran yang memadukan beberapa kompetensi dari beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema. Penggabungan tersebut dilakukan dalam 2 hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses belajar dan integrasi sebagai rancangan dasar yang berhubungan.

Jadi, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dalam memadukan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Suhendra (2019:142) mengemukakan bahwa karakteristik utama dalam pembelajaran tematik adalah dalam pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia,



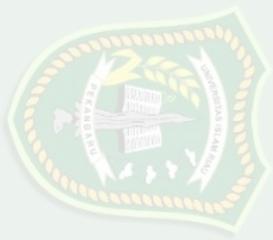
matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Social, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Serta Seni Budaya dan Prakarya yang dibelajarkan secara tematik integratif.

Sedangkan menurut Mukhlis (2012: 68) karakteristik pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa.
- 2) Pembelajaran tematik mampu memberi pengalaman belajar secara langsung.
- 3) Mata pelajaran dipisah tidak terlalu jelas.
- 4) Menyajikan beberapa konsep dari berbagai mata pelajaran.
- 5) Pembelajaran tematik memiliki sifat fleksibel. Dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain serta mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Siswa diberi kesempatan untuk meningkatkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Menurut Depdiknas (dalam Malawi dan Ani, 2017:7) karakteristik dari pembelajaran tematik adalah berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, serta menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran tematik hanya berpusat pada siswa sehingga siswa mampu belajar dengan mata pelajaran yang disajikan dengan konsep dari berbagai mata pelajaran itu sendiri.



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

Dengan adanya pembelajaran tematik yang bersifat fleksibel, mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan prinsip belajar yang menyenangkan.

c. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu, maka pembelajaran tematik mempunyai prinsip dasar yang sama dengan pembelajaran terpadu. Ujang Sukandi, dkk (dalam Malawi Ani, 2017:11) berpendapat bahwa pembelajaran terpadu mempunyai satu tema yang konkret, dekat dengan lingkungan siswa, dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tema ini merupakan alat pemersatu beberapa materi pelajaran yang beragam. Sedangkan secara umum menurut Mukhlis (2012: 67), prinsip dasar pembelajaran tematik dapat dibagi menjadi 4 prinsip yaitu:

1) Prinsip Penggalian tema

Artinya dimana tema-tema saling tumpang tindih dan ada kaitannya menjadi target utama dalam pengajaran

2) Prinsip pengelolaan pembelajaran

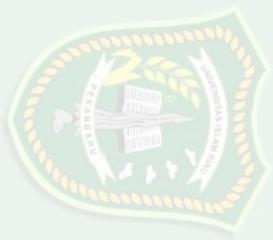
Pengelolaan pembelajaran dapat efektif apabila guru bisa menempatkan dirinya sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran.

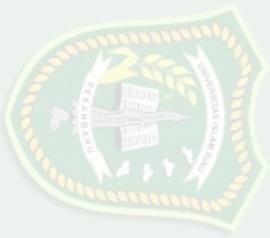
3) Prinsip evaluasi

4) Prinsip reaksi

Dampak penggiring penting bagi perilaku yang belum tersentuh oleh guru dalam proses pembelajaran. maka, guru harus mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara tuntas.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memungkinkan guru hendaknya menemukan metode-metode untuk memunculkan hal-hal yang dicapai melalui prinsip-prinsip yang dijelaskan diatas.





2.1.5 Pengembangan Media Video Animasi

a. Pengembangan video Animasi

Peneliti mencoba mengembangkan sebuah produk media berbasis video pembelajaran tematik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang akan dikembangkan berupa video animasi dengan menggunakan aplikasi *plotago*, *canva*, *capcut*, dan *adobe premiere CC*.

Video animasi berbasis *plotagon* merupakan video animasi kartun 3D yang diisi oleh materi-materi pelajaran yang memiliki tampilan menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak Sekolah Dasar. Video animasi kartun banyak digemari oleh semua usia. Video animasi akan menggunakan cerita yang menarik dan warna-warna yang mencolok yang disukai anak Sekolah Dasar. Pengembangan video animasi ini dirancang terlebih dahulu melalui aplikasi *plotagon* semenarik mungkin kemudian di edit dengan menggunakan *adobe premiere CC*.

Video animasi ini dapat membantu memperdalam pengetahuan siswa dengan menyajikan informasi, pengetahuan baru, dan pengalaman belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh siswa. video mampu merangsang minat siswa melalui presentasi gambar dan informasi yang menarik. Video pembelajaran yang dikembangkan merangkum satu pembelajaran utuh yaitu Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran ke-5 kelas III Sekolah Dasar.

b. Materi Pembelajaran

Materi pelajaran yang dipadukan peneliti untuk mengembangkan media video animasi adalah **Tema 4** “Kewajiban dan Hakku” dengan Materi “Kewajiban dan Hakku di Rumah” pada Pembelajaran 5

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar Subtema 1 Pembelajaran 5.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
Bahasa Indonesia	3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat

	saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis
PPKn	3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
Matematika	3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah

c. Validitas

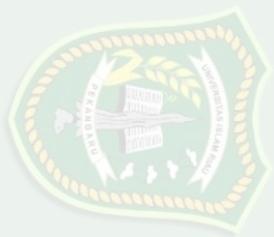
Sugiyono (2013: 267) mendefinisikan validitas sebagai derajat ketepatan antara data yang terdapat di lapangan dan data yang diperoleh peneliti. Sedangkan menurut Triana dan Widyarti (2013: 186) validitas merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menguji dan menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat digunakan untuk mengukur. Oleh karena itu, validitas merupakan pondasi paling dasar dalam mengembangkan dan mengevaluasi suatu tes.

Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa validitas adalah alat ukur yang menunjukkan produk atau tes tersebut memiliki keabsahan atau keaslian. Menurut Nafsiah, dkk (2019: 29) lembar validasi terdiri dari tiga, yaitu validasi konteks bahasa, validasi materi, dan validasi desain/penyajian. Tiga validasi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Validitas isi/materi

Validitas isi atau materi merupakan bahan yang diuji relevan dengan kemampuan, pengetahuan, pelajaran, pengalaman atau latar belakang orang yang diuji. Isi buku teks yang dikembangkan tidak dilakukan secara sembarangan melainkan melalui proses validitas, sehingga isi dari bahan ajar dikembangkan berdasarkan konsep teori yang berlaku.

Menurut Agustania (2014: 57) aspek penilaian dalam validitas isi/materi mencakup relevansi materi dan manfaatnya serta indikator kelayakan isi, diantaranya meliputi: a)



kesesuaian materi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, b) kesesuaian materi dengan KD, c) kesesuaian materi dengan tujuan, d) kelengkapan materi dan urutan materi, e) format penelitian, f) gambar mudah dimengerti, g) ketepatan animasi dalam menjelaskan materi dan keruntutan materi, dan h) materi mudah dipahami.

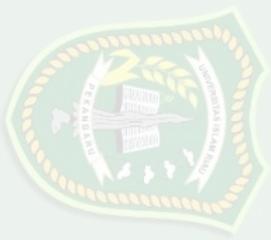
2) Validitas bahasa

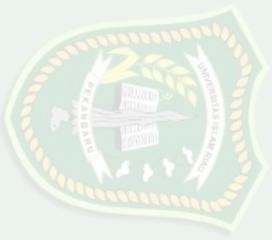
Proses validitas bahasa meliputi pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif, dan penyusunan paragraph, sangat berpengaruh terhadap manfaat bahan ajar. Menurut Agustania (2014: 57) aspek penilaian dalam kebahasaan meliputi: a) lugas, b) kesesuaian dengan kaidah bahasa, c) penggunaan istilah, d) komunikatif, e) kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa, f) keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar, dan g) dialogis dan interaktif.

3) Validitas desain

Komponen terakhir dalam mengevaluasi validitas bahan ajar adalah validitas desain media. Dalam mendesain komponen yang harus diperhatikan adalah bagaimana tampilan dan desain dari sebuah bahan ajar non cetak. Menurut Agustania (2014: 56) aspek penilaian dalam kedesaian antara lain meliputi: a) pembuatan, b) tata laksana, dan c) kaidah.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa macam validitas yang perlu dilakukan dalam pengembangan sebuah produk, yaitu: 1) validitas isi/materi merupakan penjelasan alat ukur substantive yang fokus pada konseptualisasi, 2) validitas bahasa merupakan alat ukur yang menguji aspek kebahasaan, dan 3) validitas desain merupakan alat ukur untuk menilai aspek penyajian tampilan desain dari produk yang akan dikembangkan.





2.2 Penelitian Relevan

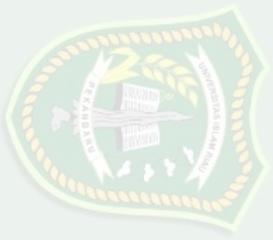
Kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan oleh Ponza, Jampel, dan Sudarma. Dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan bahwa video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk cerita menarik dan warna-warna mencolok serta terkesan lucu yang disukai anak-anak Sekolah Dasar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ponza, Jampel, dan Sudarma ini adalah antara lain: a) video animasi pada pembelajaran terbukti memiliki kualitas yang baik dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV di SDN 1 Kaliuntu. b) hasil ujicoba perorangan diperoleh 96% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji coba kelompok kecil diperoleh 93,08% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil uji coba lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik. c) hasil uji efektivitas pengembangan media video animasi terhadap hasil belajar siswa memiliki perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah dalam menggunakan video animasi.
- 2) Penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan oleh Isti, Agustiningih, dan Wardoyo pada Mei 2020. Dalam penelitian ini, dijelaskan bahwa video pembelajaran akan lebih menarik jika dikrancang dalam bentuk animasi, melihat penonton video merupakan anak-anak yang tertarik dengan hal-hal baru. Hasil penelitian ini adalah antara: a) hasil validitas media video animasi menunjukkan tingkat kategori yang sangat layak digunakan, dimana kevalidan memperoleh hasil sebesar 86,5% dari validator. b) ujicoba keefektifan dilakukan pada siswa kelas IV di 2 Sekolah, yaitu SDN Balung Lor 03 Jember dan SDN Kepatihan 07

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



Jember. c) hasil belajar siswa di SDN Balung Lor 03 Jember mengalami peningkatan sebesar 25,39% dengan memperoleh rata-rata pretest 57,94% dan post test 83,33%. Sedangkan hasil belajar siswa di SDN Kepatihan 07 Jember juga mengalami peningkatan sebesar 29,75%.

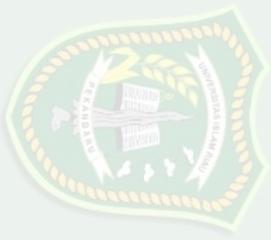
- 3) Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V” yang dilakukan oleh Silmi dan Rachmadayanti. Dalam penelitian ini, dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu prantara dalam penyampaian materi pembelajaran untuk memaksimalkan peran pendidikan. Hasil penelitian ini adalah antara lain: media pembelajaran animasi videoscribe yang berisi materi persiapan kemerdekaan RI memperoleh presentase sebesar 95,38% dalam kategori layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Untuk mencapai suatu kondisi pembelajaran yang ideal tidak dapat dicapai dengan mudah, banyak membutuhkan proses dan waktu. Sebagai seorang pengajar, Guru akan merasa senang dan bangga jika proses pembelajaran yang laksanakannya mendapat hasil yang memuaskan. Dalam proses mengajar, Guru perlu memiliki kemampuan dalam merancang dan mengembangkan berbagai strategi pembelajaran serta memanfaatkan media pembelajaran yang menarik agar dapat menjamin keefektifan suatu proses pembelajaran.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah guru belum maksimal dalam menggunakan sarana dan prasarana untuk menggunakan media pembelajaran, guru kurang optimal dalam memanfaatkan media pada proses pembelajaran, guru kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran sehingga guru hanya menerapkan pembelajaran yang monoton, dan hasil belajar siswa yang rendah pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran ke-5 pembelajaran 5

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba membantu menentukan inovasi media baru dan meningkatkan efektifitas pembelajaran dengan mengembangkan sebuah produk, yaitu media video animasi yang dapat



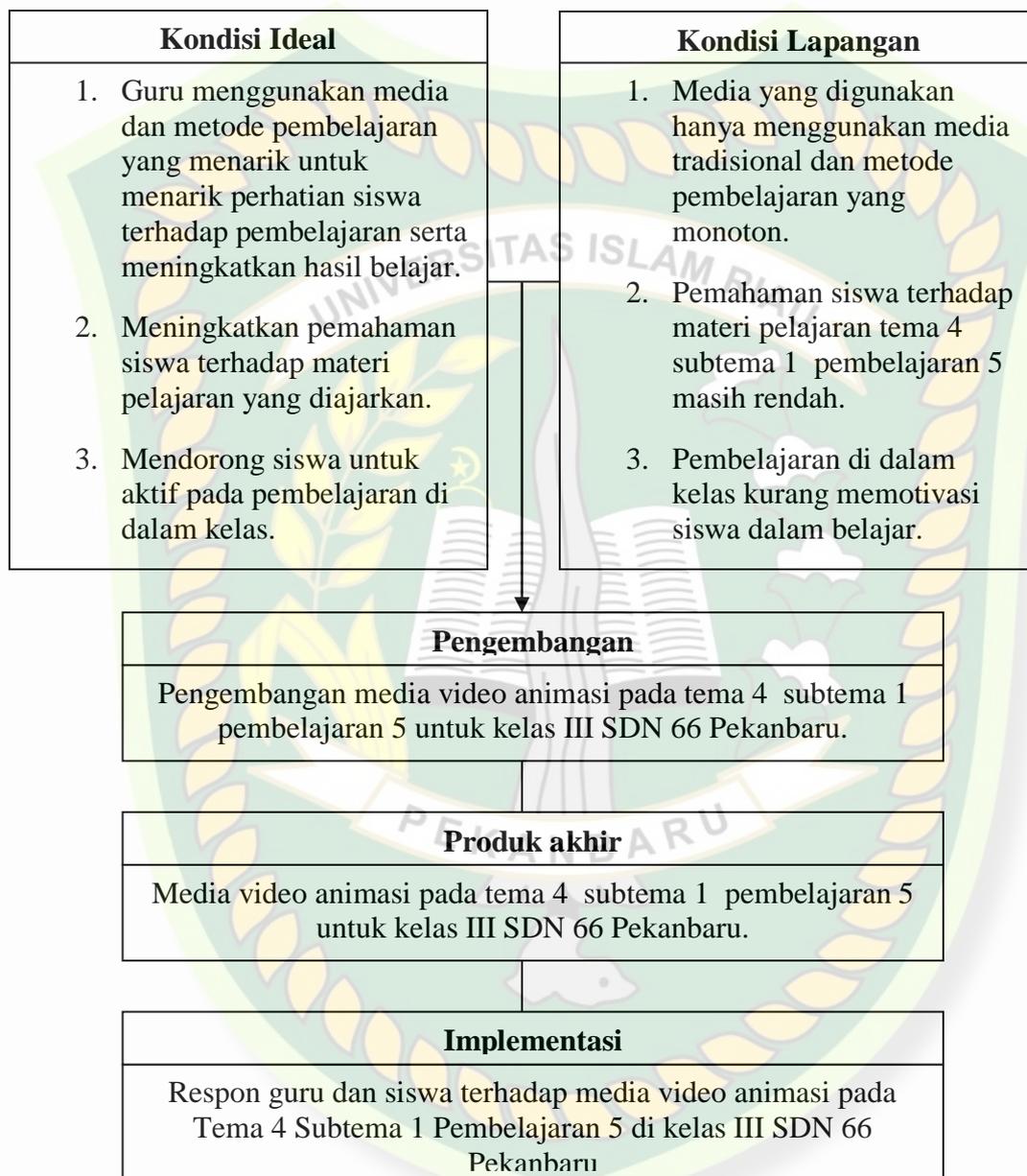
digunakan dalam proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa dengan karakteristik belajar peserta didik. Media video pembelajaran yang dirancang merangkum satu pembelajaran utuh untuk kelas III SD yaitu Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5 Setelah produk dikembangkan dan lulus uji validitas, peneliti melakukan penyebaran angket untuk melihat respon guru dan siswa terhadap media video animasi pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5. Hal ini dilakukan untuk menguji apakah media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti dapat melihat kelayakan video animasi untuk siswa kelas III SDN 66 Pekanbaru

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode penelitian

3.1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model *ADDIE*. Model pengembangan ini terdiri dari beberapa fase yaitu fase *Analysis* (analisis), fase perancangan (*Design*), fase *Development* (pengembangan), fase *Implementation* (penggunaan produk), dan fase *Evaluation* (evaluasi). Dalam mengolah data yang diperoleh peneliti menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan melihat respon guru dan siswa terhadap media video animasi pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran ke-5 untuk kelas III SD Negeri 66 Pekanbaru.

3.1.2 Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 66 yang terletak di jalan Imam Munandar, Tangkerang Sel., Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru.

b. Waktu Penelitian

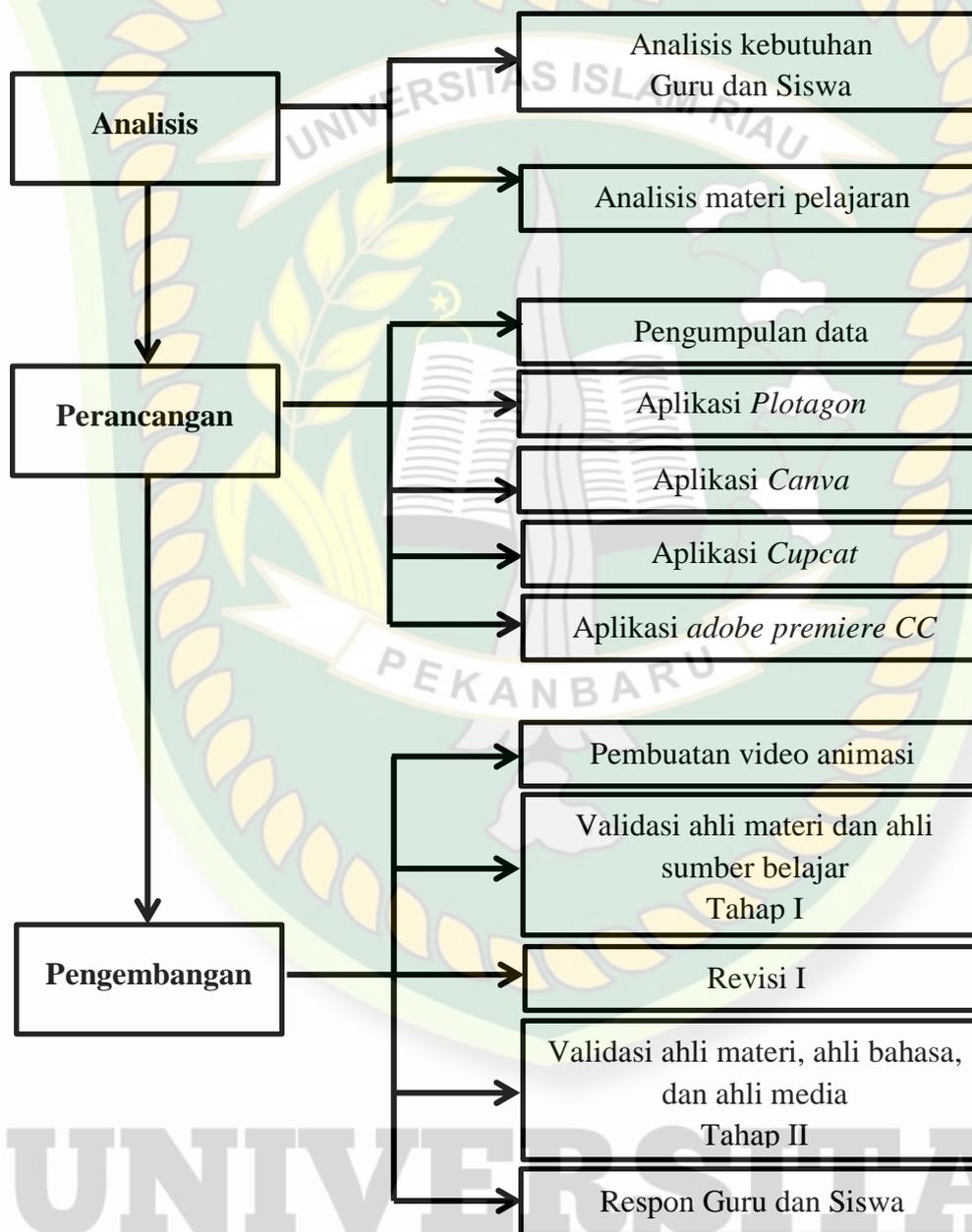
Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Desember 2021-Juli 2022.

Tabel 3.1 tahap pelaksanaan penelitian

Tahapan	Waktu	Tempat
<i>Analysis</i> (analisis)	Desember 2021	SDN 66 Pekanbaru
<i>Design</i> (perancangan)	Januari – April 2022	Kampus PGSD FKIP UIR
<i>Development</i> (pengembangan)	Mei-Juli 2022	Kampus PGSD FKIP UNRI dan SDN 66 Pekanbaru
	Juli 2022	SDN 66 Pekanbaru

3.1.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan mengembangkan suatu produk baru berupa media pembelajaran yaitu video animasi pada tema 4 subtema 1.



Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Produk Desain ADDIE





Adapun untuk lebih rincinya, peneliti menjabarkan tahap untuk mengembangkan media video animasi pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model tipe ADDIE. Dimana peneliti hanya menggunakan 3 tahap yaitu:

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awala dalam penelitian pengembangan. Dalam tahap ini peneliti menganalisis dengan mewawancara guru kelas untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan di lapangan mengenai penggunaan media pembelajaran yang digunakan khususnya media video animasi dan menilai hasil belajar siswa melalui nilai akhir terhadap pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran ke-5.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini merupakan rancangan awal dalam membuat sebuah produk. Produk yang dirancang berupa video animasi. Pembuatan media pembelajaran video animasi ini menggunakan bantuan aplikasi yaitu *plotagon*, *canva*, *capcut*, dan *adobe premiere CC*:

1) *Plotagon*

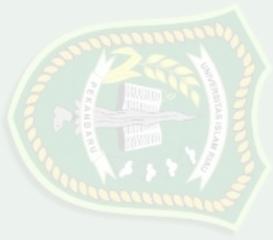
Aplikasi *Plotagon* adalah aplikasi animasi 3D kreatif yang memiliki berbagai karakter unik dan menarik sehingga dapat merancangnya dengan menuangkan berbagai imajinasi yang dapat diisikan dengan materi pelajaran.

2) *Canva*

Aplikasi *Canva* adalah sebuah aplikasi kreatif dan menarik untuk menuangkan seluruh imajinasi dan menciptakan gambar-gambar yang menarik

3) *CapCut*

Aplikasi *CapCut* adalah aplikasi pengeditan video yang memiliki fitur menarik.



4) *Adobe Premiere CC*

Aplikasi *Adobe Premiere CC* adalah aplikasi pengeditan dan penggabungan video yang memiliki fitur lengkap didalamnya.

Proses pembuatan video animasi ini diawali dengan 1) mengumpulkan sumber berupa sumber yang relevan dengan media pembelajaran dan pembelajaran tematik dan untuk materi pembelajaran didapat dari buku guru dan buku siswa kelas III Tema 4 (Kewajiban dan Hakku) Subtema 1 (Kewajiban dan Hakku di Rumah) serta RPP kelas III Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5, 2) menyusun peta materi, yang merupakan alur materi yang ada pada media video animasi, 3) menyusun garis besar isi media video, 4) penyusunan naskah, 5) produksi, pada tahap ini ada 3 proses yang meliputi yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, peneliti menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk pembuatan video animasi seperti laptop dan handphone yang sudah terinstall browser internet, 3 aplikasi yaitu *plotagon*, *canva*, *capcut*, *adobe premiere CC* serta sudah terkoneksi dengan internet. Setelah bahan-bahan yang dibutuhkan siap, maka tahap berikutnya adalah memproduksi/mengembangkan media video animasi pada pembelajaran tematik.

c. **Tahap *Development* (Pengembangan)**

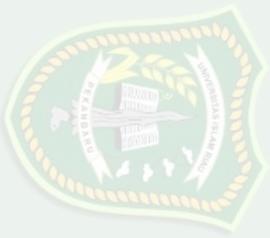
Tahap ini merupakan pembuatan dan memproduksi media pembelajaran sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Pada tahap ini, media yang diproduksi diberikan kepada para ahli serta guru dan siswa untuk memvalidasi serta merespon isi/materi, desain media dan bahasa. Saran dan komentar digunakan untuk merevisi desain media video pembelajaran.

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



3.1.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian

a. Data

Data merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian, data pada penelitian ini berupa data primer dan data sekunder.

1. Data primer

Data primer adalah data yang didapatkan dari sumbernya langsung. Data yang dilibatkan dalam penelitian ini meliputi data dari guru dan siswa kelas III SDN 66 Pekanbaru serta 6 validator seperti 2 ahli desain, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak didapatkan secara langsung dari sumbernya. Data sekunder dalam penelitian ini adalah sumber tertulis seperti buku, artikel, jurnal, situs internet dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan.

b. Sumber data

Sumber data dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu guru dan siswa kelas III SDN 66 Pekanbaru serta beberapa ahli dalam bidang media pembelajaran tematik seperti 2 ahli desain, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa. Validator ahli desain adalah bapak Dede Permana, S.Pd., M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Riau dan ibu Dr. Neni Hermita, M.Pd selaku Dosen PGSD Universitas Riau. Validator ahli materi yaitu bapak Eddy Noviana, M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Riau dan ibu Selvina Viskowati selaku guru Kelas III SDN 66 Pekanbaru. Dan validator ahli bahasa yaitu bapak Otang Kurniawan, S.Pd., M.Pd dan ibu Afriyanti, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 66 Pekanbaru.

c. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada pengembangan media video animasi pada tema 4 subtema 1 pada pembelajaran ke-5 adalah 1 guru yaitu

Selvina Visko Wati, S.Pd (Guru kelas III SDN 66 Pekanbaru), siswa kelas III serta validator yang terdiri dari 6 validator diantaranya yaitu 2 validator ahli desain, 2 validator ahli materi, dan 2 validator ahli bahasa. Validator ahli desain adalah bapak Dede Permana, S.Pd., M.Pd selaku dosen PGSD Universtias Negeri Riau dan ibu Dr. Neni Hermita, M.Pd selaku Dosen PGSD Universitas Riau. Validator ahli materi yaitu bapak Eddy Noviana, M.Pd selaku dosen PGSSD Universitas Riau dan ibu Selvina Viskowati selaku guru Kelas III SDN 66 Pekanbaru. Dan validator ahli bahasa yaitu bapak Otang Kurniaman, S.Pd., M.Pd dan ibu Afriyanti, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 66 Pekanbaru.

3.1.5 Teknik dan Instrument Pengumpulan data

a. Teknik pengumpulan data

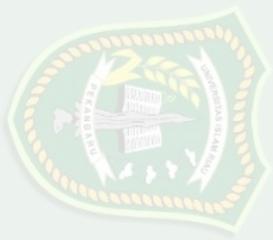
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data dari respon guru dan siswa berupa ketepatan materi, ketepatan desain dan kemenarikan media dalam video animasi yang dikembangkan. Angket yang digunakan dianalisis untuk menentukan kelayakan media video animasi dan sebagai pedoman dalam revisi produk agar bisa menghasilkan produk yang lebih baik dan lebih menarik. Adapun sasaran angket ini diajukan kepada guru dan siswa.

2. Validasi

Validasi dalam penelitian ini digunakan agar dapat mengumpulkan data tentang ketepatan materi dalam media video animasi, Ketepatan design produk dan kemenarikan video animasi. Validasi digunakan untuk menentukan kelayakan produk yang akan di ujicoba, sekaligus untuk mendapatkan hasil



berupa valid atau tidak suatu media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

b. Instrument Pengumpulan Data

Sugiyono (2009: 102) menyatakan bahwa instrument penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengukur suatu kejadian alam maupun sosial yang diamati. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket

Angket adalah beberapa pertanyaan yang diajukan peneliti untuk mendapatkan sebuah informasi dari responden. Penelitian ini akan menggunakan angket dalam mengumpulkan data primer untuk mendapatkan respon guru dan siswa.

a) Lembar angket respon guru

Angket respon guru ini diberikan kepada guru kelas III B. tujuan dari angket ini adalah untuk mengumpulkan data dari respon guru terhadap pengembangan media video animasi.

Tabel 3.2 kisi-kisi angket respon guru

No	Aspek penilaian	Indikator	Butir
1.	Pengorganisasian materi	Kejelasan muatan materi	1
		Muatan materi yang menarik	2
2.	Produk media video animasi	Kemudahan dalam penggunaan	3
		Tampilan yang menarik	4
		Kemenarikan video animasi	5
		Kesesuaian pemilihan background	6
		Kesesuaian pemilihan warna	7
		Kesesuaian penyajian video	8



3.	Manfaat bagi pengguna	Menambah pengetahuan peserta didik	9
		Memberi motivasi pada kemandirian siswa	10

Sumber: Nurida (2017:44) dimodifikasi peneliti

b) Lembar Angket respon Siswa

Angket respon siswa ini diberikan kepada 10 siswa kelas III B. tujuan dari angket respon siswa adalah untuk mengumpulkan data dari respon siswa terhadap kemenarikan produk yang dikembangkan.

Tabel 3.3 kisi-kisi angket respon siswa

No	Aspek penilaian	Indikator	Butir
1.	Aspek penyajian	Tampilan media menarik	1,2
		Bahasa yang mudah dipahami	3
		Mendorong rasa ingin tahu	4
2.	Aspek pembelajaran	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	5
		Kejelasan contoh yang diberikan	6,7
3.	Manfaat bagi siswa	Menambah wawasan dan pengetahuan siswa	8
		Memberi dukungan motivasi kepada siswa	9,10

Sumber: Nurida (2017:44) dimodifikasi peneliti

2. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah suatu proses berupa tes yang mengukur apa yang akan diukur/dinilai. Dalam penelitian ini akan dibuat lembar validasi untuk ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli bahasa. Cara dalam mendapatkan validasi instrument adalah dengan menggunakan kisi-kisi sebagai pedoman dalam penyusunan instrument. Validasi instrument tersebut adalah sebagai berikut:



a) Lembar validasi ahli materi

Validasi ahli materi diberikan kepada ahli dibidang materi pembelajaran. tujuan dari validasi ahli materi adalah untuk mendapatkan data untuk memperbaiki produk pengembangan media pembelajaran tentang materi ungkapan atau kalimat saran (Bahasa Indonesia) serta Kewajiban dan Hak (PPKn)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	2,3
		Kelengkapan cakupan materi	4
2.	Ketepatan dan kejelasan materi	Urutan materi	5
		Format penelitian	6
		Ketepatan pemilihan gambar	7,8
		Ilustrasi musik	9
		Gambar komponen mudah dimengerti	10
		Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi	11
		Keruntutan materi	12
3.	Manfaat	Materi mudah dipahami	13

Sumber: Agustania (2014) dimodifikasi peneliti

b) Lembar validasi ahli desain/media

Validasi desain dilakukan oleh 2 dosen ahli media. Tujuan dari validasi desain adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan melalui aspek tampilan dan program. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validai yaitu berupa pernyataan para ahli desain dengan memberikan saran serta komentar untuk revisi selanjutnya.



Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Ahli Desain

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir
1.	Tampilan media	Tampilan video animasi menarik	1
		Bentuk gambar	2
		Pemilihan animasi	3
		Musik/lagu penggiring	4
		Kesesuaian pada ukuran tulisan	5
		Kesesuaian pemilihan warna tulisan <i>background</i>	6
		Pemilihan warna <i>background</i>	7
		Kejelasan suara	8
		Keefektifan video	9
2.	Tata laksana	Kemudahan penggunaan media	10
		Kemudahan penyimpanan media	11
3.	Isi/ Materi	Isi video mudah dipahami	12
		Proses belajar lebih menarik	13
		Kemudahan dalam proses belajar	14

Sumber: Agustania (2014) dimodifikasi peneliti

c) Lembar validasi ahli bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh satu dosen ahli bahasa dan satu guru kelas. Tujuan dari validasi bahasa adalah untuk mengetahui uji kelayakan media pembelajaran dengan melihat dari aspek kebahasaan yang digunakan peneliti.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir
1.	Lugas	Bahasa yang digunakan baik dan benar	1,2
2.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Penggunaan bahasa yang tepat	3,4



3.	Penggunaan istilah	Penggunaan istilah yang sesuai	5
4.	Komunikatif	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	6,7
5.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa	8
6.	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	9
7.	Dialogis dan interaktif	Kemampuan mendorong berpikir kritis	10

Sumber : Agustania (2014) dimodifikasi peneliti

3.1.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

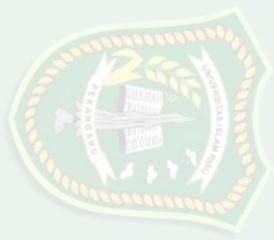
a. Data kualitatif

Data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil respon guru dan siswa serta data dari tanggapan serta kritikan para ahli. Teknik analisis data ini dilakukan dengan menggabungkan informasi-informasi dari data berupa tanggapan atau kritikan yang terdapat pada lembar validasi. Analisis data dijadikan acuan sebagai memperbaiki produk penelitian media video animasi.

1. Data kuantitatif

a) Analisis data validitas

Data dari validitas akan dianalisis agar mendapatkan gambaran tentang media video yang akan dikembangkan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2013: 93) Skala *likert* merupakan pengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian sosial. Skala Likert yang dipakai menggunakan rumus menurut Sugiyono (dalam wijaya, 2013: 3), yaitu:



$$\text{Rata - rata skor} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{maks skor perolehan}} \times 100$$

kemudian untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.7 Tingkat Kevalidan Dan Revisi Produk

Presentase	Kriteria Valid
76-100 %	Sangat Valid (tanpa revisi)
56-75 %	Valid (tanpa revisi)
40-55 %	Kurang valid (revisi)
0-39 %	Tidak valid (revisi)

Sumber: Listiawan (2016)

b) Analisis data hasil angket respon guru dan siswa

Angket dari respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa serta sebagai dasar untuk mengetahui kelayakan produk media video animasi yang telah dikembangkan. Angket ini menggunakan skala Guttman yang terdiri dari dua kategori yang dibentuk dalam pilihan ganda yang akan di ceklis (✓) yang telah disajikan sebagai berikut.:

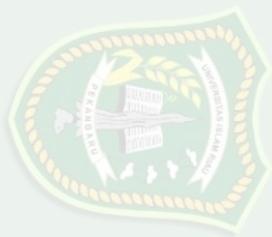
Tabel 3.8 kategori penilaian skala *Guttman* untuk angket respon siswa

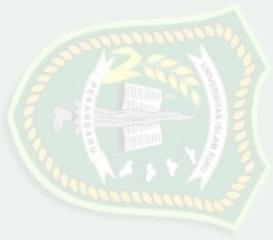
No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Ya
2	Skor 0	Tidak

Sumber : Sugiyono (2013:139) dimodifikasi peneliti

Adapun rerata skor dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata skor} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{maks skor perolehan}} \times 100\%$$





BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE* yang memiliki 5 tahap utama. Hasil penelitian pengembangan media video animasi pada penelitian ini hanya menggunakan 3 tahap pada model *ADDIE*. Hasil penelitian pengembangan video animasi pada tema 4 subtema 1 untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru dengan menggunakan model *ADDIE* untuk lebih rincinya dijelaskan sebagai berikut.

4.1.1 Tahap Analisis (Analysis)

Tahap ini merupakan yang dilakukan oleh peneliti guna untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan awal yang diperlukan peneliti. Sehingga nantinya akan menjadi tumpuan utama dalam pengembangan video animasi. Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis awal dan kebutuhan untuk mengetahui permasalahan serta kebutuhan mengenai penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

a. Analisis Awal

Pada tahap ini dilakukan analisis awal yaitu melakukan wawancara awal kepada guru kelas dan menganalisis jurnal-jurnal pengembangan media pembelajaran di sekolah. berdasarkan wawancara awal yang dilakukan peneliti bahwa dalam pemanfaatan sarana dan prasarana belum maksimal untuk penggunaan pembelajaran di kelas. Dan berdasarkan beberapa jurnal yang telah ditemui, hampir semua sekolah memiliki permasalahan dalam pengembangan media pembelajaran. dimana pada proses pembelajaran kebanyakan siswa kehilangan fokus terhadap materi yang dijelaskan oleh guru serta rendahnya minat siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya minat

belajar siswa dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan turunnya nilai pembelajaran yang diraih oleh siswa.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan terdiri dari analisis guru dan siswa, dan analisis materi pelajaran.

1. Analisis Guru

Analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran dilakukan setelah melakukan wawancara awal dengan guru serta observasi sederhana saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

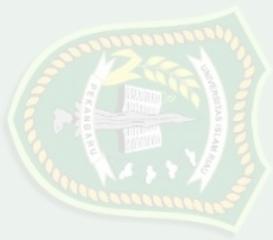
Dari analisis tersebut didapatkan bahwa kegiatan pembelajaran di SDN 66 Pekanbaru belum mendukung pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi dalam menjelaskan materi pembelajaran tema 4 Subtema 1 untuk kelas III.

Kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran diantaranya adalah memadukan materi pelajaran, pemilihan media pelajaran yang menarik, dan memudahkan pemahaman siswa, dan mudah digunakan.

2. Analisis Siswa

Analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran dilakukan setelah melakukan observasi sederhana saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari analisis tersebut didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sukar untuk dipahami, karena materi yang monoton sehingga siswa kurang tertarik untuk menggunakan media pembelajaran. Hal ini berdampak pada siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran



berbentuk video animasi dalam menjelaskan materi pembelajaran tema 4 Subtema 1 untuk kelas III.

Kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran diantaranya adalah pemilihan gambar yang tepat dan menarik, teks penjelasan yang mudah dibaca, kejelasan suara pada video, kemudahan penggunaan media, serta kemudahan penyimpanan.

3. Analisis Materi Pelajaran

Analisis materi pelajaran dilakukan setelah melakukan wawancara awal dengan guru mengetahui materi pelajaran yang kurang dikuasai siswa. Materi pelajaran yang dipilih untuk menjadi bahan media pembelajaran video yaitu hak dan kewajibanku di rumah yang mana materi ini dikatakan kurang dikuasai oleh siswa.

Setelah selesai merangkai bagaimana konsep dan alur dari materi “hak dan kewajibanku di rumah”, analisis materi pelajaran ini diawali dengan penentuan karakter, tempat, dan alur cerita sesuai dengan pepaduan materi pelajaran yang nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah video animasi.

Sesuai dengan analisis materi pelajaran yang telah dilakukan, diketahui bahwasannya karakteristik siswa yang cocok dengan video animasi yang dirancang ini adalah untuk siswa kelas rendah, salah satunya kelas III Sekolah Dasar. Dengan materi “Kewajiban Dan Hakku Di Rumah”. Berikut kompetensi dasar dan indikator dari materi kewajiban dan hakku di rumah.

Tabel 4.1 KD dan Indikator

Kompetensi dasar	Indikator
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis	3.10.1 Menafsirkan maksud kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah dengan percaya diri



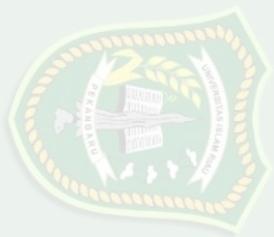
Kompetensi dasar	Indikator
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	3.2.1 Memperjelas kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan tempat tinggal
3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	3.3.1 Merumuskan dua bilangan cacah yang jumlahnya diketahui

4.1.2 Tahap Perancangan (*Desain*)

Tahap ini dilakukan perancangan awal dalam membuat produk. Pada tahap ini peneliti merancang bagaimana penyajian alur cerita yang akan dituangkan kedalam media video yang disesuaikan dengan analisis jurnal yang telah dilakukan pada tahap analisis sebelumnya. Produk yang dihasilkan pada tahap ini adalah sebuah media video animasi sebagai bahan pendukung pembelajaran untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru. Pada tahap perancangan media video animasi dilakukan terlebih dahulu kegiatan menulis dialog sesuai materi pelajaran.

a. Membuat Naskah Cerita

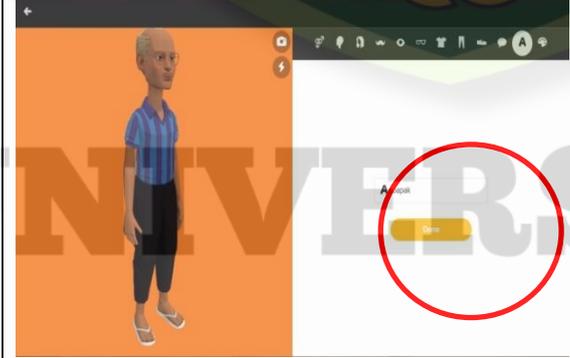
Setelah mengetahui materi pelajaran mana yang cocok, dilakukanlah pembuatan naskah cerita dari pemikiran peneliti sesuai dengan materi pelajaran yang didapat agar mempermudah proses perancangan. Penelitian ini diawali dengan membuat alur cerita setiap adegan yang disusun secara sistematis pada lembar script. Script yang disusun berisi scenario, narasi, dan posisi. Scenario menggambarkan urutan cerita yang disusun dan digunakan dalam proses pembuatan video. Narasi berisi naratif untuk narrator agar memperjelas tayangan dalam video. Sedangkan posisi berisikan keterangan karakter dalam kejadian. Tujuan dari pembuatan naskah adalah untuk mempermudah jalannya proses pengembangan video animasi. naskah dapat dilihat di lampiran.

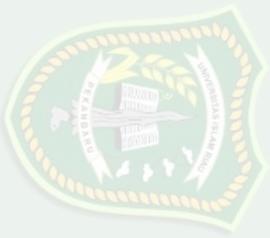


b. Marancang Tokoh/Karakter

Hasil analisis materi hak dan kewajibanku di rumah yang telah dilakukan, membuat peneliti untuk menemukan tokoh/karakter yang dapat berperan di naskah yang telah dirancang. Diantaranya adalah Adit, Ayah, bu Guru, Putri, dan Angga. Perancangan tokoh dilakukan dengan menggunakan aplikasi *plotagon*.

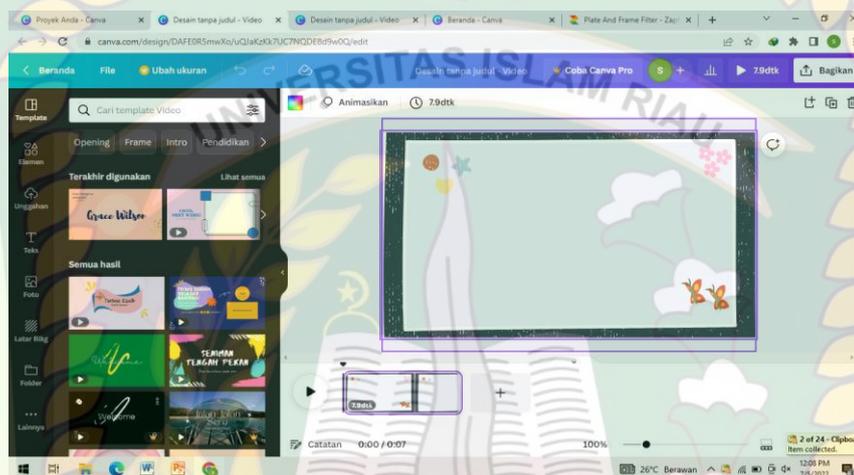
Tabel 4.2 Rancangan Tokoh/Karakter

	<p>pilihlah “no character)” disamping.</p>
	<p>Kemudian tentukan bentuk muka, warna tubuh, jenis kelamin, bentuk baju, rambut seperti apa yang diinginkan.</p>
	<p>Setelah sesuai dengan karakter yang diinginkan, berikan nama pada kolom “font”. Kemudian klik “done” dan gambar akan tersimpan di aplikasi plotagon.</p>



c. Pembuatan Cover Video Dan Penambahan Tulisan

Langkah-langkah pembuatan cover video menggunakan aplikasi canva dan penambahan penelitian pada cover menggunakan aplikasi *capcut*.

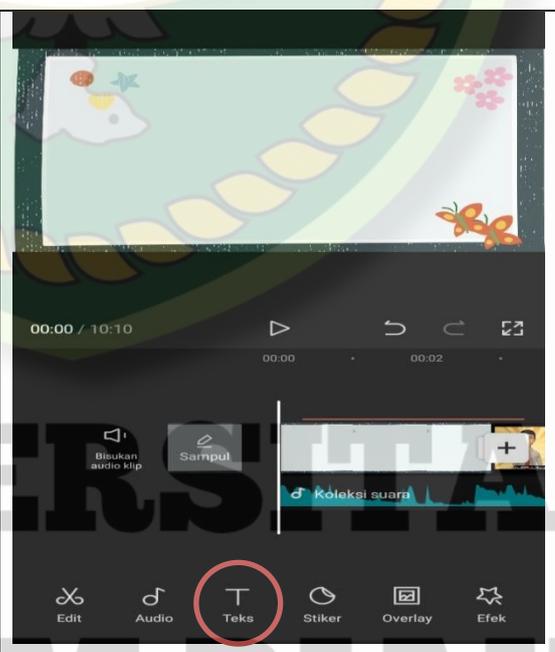


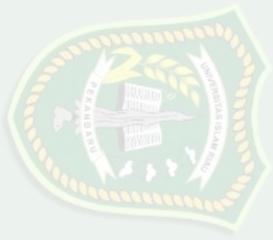
Gambar 4.1 Pembuatan Cover Video

Adapun pemilihan dan penambahan font tulisan pada aplikasi *Capcut* dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

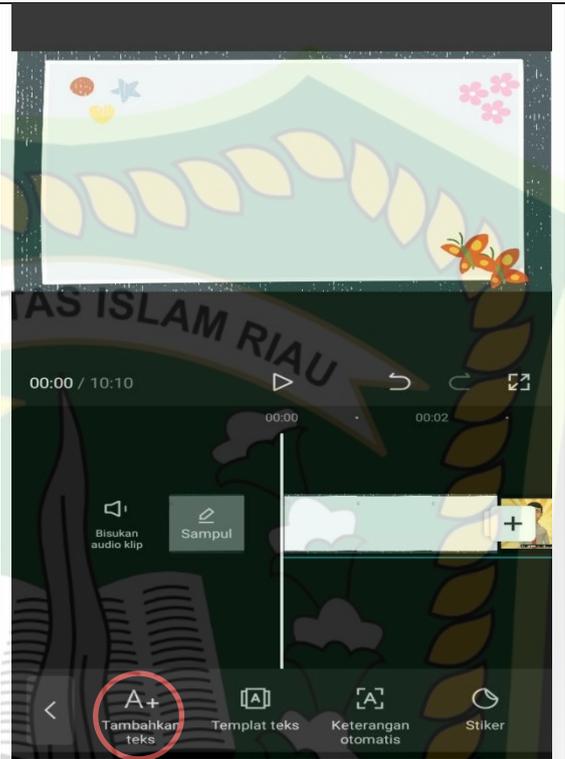
Tabel 4.3 Pemilihan Font Tulisan Pada Aplikasi *Capcut*.

Klik “teks” seperti pada gambar disamping.

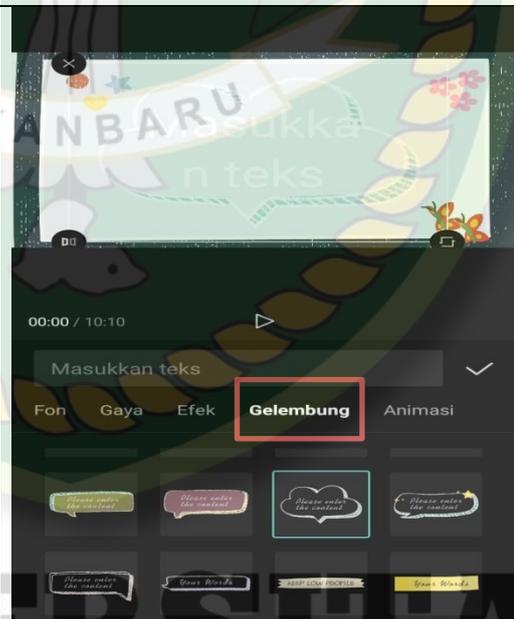




Kemudian klik “tambahkan teks” seperti gambar disamping yang akan muncul tampilan seperti gambar di bawah.



Kemudian muncul macam-macam penelitian teks. Klik “gelembung” seperti pada gambar di samping untuk menentukan background tulisan.

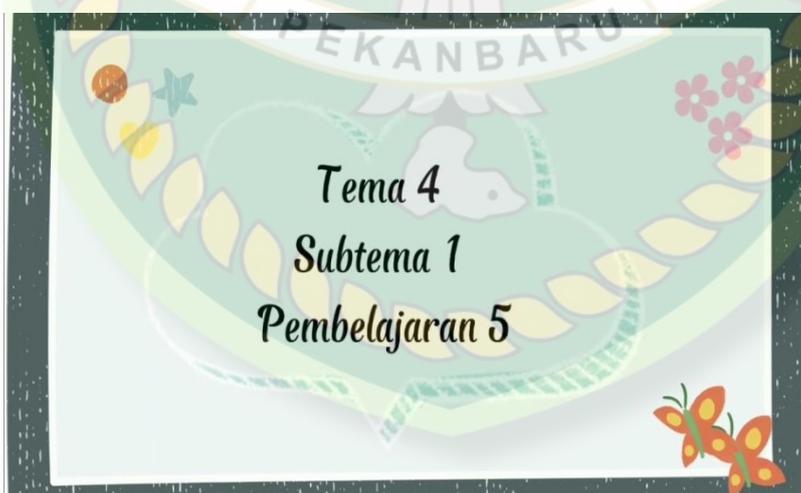


UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

Setelah itu klik “Font” untuk menentukan bentuk tulisan yang diinginkan.



Berikut merupakan hasil cover video yang telah dirancang.



Gambar 4.2 Cover Video Animasi

d. Membuat Video Animasi Secara Keseluruhan

Setelah melalui tahapan teknik pembuatan tokoh/karakter, serta pembuatan animasi, maka langkah terakhir adalah menggabungkan komponen-komponen yang telah di rancang ke

aplikasi *adobe premiere CC*. untuk lebih jelasnya perhatikan tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.4 Pembuatan Video Animasi Secara Keseluruhan



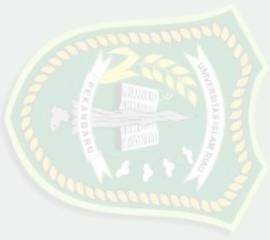
Gambar diatas menunjukkan bahwa, pada tahap ini dilakukan pembuatan scene dan memposisikan karakter di tempat tertentu



Pada tahap ini, digabungkanlah beberapa scene dengan menggunakan aplikasi *adobe premiere CC* untuk menghasilkan video animasi yang berurutan.

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU





Kemudian menggerakkan karakter dengan scene yang telah dibuat dan memasukkan suara pada video animasi



pada tahap ini, memasukkan subtitle pada video animasi



Kemudian menyimpan video animasi yang telah dirancang

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi video animasi melalui validasi ahli materi, desain, dan bahasa. Yang mana nantinya akan ada tahap perevisian produk serta divalidasi langsung oleh ahli. Tahap-tahap pengembangan video animasi adalah sebagai berikut.

Pada tahap ini, merupakan tahap untuk melakukan studi kelayakan terhadap produk yang telah dirancang. Validasi video animasi ini dilakukan oleh validasi materi, desain, dan bahasa. Yang terdiri dari 2 validator ahli desain, 2 validator ahli bahasa, dan 2 validator ahli materi.

Tabel 4.5 Nama-Nama validator

No	Nama validator	Validator ahli
1	Dede Permana, S.Pd., M.Pd.	Desain
2	Dr. Neni Hermita, S.Pd., M.Pd.	Desain
3	Otang Kurniaman, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
4	Afriyanti, S.Pd.	Bahasa
5	Eddy Noviana, S.P., M.Pd.	Materi
6	Selvina Viskowati	Materi

Validator ahli desain adalah Bapak Dede Permana, S.Pd., M.Pd dengan fungsional Lektor yang merupakan dosen Universitas Riau yang mengampuh mata kuliah media pembelajaran dan inovasi pembelajaran. Kemudian Ibu Dr. Neni Hermita, S.Pd., M.Pd dengan fungsional yaitu lektor kepala yang merupakan dosen Universitas Riau yang mengampuh mata kuliah pendidikan dasar computer dan media pembelajaran sekolah dasar.

Validator ahli bahasa adalah Bapak Otang Kurniaman, S.Pd., M.Pd dengan fungsional yaitu lektor yang merupakan dosen Universitas Riau yang mengampuh mata kuliah pendidikan bahasa Indonesia sekolah dasar dan pembelajaran literasi di sd. Kemudian Ibu Afriyanti, S.Pd yang merupakan guru wali kelas III A SDN 66 Pekanbaru.

Validator ahli materi adalah Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd dengan fungsional lektor yang merupakan dosen Universitas Riau program studi pendidikan guru sekolah dasar yang mengampuh mata



kuliah telaah kurikulum dan perencanaan pembelajaran sekolah dasar serta banyak melakukan penelitian terhadap analisis kurikulum 2013. Kemudian Ibu Selvina Viskowati yang merupakan wali kelas III B SDN 66 Pekanbaru.

a. Validasi Media Video Animasi

1. Validasi Ahli Desain

Hasil validasi ahli desain untuk menilai kevalidan produk media video animasi, dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah.

Tabel 4.6 Data Validasi Ahli Desain draft 1

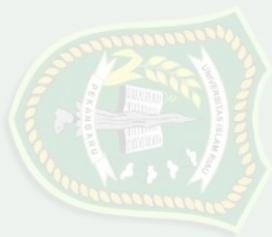
Validasi	Validator ahli desain	Skor rata-rata validasi	Kategori
Draft 1	Validator 1	64,2%	Valid
	Validator 2	87,5%	Sangat valid

Dari hasil validasi oleh validator ahli desain pada *draft 1* hasil validasi dengan validator 1 mencapai skor 64,2% dengan kategori valid. Namun dengan catatan revisi pada aspek tampilan media yakni dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Hasil Revisi Yang Diberikan Validator.

No	Sebelum revisi	Saran	Setelah revisi
1	Sebelum direvisi peneliti tidak membuat subtitle pada video animasi 	Pada suara lebih dijelaskan dan dibantu oleh adanya subtitle.	Setelah melakukan validasi, validator menyarankan untuk membuat subtitle 

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

No	Sebelum revisi	Saran	Setelah revisi
2	<p>Pada video animasi yang dirancang, karakter putri memiliki raut wajah yang deawasa</p> 	<p>Tokoh pada animasi disesuaikan dengan anak SD</p>	<p>Setelah melakukan validasi, peneliti mencoba untuk mengubah bentuk muka putri menyesuaikan anak SD pada umumnya dan menambahkan hijab</p> 
3	<p>Pada karakter adit di video animasi, pakaian yang digunakan memberikan makna lain</p> 	<p>Pemilihan kostum pada tokoh lebih diperhatikan lagi</p>	<p>Setelah melakukan validasi, validator menyarankan pada pakaian yang digunakan adit scene pertama menggunakan pakain polos saja</p> 

Sedangkan hasil validasi oleh validator ahli desain pada *draft 1* hasil validasi dengan validator 2 mencapai skor 87,5% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi.

Untuk data validasi ahli desain *draft 2* dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Data Validasi Ahli Desain *draft 2*

Validasi	Validator ahli desain	Skor rata-rata validasi	Kategori
<i>Draft 2</i>	Validator 1	89,2%	Sangat valid
	Validator 2	-	-

Berdasarkan data validasi ahli desain *draft 2* diatas, menunjukkan bahwa rata-rata skor dari validasi ahli desain validator 1 *draft 2* memperoleh penilaian dengan presentase 89,2% dengan kategori sangat valid. Sedangkan data dari validator 2 tidak memberikan penilaian karena pada *draft 1*



sudah memperoleh hasil 87,5% dengan kategori sangat valid. Maka produk yang dikembangkan yaitu video animasi untuk kelas III SDN 66 Pekanbaru sangat valid untuk digunakan.

2. Validasi Ahli Bahasa

Berikut adalah data hasil validasi ahli bahasa dari video animasi yang telah ditunjukkan melalui angket validasi yang diberikan.

Tabel 4.9 Data Validasi Ahli Bahasa draft 1

Validasi	Validator ahli desain	Skor rata-rata validasi	Kategori
Draft 1	Validator 1	65%	Valid
	Validator 2	83,3%	Sangat valid

Data kelayakan validasi ahli bahasa *draft 1* dari validator 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor validasi ahli bahasa memperoleh presentase rata-rata 65% dengan kategori valid. Namun dengan catatan revisi pada aspek tampilan media yakni kesesuaian dengan kaidah bahasa serta dialog dan interaktif.

Tabel 4.10 hasil revisi yang diberikan validator bahasa

No	Sebelum revisi	Saran	Setelah revisi
1	Sebelum direvisi, peneliti terlalu banyak menggunakan kata “nak” pada video animasi. 	Pada video jangan terlalu banyak kata “nak”.	setelah melakukan validasi, peneliti mencoba untuk mengurangi kata “nak” pada video animasi 
2	Pada video animasi ada kata “sekolah” yang menggunakan huruf kapital. 	Kata “Sekolah” tidak boleh kapital semua.	setelah melakukan validasi, peneliti mencoba untuk merubah kesalahan pada tulisan yang disarankan validator. 



No	Sebelum revisi	Saran	Setelah revisi
3	<p>Video animasi yang dirancang memiliki intonasi yang kurang jelas.</p> 	<p>Perjelas kembali intonasi pada video</p>	<p>Setelah melakukan validasi, peneliti mencoba untuk memperbaiki intonasi pada video agar terdengar dengan jelas.</p> 

Sedangkan hasil validasi oleh validator ahli bahasa pada *draft 1* hasil validasi dengan validator 2 mencapai skor 83,3% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi.

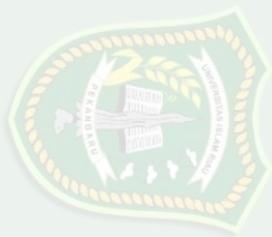
Adapun data validasi bahasa *draft 2* dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.11 Data Validasi Ahli Bahasa *draft 2*

Validasi	Validator ahli desain	Skor rata-rata validasi	Kategori
<i>Draft 2</i>	Validator 1	92,5%	Sangat valid
	Validator 2	-	-

Berdasarkan data validasi ahli bahasa *draft 2* diatas, menunjukkan bahwa rata-rata skor dari validasi ahli bahasa *draft 2* memperoleh penilaian dengan presentase 92,5% dengan kategori sangat valid. Setelah melakukan revisi, hal ini menunjukkan bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan kaidah bahasa. Sedangkan data validasi bahasa dari validator 2 tidak menunjukkan penilaian karena pada *draft 1* sudah memperoleh nilai 83,3% dengan kategori sangat valid.

Hal ini menunjukkan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran siswa kelas III SD sangat valid dan sudah bisa digunakan.



3. Validasi Ahli Materi

Berikut adalah hasil validasi ahli materi dari video animasi yang telah ditunjukkan melalui angket validasi yang diberikan.

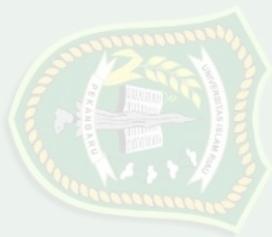
Tabel 4.12 Data Validasi Ahli Materi *draft 1*

Validasi	Validator ahli desain	Skor rata-rata validasi	Keterangann
Draft 1	Validator 1	65,3%	Valid
	Validator 2	75%	Sangat valid

Dari hasil validasi oleh validator ahli materi pada *draft 1* hasil validasi dengan validator 1 mencapai skor 65,3% dengan kategori valid. Namun dengan catatan revisi pada aspek tampilan media yakni sesuaikan dengan pemahaman siswa, dan video animasi lebih disesuaikan dengan siswa kelas III SD. Dari hasil data validasi ahli materi draft 1, peneliti dapat merevisi produk sesuai dengan arahan dan masukan ahli materi untuk mendapatkan hasil yang sangat valid.

Tabel 4.13 Hasil Revisi Yang Diberikan Validator Materi

No	Sebelum revisi	Saran	Setelah revisi
1	Sebelum melakukan revisi, video yang dirancang memiliki kualitas audia yang buruk dan masih ada suara-suara yang pecah. 	Mohon diperbaiki kualitas audionya, karena masih ada “noise” dan tidak ada konsistensi volume suaranya.	Setelah melakukan validasi, peneliti berusaha untuk memperbaiki kualitas audio dengan baik agar terdengar dengan jelas dan tidak ada gangguan lagi pada video. 
2	Pada video animasi yang dirancang, karakter putri memiliki raut wajah yang deawasa	Karakter/ tokoh belum menggambarkan siswa sekolah dasar, sebaiknya di sesuaikan.	Setelah melakukan validasi, peneliti mencoba untuk mengubah bentuk muka putri menyesuaikan anak SD pada umumnya dan menambahkan hijab



No	Sebelum revisi	Saran	Setelah revisi
			
3	Sebelum revisi, materi pada video animasi tidak dijelaskan dengan ilustrasi yang runtut dalam pengerjaan soal. 	Mohon materi pada video lebih dijelaskan lagi dengan ilustrasi yang runtut dalam pengerjaan soal yang dapat dipahami siswa kelas III.	Setelah melakukan validasi, peneliti menjelaskan materi di video dengan memberikan ilustrasi yang dapat dipahami siswa dalam pengerjaan soal. 

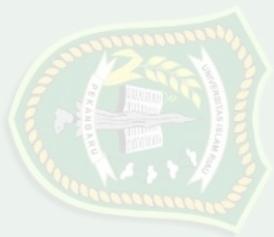
Sedangkan hasil validasi oleh validator ahli materi pada *draft 1* hasil validasi dengan validator 2 mencapai skor 75% dengan kategori valid dan layak digunakan tanpa revisi.

Adapun data hasil validasi ahli materi *draft 2* pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.14 Data Hasil Validasi Ahli Materi *draft 2*

Validasi	Validator ahli desain	Skor rata-rata validasi	Kategori
<i>Draft 2</i>	Validator 1	92,3%	Sangat valid
	Validator 2	-	-

Berdasarkan data validasi ahli materi *draft 2* diatas, menunjukkan bahwa rata-rata skor dari validasi ahli materi *draft 2* memperoleh penilaian dengan presentase 92,3% dengan kategori sangat valid. Yang menunjukkan bahwa produk yang dirancang memperoleh manfaat yang sangat baik. Sedangkan data validasi materi dari validator 2 tidak menunjukkan penilaian karena pada *draft 1* sudah memperoleh nilai 75% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan.



Hal ini membuktikan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran siswa kelas III SD sangat valid dan sudah bisa digunakan.

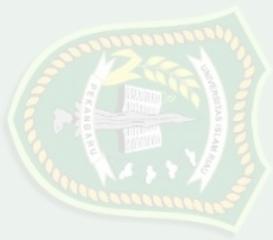
b. Respon Guru Dan Siswa

Setelah selesai validasi, kemudian peneliti menyebarkan angket respon guru dan siswa. hal ini bertujuan untuk melihat bagaimana respon dan tanggapan guru serta siswa terhadap video animasi yang dirancang. Angket respon siswa berisi 10 pernyataan sedangkan angket respon guru berisi 14 pertanyaan.

Berikut adalah hasil respon siswa dari video animasi yang telah ditunjukkan melalui penyebaran angket respon.

Tabel 4.15 Hasil Angket Respon Siswa.

Pernyataan	Presentase	Kategori
Tampilan video animasi ini menarik	100%	Sangat layak
Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	100%	Sangat layak
Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	100%	Sangat layak
Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	100%	Sangat layak
Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	85,7%	Sangat layak
Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	100%	Sangat layak
Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	100%	Sangat layak
Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	100%	Sangat layak
Dengan adanya contoh ilustrasi dapat	100%	Sangat layak



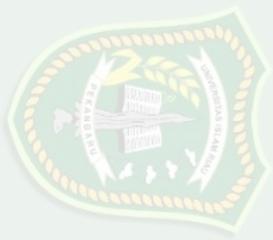
Pernyataan	Presentase	Kategori
memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi		
Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	100%	Sangat layak
Rata-rata skor	98,5%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 4.12 hasil angket respon siswa, terdapat 10 pernyataan penilaian video animasi untuk melihat kelayakan media. Diperoleh rata-rata skor yaitu sebesar 98,5% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran sangat layak.

Adapun hasil dari angket respon guru adalah sebagai berikut.

Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Guru.

Komponen	Presentase	Kategori
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		
Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		
Kebenaran materi sudah tepat		
Materi telah lengkap		
Materi disusun secara berurutan		
materi disusun secara sistematis dan spesifik		
Materi ditulis dengan bahasa baku		
Disertai contoh-contoh gambar yang jelas	75%	Sangat Layak
Pemilihan gambar yang dikaitkan dengan materi telah tepat		
Musik atau lagu penggiring pada video animasi telah sesuai		
Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dipahami		
Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi		
Penyajian materi telah runtut		
Mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah		



dijelaskan		
------------	--	--

Berdasarkan tabel 4.13 hasil angket respon guru, terdapat 14 komponen penilaian video animasi untuk melihat kelayakan media. Diperoleh rata-rata skor yaitu sebesar 75%% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran sangat layak.

Adapun hasil dari angket respon guru dan siswa sebagai berikut

Tabel 4.17 hasil angket respon guru dan siswa

No	Hasil kelayakan	Presentase	Kategori
1	Kelayakan respon guru	75%	Sangat layak
2	Kelayakan respon siswa	98,5%	Sangat layak
Rata-rata skor		86,75%	Sangat layak

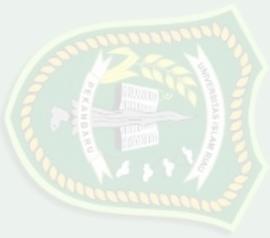
Berdasarkan hasil perhitungan respon guru dan siswa, media video animasi sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk sekolah dasar pada pembelajaran tematik. Media ini dapat dikatakan sangat layak karena telah memenuhi kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

4.2 Pembahasan

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan hasil dan presetasi siswa dalam pembelajaran. disamping itu, media pembelajaran juga bermanfaat bagi penyampaian materi pelajaran yang beragam, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik serta menjadikan suasana belajar yang interaktif (Wahid, 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja, baik itu di outdoor maupun indoor. Jadi, siswa tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan di kelas saja. Tetapi bisa juga berbaur dengan alam guna untuk menambah pengalaman siswa dalam pembelajaran.

Pengembangan suatu media pembelajaran dapat dikatakan layak dan valid dari segi materi, bahasa, dan desain. Maka harus melalui tahap-tahap pengembangan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model *ADDIE*





(*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tetapi pada tahap ini peneliti hanya menggunakan tiga tahap yaitu analysis, design, dan development.

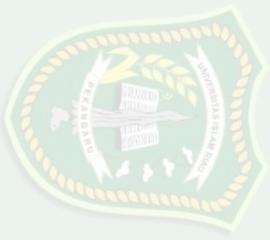
Penelitian ini diawali dengan tahap *Analysis* (analisis). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal dan analisis kebutuhan. Pada analisis awal, peneliti melakukan wawancara awal kepada guru kelas dan menganalisis jurnal-jurnal pengembangan media pembelajaran di sekolah. Berdasarkan beberapa jurnal yang telah ditemui, hampir semua sekolah memiliki permasalahan dalam pengembangan media pembelajaran. Dimana pada proses pembelajaran kebanyakan siswa kehilangan fokus terhadap materi yang dijelaskan oleh guru serta rendahnya minat siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan turunnya nilai pembelajaran yang diraih oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang, siswa akan dapat belajar dengan senang, dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Menurut H. Malik (dalam Sumiharsono, 2017:10) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran agar tujuan yang ditentukan tercapai. Kemudian pada analisis kebutuhan, peneliti melakukan analisis guru, siswa dan materi pelajaran. Analisis guru dilakukan setelah melakukan wawancara awal dengan guru serta observasi sederhana saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari analisis tersebut didapatkan bahwa kegiatan pembelajaran di SDN 66 Pekanbaru belum mendukung pembelajaran yang efektif. Analisis siswa dilakukan setelah melakukan observasi sederhana saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari analisis tersebut didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sukar untuk dipahami, karena materi yang monoton sehingga siswa kurang tertarik untuk menggunakan media pembelajaran. Hal ini berdampak pada siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dan analisis materi pelajaran dilakukan setelah melakukan wawancara awal dengan guru

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

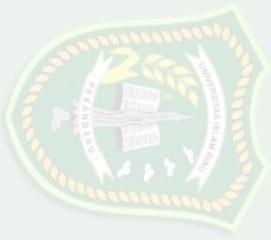
UNIVERSITAS ISLAM RIAU



mengetahui materi pelajaran yang kurang dikuasai siswa. materi pelajaran yang dipilih untuk menjadi bahan media pembelajaran video yaitu “hak dan kewajibanku di rumah” yang mana materi ini dikatakan kurang dikuasai oleh siswa. Kemudian peneliti mencari materi pelajaran yang sulit menurut siswa yang nantinya akan dijadikan sebuah media pembelajaran.

Tahap kedua adalah tahap *Design* (perancangan), pada tahap ini dilakukan dengan merancang bagaimana skema media yang akan dibuat. Peneliti membuat skema cerita untuk dijadikan sebuah media audio visual (video animasi). Pertama, peneliti merancang naskah cerita dari pemikiran peneliti sesuai dengan materi pelajaran yang didapat agar mempermudah proses perancangan. Kemudian, merancang tokoh/karakter serta tahap perancangan media video animasi yang menggunakan gambar otomatis pada aplikasi plotagon. Kemudian melakukan pembuatan cover video menggunakan aplikasi canva dan menggabungkan video menggunakan aplikasi *adobe premiere CC*.

Tahap terakhir adalah tahap *Development* (Pengembangan), pada tahap ini peneliti melakukan validasi produk, yaitu validasi materi, validasi bahasa, dan validasi desain. Validator yang digunakan pada media video animasi ini terdiri dari 6 validator ahli. 2 ahli desain, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli materi. berdasarkan hasil validasi ahli desain *draft 1* memperoleh hasil presentase sebesar 64,2% dengan kategori valid. Sedangkan hasil validasi ahli desain *draft 2* memperoleh hasil presentase sebesar 89,2% dengan kategori sangat valid. Perolehan hasil tersebut menandakan bahwa media audio visual (video animasi) yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan layak dan valid digunakan pada siswa kelas III SDN 66 Pekanbaru. Kemudian pada hasil validasi ahli bahasa *draft 1* memperoleh presentase rata-rata 65% dengan kategori valid. Sedangkan hasil validasi ahli bahasa *draft 2* memperoleh presentase rata-rata 100% dengan kategori sangat valid. Peningkatan penilaian antara *draft 1* dan *draft 2* oleh validator ahli bahasa, terjadi pada aspek Kesesuaian dengan kaidah bahasa serta dialog dan interaktif. Saran perbaikan dari validasi yakni gunakan kaidah bahasa yang baik dan sesuai dengan



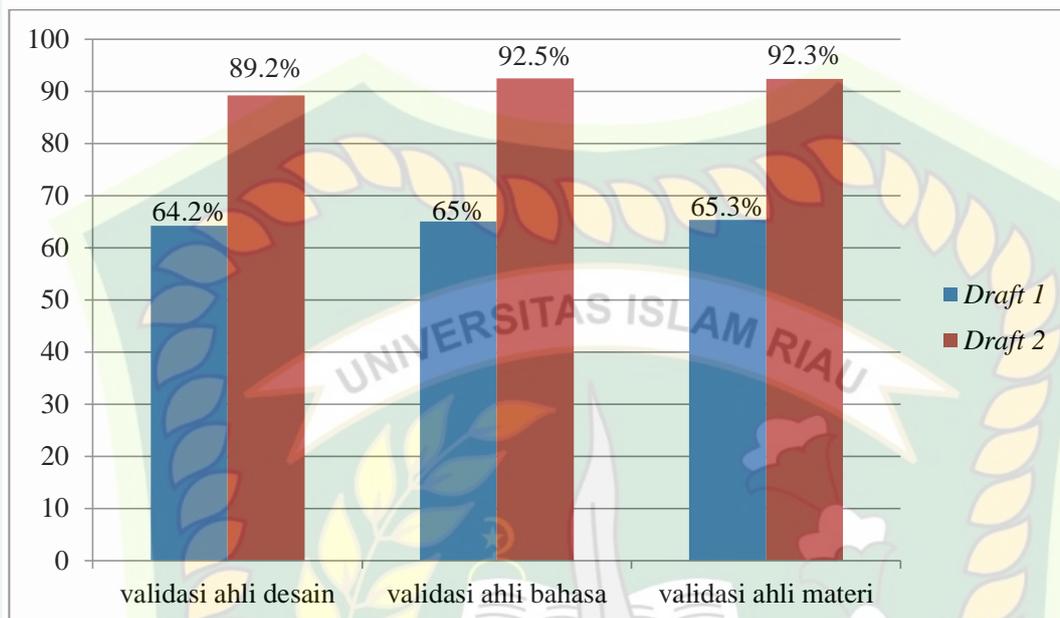
pemahaman siswa, lebih diperhatikan intonasi pada setiap kejadian dan perjelasan artikulasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Purwanto Didik & Yulianti (2013) penggunaan bahasa disesuaikan dengan perkembangan siswa yakni menggunakan bahasa yang sederhana dan lazim digunakan dalam lingkup sehari-hari siswa. Adapun pendapat mengenai intonasi dan artikulasi menurut Susmiyanti (2021) ia mengatakan bahwa penggunaan intonasi dan artikulasi yang jelas, akan mempengaruhi keberhasilan seseorang menyampaikan informasi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi *draft* 1 memperoleh rata-rata skor yaitu 65,3% dengan kategori valid. Hasil validasi ahli materi *draft* 2 memperoleh presentase rata-rata 93,7% dengan kategori sangat valid. Peningkatan penilaian antara *draft* 1 dan *draft* 2 oleh validator ahli materi, terjadi pada aspek manfaat produk. Saran perbaikan dari validator yakni disesuaikan dengan pemahaman siswa. Kemudian video animasi lebih disesuaikan dengan siswa kelas III SD. Setelah melakukan validasi, selanjutnya melakukan uji coba terhadap produk. Peneliti melakukan uji coba bertahap yaitu tahap 1 dan tahap 2. Pada tahap 1, peneliti mengambil sample 3 orang siswa untuk menyaksikan video animasi yang telah dikembangkan. Setelah menyaksikan isi video, siswa disuguhkan lembar angket yang berkaitan dengan materi pada video animasi. Hasil angket respon siswa memperoleh hasil presentase 98,5% sedangkan hasil angket respon guru memperoleh 75% . Jika hasil presentase dari siswa dan guru digabungkan dan dibagi 2, maka hasil akhir dari respon guru dan siswa pada media video animasi sebesar 86,75% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut, media video animasi dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

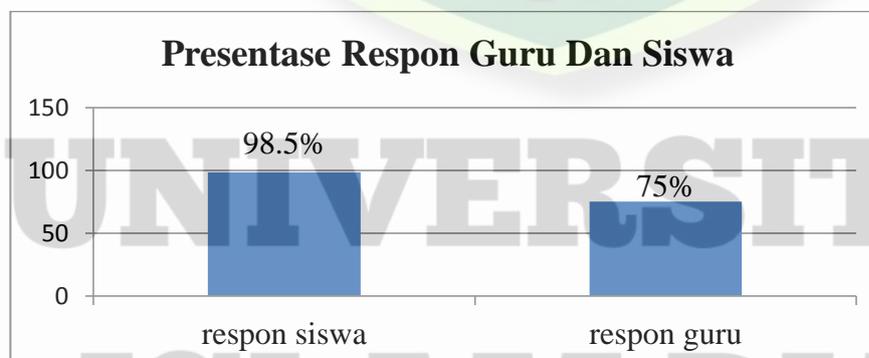
UNIVERSITAS ISLAM RIAU



Gambar 4.3 Presentase Validasi Ahli Media Pembelajaran

Pada grafik presentase kuesioner validasi ahli diatas, dapat dilihat lebih jelas perbandingan antara *draft 1* dan *draft 2* berdasarkan angket yang diisi oleh validator ahli. Peningkatan presentase validasi ahli desain *draft 1* dan *draft 2* dapat dilihat bahwa nilai yang diberikan meunjukkan peningkatan yang pesat. Sama hal nya dengan validasi ahli bahasa bahwa menunjukkan penilaian dengan peningkatan yang tinggi. Begitu juga dengan validasi ahli materi yang menunjukkan bahwa nilai yang diberikan menghasilkan peningkatan yang tinggi.

Adapun grafik peningkatan dari respon guru dan siswa dari video animasi yang telah ditunjukkan melalui angket respon adalah sebagai berikut.



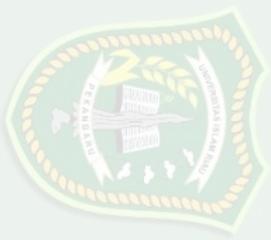
Gambar 4.4 presentase respon guru dan siswa



Pada grafik presentase respon guru dan siswa diatas, dapat dilihat lebih jelas bahwa penilaian yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan memperoleh penilaian yang bisa dikatakan sudah sangat layak digunakan.



**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian pengembangan produk akhir dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

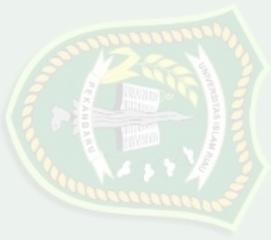
1. Pengembangan produk video animasi pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru menggunakan metode *research and development* dan dengan model *ADDIE* yang memiliki 5 tahap yaitu; *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 3 tahap yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (desain), dan *Development* (Pengembangan).
2. Penilaian validator ahli terhadap video animasi memperoleh hasil akhir yaitu 91,3% dengan kategori sangat valid dari penilaian ahli desain memperoleh hasil presentase sebesar 89,2% dengan kategori sangat valid. Kemudian penilaian ahli bahasa memperoleh presentase rata-rata 92,5% dengan kategori sangat valid. Kemudian penilaian ahli materi memperoleh presentase rata-rata 92,3% dengan kategori sangat valid.
3. Respon guru dan siswa terhadap video animasi yaitu setelah melakukan validasi, selanjutnya melakukan uji coba terhadap produk. Hasil angket respon siswa memperoleh hasil presentase 98,5% sedangkan hasil angket respon guru memperoleh 75%. Jika hasil presentase dari siswa dan guru digabungkan dan dibagi 2, maka hasil akhir dari respon guru dan siswa pada media video animasi sebesar 86,75% dengan kategori sangat layak. Video animasi sudah dikatakan sangat layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan saran-sara sebagai berikut:

1. Dari penelitian ini, diharapkan sekolah mulai menerapkan system pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran berbasis video atau lain





sebagainya. Hal ini akan memperjelas visualisasi siswa terhadap materi yang disampaikan. Dan juga meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa terhadap materi yang dijelaskan.

2. Media pembelajaran audio visual yang telah dikembangkan ini, diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru serta dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Sehingga akan mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan.
3. Saran yang peneliti ajukan untuk penelitian selanjutnya yaitu hendaknya pada proses uji coba validasi terkhususnya untuk validator, dilakukan lebih dari 1 orang validator. agar produk yang dihasilkan benar-benar valid dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4. dari media pembelajaran yang telah dihasilkan, untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan lagi media pembelajaran dengan materi yang lain.

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

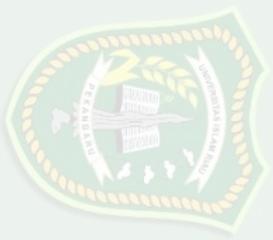
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

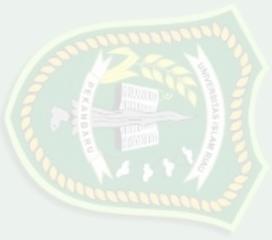
DAFTAR PUSTAKA

- Agustania, Anindita. 2014. *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis SMK Negeri 1 Pengasih, Skripsi*. Teknik Pendidikan Busana. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Azhari, Ayu Siti. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer di SMK Negeri 2 Surabaya*.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Hanif, Muhammad. 2020. *The Development And Effectiveness Of Motion Graphic Animation Video To Improve Primary School Students Sciences Learning Outcomes*. International Journal Of Instruction 13.3: 247-266.
- Hanafi. 2017. *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan Pengembangan*. Jurnal Kajian Keislaman (Volume 4 No 2, Juli-November 2017)
- Hidayah, Nurul. 2015. *Pembelajaran Tematik Integrative Di Sekolah Dasar. Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* (Volume 2 No 1, Juni 2015)
- Isti, Lailia Arditya, Agustiningih & Arik Aguk Wadoyo. 2020. *Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. (Online) (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/7494>).
- Kemendikbud. 2014. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas III Tema 7. Perkembangan Teknologi*. Jakarta: Kemendikbud
- Kustandi, Cecep., Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, dkk. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Pada Matakuliah Perangkat Keras Prodi PTIK Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar*. Jurnal Media Elektrik (Volume 17 No 3, 2020)
- Listiawan, Tomi. 2016. *Pengembangan Learning Management System (LMS) Di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Informatika (Volume 1 No 1, 2016)
- Luppy, Fadila Meina, et al. 2020. *The Development Of Animation Based Learning Media Using Construct 2 On Logic Material*. Matematika dan Pembelajaran.
- Malawi, Ibadullah dan Ani Kadarwati. 2017. *Pembelajaran Tematik*. Magetan: AE Media Grafis.
- Munir. 2013. *MULTIMEDIA konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musril, Zahari. 2021. *Web-Based Animation Video For Student Environmental Education At Elementary Schools*. International Journal Of Interactive Mobile Technologies (IJIM).



- Nisak, Khoirun. 2021. *Pengembangan Video Animasi Operasi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI Sekolah Dasar*. Diss. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ponza, Jampel, Sudarma. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa kelas IV di Sekolah Dasar*. (online) (https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2c5&q=pengembangan+media+video+animasi&oq#d=gs_qabs&u=%23p3DhrsLoJ4VNnYJ).
- Prasasti, Febri Dwi, Robinson Situmorang, and Dwi Kusumawardani. *Development Of Integrated Audio Visual Module For Learning Animation Principles At Multimedia Vocational School*. International Journal Of Education, Information Technology, And Others 1.2: 55-69.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan prosedur*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Silmi, Munida Qonita & Putri Rachmayanti. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V*. (Online) (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23611>).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sumarni, Ria Asep, et al. 2020. *The Development of Animation Videos Based Flipped Classroom Learning on Heat and Temperature Topics*. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education.
- Syukrianto. 2020. *Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Pada Madrasah Tsanawiyah (MTs) Badrul Ulum Ngoro Jombang)*. Jurnal Inovasi (Volume XXII No 1, januari 2020)
- Wahyuono, Hendra Eka. 2017. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III SDN Lowokwaru 1 Malang*. Diss. University of Muhammadiyah Malang.
- Widianingsih, Mia, Mieke Miarsyah, and Rizhal Hendi Rianto. 2021. *Development of Motion System Animation Videos (SkelToon) to Increase Learning Motivation*. Journal of Biology Education.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.





Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.



**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



LAMPIRAN

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

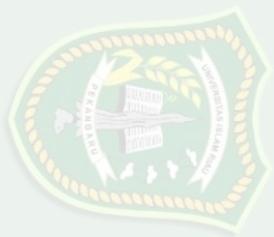
Lampiran 1. Tahap pelaksanaan penelitian

Tahapan	Waktu	Tempat
<i>Analysis</i> (analisis)	Desember 2021	SDN 66 Pekanbaru
<i>Design</i> (perancangan)	Januari – April 2022	Kampus PGSD FKIP UIR
<i>Development</i> (pengembangan)	Mei-Juni 2022	Kampus PGSD FKIP UNRI dan SDN 66 Pekanbaru
	Juni 2022	SDN 66 Pekanbaru

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

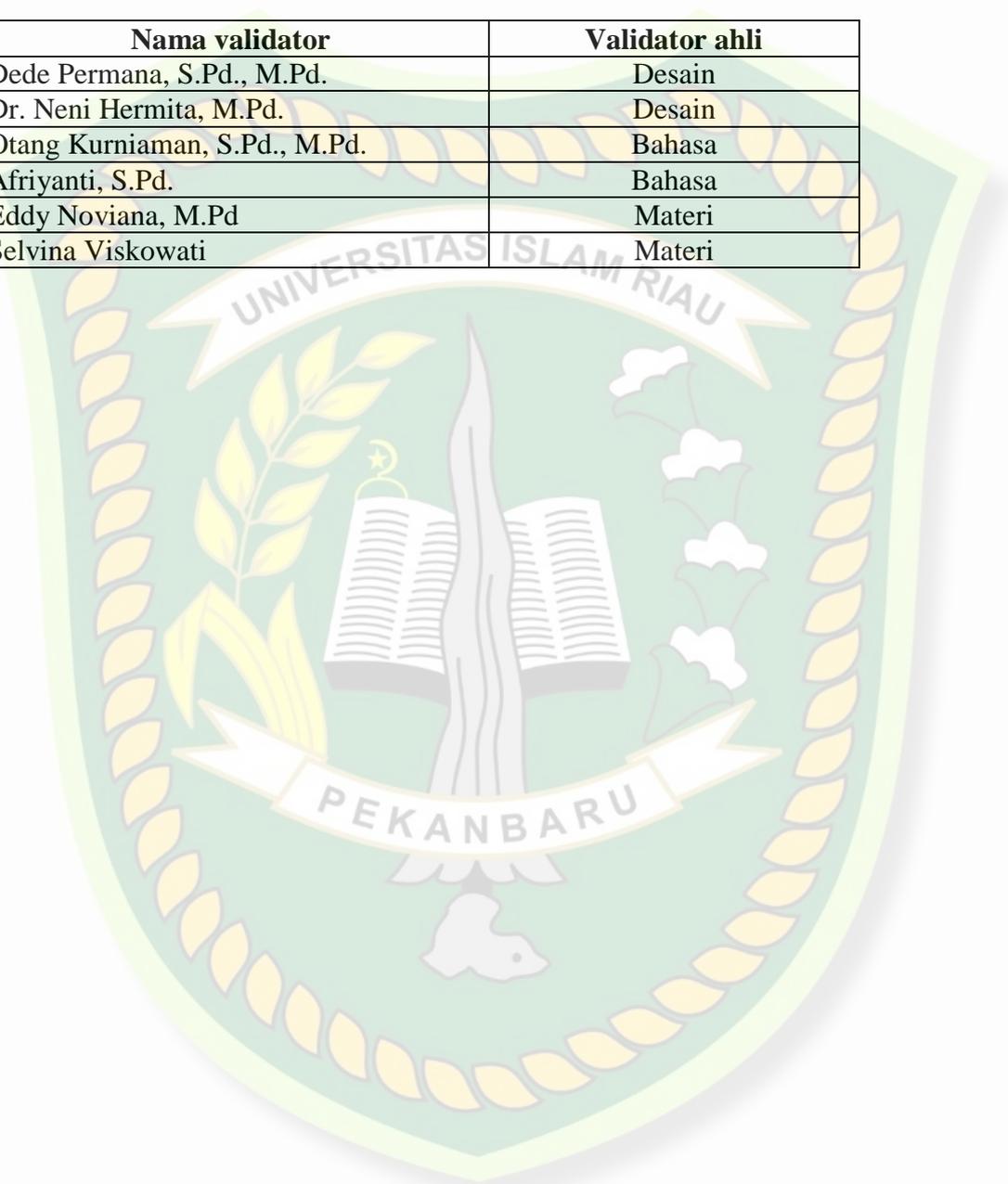


DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU



Lampiran 2. Nama-nama validator ahli

No	Nama validator	Validator ahli
1	Dede Permana, S.Pd., M.Pd.	Desain
2	Dr. Neni Hermita, M.Pd.	Desain
3	Otang Kurniaman, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
4	Afriyanti, S.Pd.	Bahasa
5	Eddy Noviana, M.Pd	Materi
6	Selvina Viskowati	Materi



**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Lampiran 3 Script naskah dialog

Script naskah

Malam hari di rumah adit

Adit : ayah, bolehkah adit bermain game sekarang?

Ayah : apakah kamu sudah menyelesaikan tugasmu nak?

Adit : belum ayah, nanti saja Adit selesaikan tugasnya.

Ayah : coba kamu duduk dulu sini nak. Ada yang ingin ayah sampaikan kepada mu.

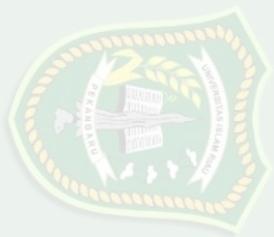
Adit : baik ayah.

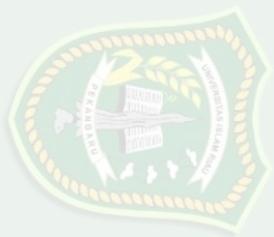
Ayah : nak, ayah akan menjelaskan kepada mu, mengenai keewajiban dan hak di dalam keluarga. Nak, kamu harus tahu, manusia adalah makhluk sosial. Makhluk sosial artinya adalah manusia tidak dapat hidup sendiri. Setiap manusia memiliki hak dan kewajiban.

Kewajiban adalah segala sesuatu yang harus kita lakukan. Sedangkan hak adalah segala sesuatu yang boleh kita terima setelah melakukan sebuah kewajiban. Dan keewajiban ayah di lingkungan rumah yang pertama, menyayangi anggota keluarga, melindungi anggota keluarga, lalu bekerja untuk memenuhi kebutuhan keluarga dan mendengarkan pendapat anak anggota keluarga yang lain. Dan yang terakhir yaitu mendidik anak.

Sama dengan ibu, kewajiban ibu di lingkungan rumah yang utama adalah menyiapkan makanan bagi keluarga, membersihkan rumah, menyayangi anggota keluarga, dan mendidik anak. Dan kewajiban untuk kamu adit, sebagai anak di lingkungan rumah yang utama adalah belajar, membantu orangtua, patuh pada orang tua, dan menghormati orang tua.

Nak, hak sebagai ayah harus dihormati, didengar nasihatnya, mendapat kasih sayang keluarga, dan beristirahat. Begitu juga dengan ibu, disayang anggota keluarga, didengarkan nasihatnya, mendapat perlindungan dan beristirahat juga. Dan hak kamu sebagai anak, disayang orang tua, didengarkan pendapatnya, terpenuhi kebutuhan, dan bermain.





Adit : oooohh terimakasih ayah, sekarang adit sudah memahami tentang kewajiban dan hak di dalam keluarga. Baiklah sekarang adit mau mengerjakan PR dulu ya ayah.

Ayah : baik nak

Keesokan harinya di sekolah

Adit : wah, sudah waktunya masuk kelas

Adit, Putra : selamat pagi bu..

Bu guru : selamat pagi juga anak-anak. Apa kalian sehat semua?

Adit, Putra : sehat bu..

Bu guru : baiklah anak-anak, pada pertemuan kali ini, ibu akan memberikan materi mengenai kalimat tanggapan dan saran.

Adit, Putra : baik bu

Bu guru : sebelum itu kita harus mengenal apa itu tanggapan. Tanggapan adalah pendapat seseorang setelah melihat mendengar, membaca, merasakan suatu peristiwa atau bacaan. Dan kalimat tanggapan adalah kalimat yang mengandung pendapat atau reaksi pribadi yang bertujuan untuk mengomentari suatu peristiwa atau teks.

Apakah ada yang bisa memberikan sebuah contoh kalimat tanggapan?

Putra : hemm, apa yah?

Adit : saya bu.

Bu guru : ya adit, coba berikan sebuah contoh kalimat tanggapan.

Adit : contohnya kamar budi sangat kotor dan berantakan. Menurut saya sikap budi tidaklah baik, karena jika budi meletakkan barang-barangnya sembarangan akan membuat kamarnya tidak nyaman untuk ditempati.

Bu guru : nah, bagus adit. Berarti kamu sudah memahami tentang kalimat tanggapan. Sekarang kita masuk ke materi kalimat saran.

Saran berarti sebuah pendapat yang diungkapkan untuk dipertimbangkan. Dan kalimat saran adalah sebuah pendapat

terhadap pernyataan atau peristiwa yang mana kalimat ini berisi pemecahan suatu masalah.

Adit : berarti tujuan kalimat saran ini untuk memberi pertimbangan penyelesaian suatu masalah ya bu?

Bu guru : iya, benar adit. Apakah adit bisa memberikan contoh sebuah kalimat saran?

Adit : bisa bu. Contohnya saat ada teman berkelahi, sebaiknya mempertemukan mereka dan menyuruh menyampaikan argumentasi mereka agar mendapatkan jalan keluar dari permasalahan tersebut.

Bu guru : good. Kamu benar adit.

Krrriingggg.....

Bu guru : berhubung bel sekolah telah berbunyi, silahkan anak-anak beristirahat.

Siswa : Terima kasih bu..

Jam istirahat di perpustakaan

Adit : hai putri

Putri : hai juga adit. Apa yang sedang kamu lakukan di perpustakaan?

Adit : iya put, saya lagi mencari buku mengenai penjumlahan bilangan.

Putri : waah, kamu rajin membaca juga ya dit.

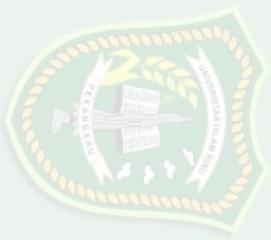
Adit : mmm ngga juga put.

Putri : yaudah kalau gitu masri kita belajar bareng.

Adit : aduhh saya kurang paham nih dibagian penjumlahan bilangan.

Putri : sini saya bantu dit. Yang pertama, penjumlahan tanpa teknik menyimpan. Caranya jumlahkan satuan dengan satuan terlebih dahulu, kemudian pulan dengan puluhan dan ratusan dengan ratusan.

Selanjutnya penjumlahan dengan teknik menyimpan, caranya jumlahkan satuan dengan satuan $3+7=10$ ditulis 0 ditempatkan di



satuan. Simpan 1 ditempat puluhan. Jumlahkan puluhan dengan puluhan $1+9+6=16$ tulis 6 ditempat puluhan dan simpan 1 ditempat ratusan.

Kemudian jumlahkan ratusan dengan ratusan. $1+4+3=8$ tulis 8 ditempat ratusan. Jumlahkan ribuan dengan ribuan $5+2=7$ tulis 7 ditempat ribuan. Maka, jumlah yang didapatkan yaitu 7.860.

Selanjutnya penjumlahan dua bilangan cacah yang jumlahnya sudah diketahui. Ayah udi ingin rumah mereka nyaman. Ia berencana merapikan pagar rumah mereka. ayah udin membutuhkan 6.599 batu bata. Ia memiliki sebagian batu bata di rumah. Ayah membeli kekurangannya di took bangunan. Berapa batu bata yang mungkin ayah udin miliki dan berapa yang harus dibeli?

Jadi, ada tiga kemungkinan yang bisa dibeli ayah udin.

1. $3.250+3250=6.500$
2. $2.400+2500=6.500$
3. $3.400+3000=6.500$

Contoh kedua. Pak imam mempunyai peternakan sapi yang berjumlah 3.768 ekor dapi. Pada akhir bulan, pak imam membeli sapi sebanyak 2.120 ekor sapi. Berapa jumlah sapi keseluruhan milik pak imam saat ini? Dan kita ketahui jumlah sapi pak imam berjumlah 3.768 ekor, dan pak imam membeli sapi sebanyak 2.120 ekor lagi.

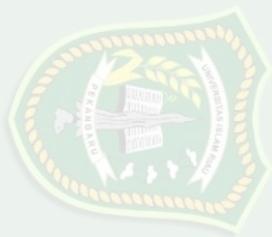
Dan jumlah sapi pak imam adalah $3.768+2.120=5.888$ dit..

Adit : oke, saya sudah mengerti put, terimakasih banyak yan putri.
Sekarang saya sudah paham tentang penjumlahan bilangan.

Krriingg....

Putri : nah bel sudah berbunyi mari kita masuk kelas lagi.

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Lampiran 4 Rekapitulasi Penilaian Ahli Desain

No	Aspek	Validator ahli	Jumlah	Presentase	Kategori
1	Tampilan media				
	Komponen 1	3	21	58,3%	Valid
	Komponen 2	3			
	Komponen 3	2			
	Komponen 4	3			
	Komponen 5	2			
	Komponen 6	3			
	Komponen 7	2			
	Komponen 8	1			
	Komponen 9	2			
2	Tata laksana				
	Komponen 10	4	8	100%	Sangat valid
	Komponen 11	4			
3	Isi/materi				
	Komponen 12	2	7	58,3%	Valid
	Komponen 13	3			
	Komponen 14	2			
Skor rata-rata validasi				64,2%	Valid

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



Lampiran 5 Rekapitulasi Penilaian Ahli Desain Draft 1

No	Aspek	Validator ahli	Jumlah	Presentase	Kategori
1	Tampilan media				
	Komponen 1	3	32	88,8%	Sangat valid
	Komponen 2	4			
	Komponen 3	4			
	Komponen 4	4			
	Komponen 5	4			
	Komponen 6	3			
	Komponen 7	4			
	Komponen 8	3			
	Komponen 9	3			
2	Tata laksana				
	Komponen 10	4	8	100%	Sangat valid
	Komponen 11	4			
3	Isi/materi				
	Komponen 12	3	9	75%	Sangat valid
	Komponen 13	3			
	Komponen 14	3			
Skor rata-rata validasi				87,5%	Sangat valid

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



Lampiran 6 Rekapitulasi Penilaian Ahli Desain *Draft 2*

No	Aspek	Validator ahli	Jumlah	Presentase	Kategori
1	Tampilan media				
	Komponen 1	4	33	91,6%	Sangat valid
	Komponen 2	3			
	Komponen 3	4			
	Komponen 4	4			
	Komponen 5	4			
	Komponen 6	4			
	Komponen 7	4			
	Komponen 8	3			
	Komponen 9	3			
2	Tata laksana				
	Komponen 10	4	8	100%	Sangat valid
	Komponen 11	4			
3	Isi/materi				
	Komponen 12	3	9	75%	Sangat valid
	Komponen 13	3			
	Komponen 14	3			
Skor rata-rata validasi				89,2%	Sangat valid

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



Lampiran 7 Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa *Draft 1*

No	Aspek	Validator ahli	Jumlah	Presentase	kategori
1	Lugas				
	Komponen 1	3	6	75%	Valid
	Komponen 2	3			
2	Kesesuaian dengan kaidah bahasa				
	Komponen 3	2	4	50%	Kurang valid
	Komponen 4	2			
3	Penggunaan istilah				
	komponen 5	3	3	75%	Valid
4	Komunikatif				
	Komponen 6	2	5	62,5%	Valid
	Komponen 7	3			
5	Kesesuaian dengan perkembangan siswa				
	Komponen 8	3	3	75%	Valid
6.	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir				
	Komponen 9	3	3	75%	Valid
7	Dialog dan interaktif				
	Komponen 10	2	2	50%	Kurang valid
Skor rata-rata validasi				65%	Valid

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

Lampiran 8 rekapitulasi penilaian ahli bahasa *draft 1*

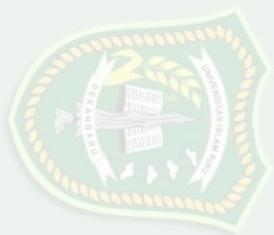
No	Aspek	Validator ahli	Jumlah	Presentase	kategori
1	Lugas				
	Komponen 1	3	6	75%	Valid
	Komponen 2	3			
2	Kesesuaian dengan kaidah bahasa				
	Komponen 3	4	8	100%	Sangat valid
	Komponen 4	4			
3	Penggunaan istilah				
	komponen 5	4	4	100%	Sangat valid
4	Komunikatif				
	Komponen 6	4	7	87,5%	Sangat valid
	Komponen 7	3			
5	Kesesuaian dengan perkembangan siswa				
	Komponen 8	4	4	100%	Sangat valid
6.	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir				
	Komponen 9	4	4	100%	Sangat valid
7	Dialog dan interaktif				
	Komponen 10	3	3	75%	Valid
Skor rata-rata validasi				83,3%	Sangat valid

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

Lampiran 9 Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa Draft 2

No	Aspek	Validator ahli	Jumlah	Presentase	kategori
1	Lugas				
	Komponen 1	4	7	87,5%	Sangat valid
	Komponen 2	3			
2	Kesesuaian dengan kaidah bahasa				
	Komponen 3	4	8	100%	Sangat valid
	Komponen 4	4			
3	Penggunaan istilah				
	komponen 5	4	4	100%	Sangat valid
4	Komunikatif				
	Komponen 6	4	7	87,5%	Sangat valid
	Komponen 7	3			
5	Kesesuaian dengan perkembangan siswa				
	Komponen 8	3	3	75%	Valid
6.	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir				
	Komponen 9	4	4	100%	Sangat valid
7	Dialog dan interaktif				
	Komponen 10	4	4	100%	Sangat valid
Skor rata-rata validasi				92,5%	Sangat valid

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



Lampiran 10 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi *Draft 1*

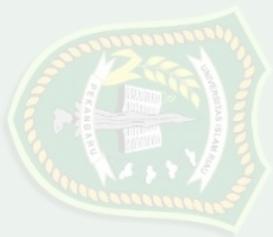
No	Aspek	Validator ahli	Jumlah	Presentase	Kategori
1	Kesesuaian materi				
	Komponen 1	3	12	75%	Valid
	Komponen 2	3			
	Komponen 3	3			
	Komponen 4	3			
2	Ketepatan dan kejelasan materi				
	Komponen 5	4	20	62,5%	Valid
	Komponen 6	3			
	Komponen 7	2			
	Komponen 8	2			
	Komponen 9	2			
	Komponen 10	2			
	Komponen 11	2			
	Komponen 12	3			
	Manfaat Produk				
3	Komponen 13	2	2	50%	Kurang valid
Skor rata-rata validasi				65,3%	Valid

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

Lampiran 11 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi *Darft 1*

No	Aspek	Validator ahli	Jumlah	Presentase	Kategori
1	Kesesuaian materi				
	Komponen 1	3	12	75%	Valid
	Komponen 2	3			
	Komponen 3	3			
	Komponen 4	3			
2	Ketepatan dan kejelasan materi				
	Komponen 5	3	24	75%	Valid
	Komponen 6	3			
	Komponen 7	3			
	Komponen 8	3			
	Komponen 9	3			
	Komponen 10	3			
	Komponen 11	3			
	Komponen 12	3			
3	Manfaat				
	Komponen 13	3	3	75%	Valid
Skor rata-rata validasi				75%	Valid

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



Lampiran 12 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi *Draft 2*

No	Aspek	Validator ahli	Jumlah	presentase	Kategori
1	Kesesuaian materi				
	Komponen 1	4	15	93,7%	Sangat valid
	Komponen 2	4			
	Komponen 3	3			
	Komponen 4	4			
2	Ketepatan dan kejelasan materi				
	Komponen 5	4	29	90,6%	Sangat valid
	Komponen 6	4			
	Komponen 7	3			
	Komponen 8	3			
	Komponen 9	3			
	Komponen 10	4			
	Komponen 11	4			
	Komponen 12	4			
3	Manfaat				
	Komponen 13	4	4	100%	Sangat valid
Skor rata-rata validasi				92,3%	Sangat valid

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

Lampiran 13 Rekapitulasi Penilaian Respon Siswa

No	Pernyataan	Responden																				Jumlah	Presentase	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				21
1	Tampilan video animasi ini menarik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	100%	Sangat layak
2	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	100%	Sangat layak
3	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	100%	Sangat layak

Lampiran 14 Rekapitulasi Penilaian Respon Guru

No	Komponen	Skor	Jumlah	Presentase	Kategori
1	Komponen 1	3	42	75%	Layak
2	Komponen 2	3			
3	Komponen 3	3			
4	Komponen 4	3			
5	Komponen 5	3			
6	Komponen 6	3			
7	Komponen 7	3			
8	Komponen 8	3			
9	Komponen 9	3			
10	Komponen 10	3			
11	Komponen 11	3			
12	Komponen 12	3			
13	Komponen 13	3			
14	Komponen 14	3			

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



Lampiran 15 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Desain

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir
1.	Tampilan media	Tampilan video animasi menarik	1
		Bentuk gambar	2
		Pemilihan animasi	3
		Musik/lagu penggiring	4
		Kesesuaian pada ukuran tulisan	5
		Kesesuaian pemilihan warna tulisan <i>background</i>	6
		Pemilihan warna background	7
		Kejelasan suara	8
		Keefektifan video	9
2.	Tata laksana	Kemudahan penggunaan media	10
		Kemudahan penyimpanan media	11
3.	Isi/ Materi	Isi video mudah dipahami	12
		Proses belajar lebih menarik	13
		Kemudahan dalam proses belajar	14

Lampiran 16 lembar validasi ahli desain

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN/MEDIA

Nama validator :

Hari/ tanggal :

Judul penelitian : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru

Sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli desai/media tentang kelayakan media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

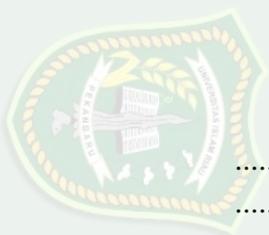
Skor	kriteria	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada agket baik)
2	KS	Kurang Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	TS	Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angkter tidak baik/jelek)

B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian
----	----------	-----------------

		SS	S	KS	TS
1.	Tampilan video animasi menarik				
2.	Gambar yang dipilih untuk menjelaskan materi telah tepat dan menarik				
3.	Animasi yang dipilih telah tepat dalam menjelaskan materi				
4.	Musik/lagu pengiring telah sesuai dengan video animasi				
5.	Ukuran tulisan jelas untuk dilihat dan dibaca				
6.	Keserasian warna tulisan dengan warna background pada video animasi				
7.	Warna tampilan background menarik				
8.	Kejelasan suara pada video animasi				
9.	Keefektifan video dalam menjelaskan materi sebagai media pembelajaran				
10.	Kemudahan dalam penggunaan media video pembelajaran				
11.	Kemudahan penyimpanan media				
12.	Media video pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan				
13.	Media video pembelajaran mampu memberi fokus perhatian yang lebih kepada siswa saat proses pembelajaran				
14.	Media video pembelajaran dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perkembangan media pembelajaran				

C. KOMENTAR/SARAN



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Penilaian (mohon dilingkari) :

- A. Layak digunakan tanpa revisi
- B. Layak digunakan dengan revisi
- C. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 2022

Validator

(.....)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Lampiran 17 Hasil lembar validasi ahli desain

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN/MEDIA

Nama validator : Dede Permana, S.Pd. M.Pd.
 Hari/ tanggal : Selasa, 31 Mei 2022
 Judul : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk
 penelitian : Kelas III SDN 66 Pekanbaru
 Sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli desai/media tentang kelayakan media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

Skor	kriteria	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada agket baik)
2	KS	Kurang Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	TS	Sangat Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angkter tidak baik/jelek)

B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Tampilan video animasi menarik		✓		
2.	Gambar yang dipilih untuk menjelaskan materi telah tepat dan menarik		✓		
3.	Animasi yang dipilih telah tepat dalam menjelaskan materi			✓	
4.	Musik/lagu penggiring telah sesuai dengan video animasi		✓		

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

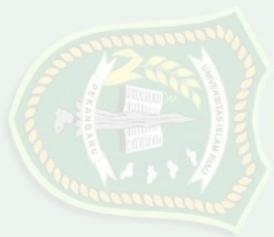


5.	Ukuran tulisan jelas untuk dilihat dan dibaca			✓	
6.	Keserasian warna tulisan dengan warna background pada video animasi		✓		
7.	Warna tampilan background menarik			✓	
8.	Kejelasan suara pada video animasi				✓
9.	Keefektifan video dalam menjelaskan materi sebagai media pembelajaran			✓	
10.	Kemudahan dalam penggunaan media video pembelajaran	✓			
11.	Kemudahan penyimpanan media	✓			
12.	Media video pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan			✓	
13.	Media video pembelajaran mampu memberi fokus perhatian yang lebih kepada siswa saat proses pembelajaran		✓		
14.	Media video pembelajaran dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perkembangan media pembelajaran			✓	

C. KOMENTAR/SARAN

- foto pada animasi. Sesuaikan dengan anak SD.
- Suara yang diperjelas dan ditambah oleh adanya subtitle.
- hati-hati dalam pemilihan kostum (pakaran tokoh) jangan sampai memberi makna lain.
- alur cerita lebih di sesuaikan lagi agar runtut.
- Materi hak dan kewajiban dicermati lagi.
- Pengajaran matematika diberikan ilustrasi yang runtut dalam pengerjaan soal.
- Sesuaikan teks dengan PUEBI.

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU



Penilaian (mohon dilingkari) :

- A. Layak digunakan tanpa revisi
- B. Layak digunakan dengan revisi
- C. Tidak layak digunakan



**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN

Nama validator : Dr. Neni Hermita, M.Pd
 Hari/ tanggal : 1 Juni 2022
 Judul penelitian : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru
 sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

7. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang kelayakan media pembelajaran.
8. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
9. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang terdapat sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

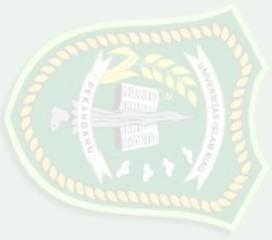
Keterangan :

Skor	kriteria	keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
2	TS	Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	STS	Sangat Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket tidak baik/jelek)

B. KOMPONEN PENILAIAN

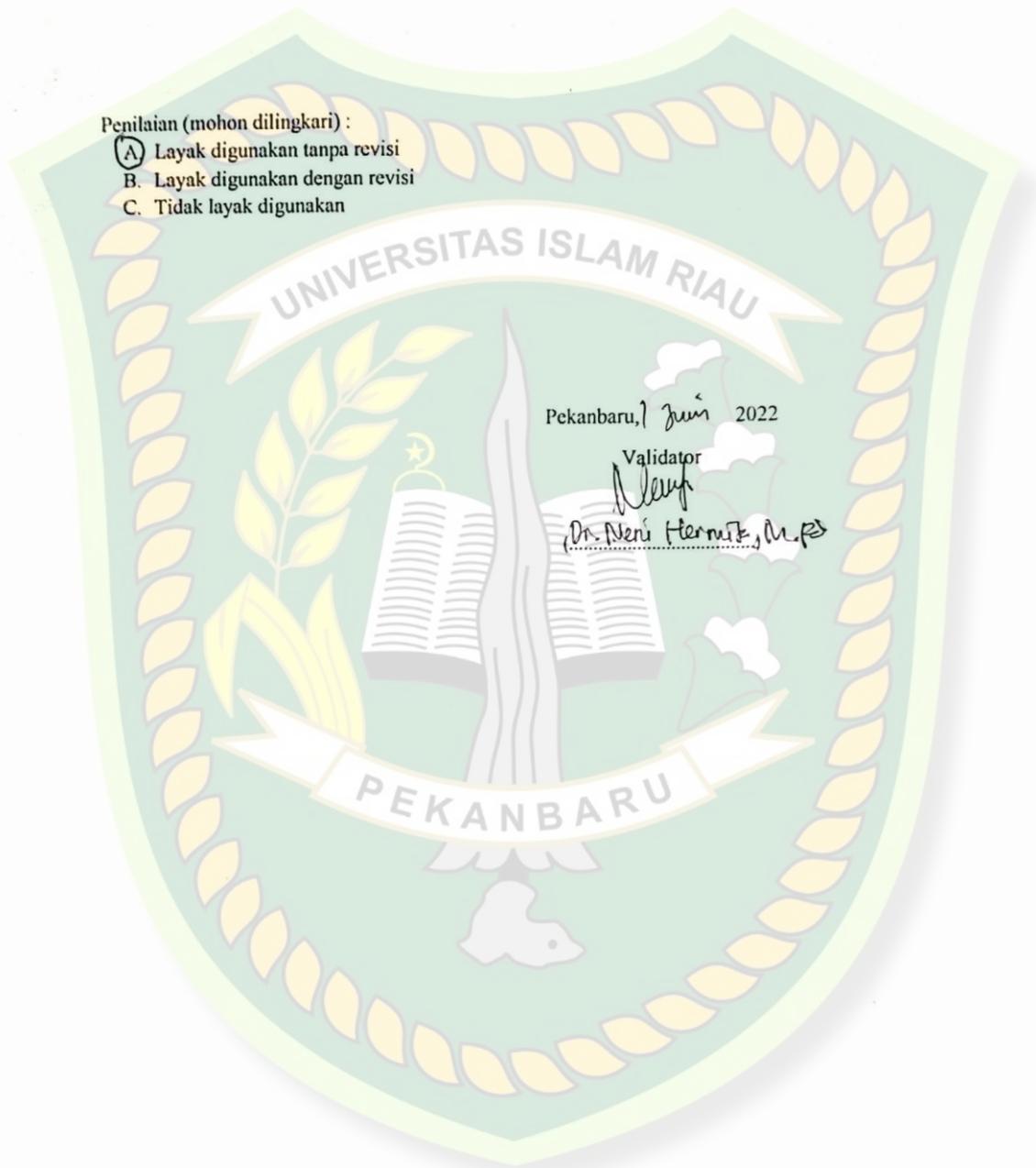
No	Komponen	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan video animasi menarik		✓		
2.	Gambar yang dipilih untuk menjelaskan materi telah tepat dan menarik	✓			
3.	Animasi yang dipilih telah tepat dalam menjelaskan materi	✓			
4.	Musik/lagu pengiring telah sesuai dengan video animasi	✓			

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



Penilaian (mohon dilingkari) :

- A. Layak digunakan tanpa revisi
- B. Layak digunakan dengan revisi
- C. Tidak layak digunakan



**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN/MEDIA

Nama validator : Dede Permama, M.Pd
 Hari/ tanggal : 1 Juli 2022 / Jumat
 Judul penelitian : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru
 Sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

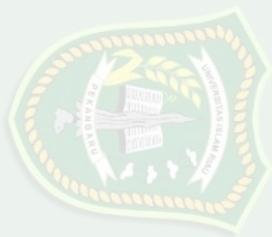
1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli desain/media tentang kelayakan media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

Skor	kriteria	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada agket baik)
2	KS	Kurang Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	TS	Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angkter tidak baik/jelek)

B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Tampilan video animasi menarik	✓			
2.	Gambar yang dipilih untuk menjelaskan materi telah tepat dan menarik		✓		
3.	Animasi yang dipilih telah tepat dalam menjelaskan materi	✓	✓		
4.	Musik/lagu penggiring telah sesuai dengan video animasi	✓			



5.	Ukuran tulisan jelas untuk dilihat dan dibaca	✓			
6.	Keserasian warna tulisan dengan warna background pada video animasi	✓			
7.	Warna tampilan background menarik	✓			
8.	Kejelasan suara pada video animasi		✓		
9.	Keefektifan video dalam menjelaskan materi sebagai media pembelajaran		✓		
10.	Kemudahan dalam penggunaan media video pembelajaran	✓			
11.	Kemudahan penyimpanan media	✓			
12.	Media video pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan		✓		
13.	Media video pembelajaran mampu memberi fokus perhatian yang lebih kepada siswa saat proses pembelajaran		✓		
14.	Media video pembelajaran dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perkembangan media pembelajaran		✓		

C. KOMENTAR/SARAN

Media video animasi tema 9 Subtema 1 kelas VII
Bisa digunakan pada tahap pendirian Selanjutnya

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

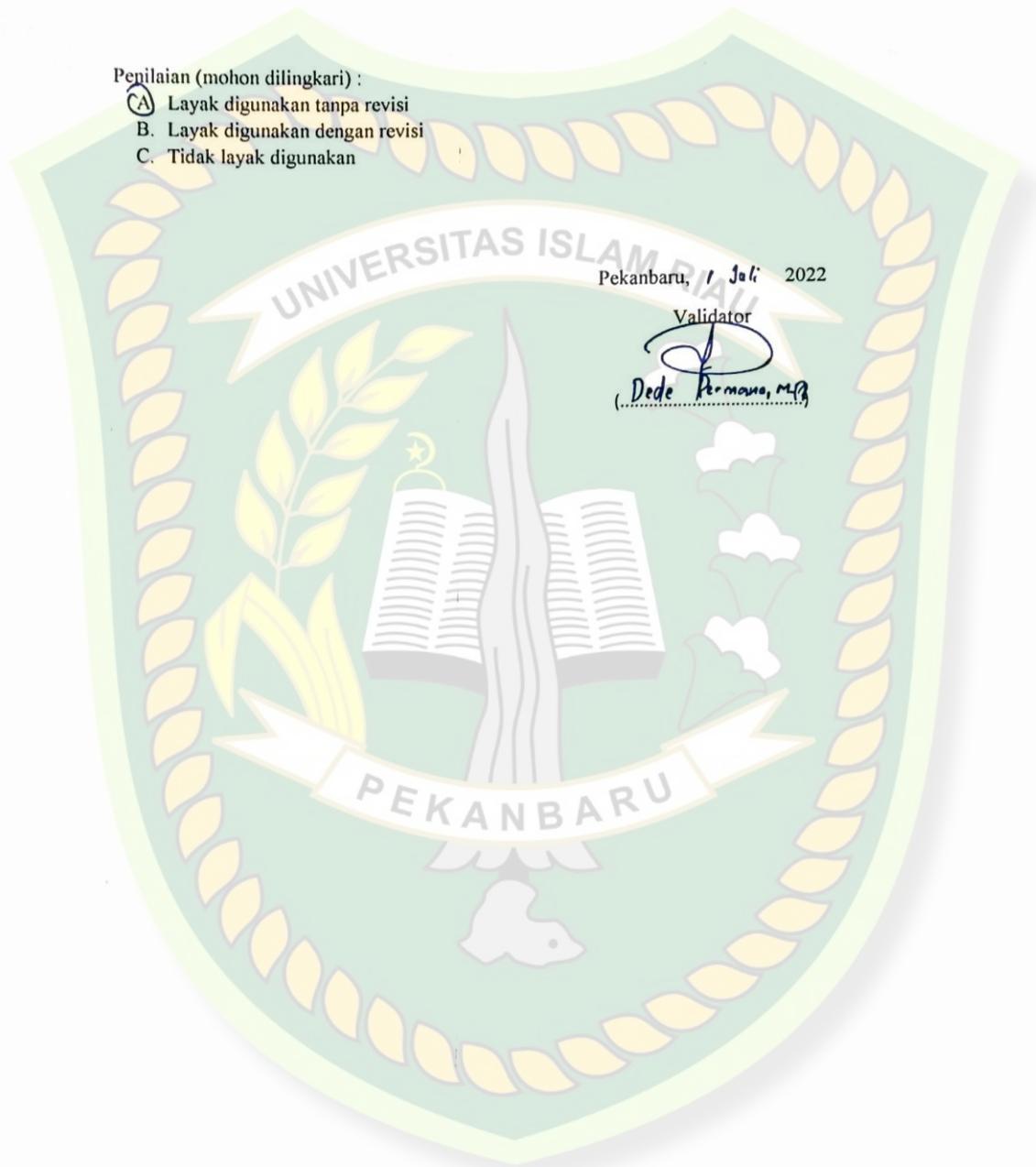
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



Penilaian (mohon dilingkari) :

- A. Layak digunakan tanpa revisi
- B. Layak digunakan dengan revisi
- C. Tidak layak digunakan



**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

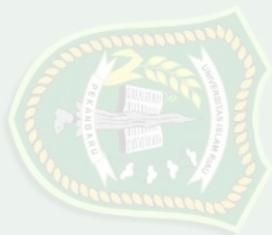
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Lampiran 18. kisi-kisi instrument validasi ahli bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir
1.	Lugas	Bahasa yang digunakan baik dan benar	1,2
2.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Penggunaan bahasa yang tepat	3,4
3.	Penggunaan istilah	Penggunaan istilah yang sesuai	5
4.	Komunikatif	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	6,7
5.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa	8
6.	Keruntutan dan keterpaduan alur piker	Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	9
7.	Dialogis dan interaktif	Kemampuan mendorong berpikir kritis	10

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



Lampiran 19 lembar validasi ahli bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama validator :

Hari/ tanggal :

Judul penelitian : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru

Sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang kelayakan media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

Skor	Kriteria	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada agket baik)
2	KS	Kurang Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	TS	Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket tidak baik/jelek)

B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian
----	----------	-----------------



Penilaian (mohon dilingkari) :

- A. Layak digunakan tanpa revisi
- B. Layak digunakan dengan revisi
- C. Tidak layak digunakan



**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Lampiran 20 Hasil lembar validasi ahli bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama validator : Otang Purniaman
 Hari/ tanggal : Selasa / 7 Juni 2022
 Judul penelitian : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru
 sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang kelayakan media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

Skor	Kriteria	keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada agket baik)
2	KS	Kurang Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	TS	Sangat Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket tidak baik/jelek)

B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Bahasa yang digunakan sederhana dan lugas		✓		
2.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar		✓		
3.	Kalimat yang dipakai langsung kesasaran			✓	
4.	Menggunakan kalimat yang tepat dalam menguraikan materi			✓	
5.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pokok bahasan		✓		

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU





6.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti siswa			✓	
7.	bahasa yang dipakai sudah komunikatif		✓		
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual siswa		✓		
9.	Keruntutan dan keterpaduan kalimat disesuaikan dengan kegiatan belajar siswa		✓		
10.	Kalimat yang dipakai mampu mendorong cara berpikir siswa			✓	

C. KOMENTAR/SARAN

Jangan terlalu banyak kata nak, kata Sekolah tidak boleh kapital, text yang benar tersampaikan

Penilaian (mohon dilingkari) :

- A. Layak digunakan tanpa revisi
- B. Layak digunakan dengan revisi
- C. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 7 - Juni - 2022

Validator

(Orang Kuningman, u.p.d.)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama validator : Afriyanti, S-Pd
 Hari/ tanggal : 31 Mei 2022
 Judul penelitian : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru
 sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

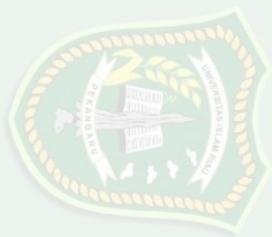
1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang kelayakan media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang terdapat sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

Skor	kriteria	keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
2	TS	Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	STS	Sangat Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket tidak baik/jelek)

B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Bahasa yang digunakan sederhana dan lugas		✓		
2.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar		✓		
3.	Kalimat yang dipakai langsung kesasaran	✓			
4.	Menggunakan kalimat yang tepat dalam menguraikan materi	✓			
5.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pokok bahasan	✓			



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
 PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
 UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama validator : *Otong Kurniawan, M.pd.*
 Hari/ tanggal : *Kamis, 20-6-2022*
 Judul penelitian : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru
 sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

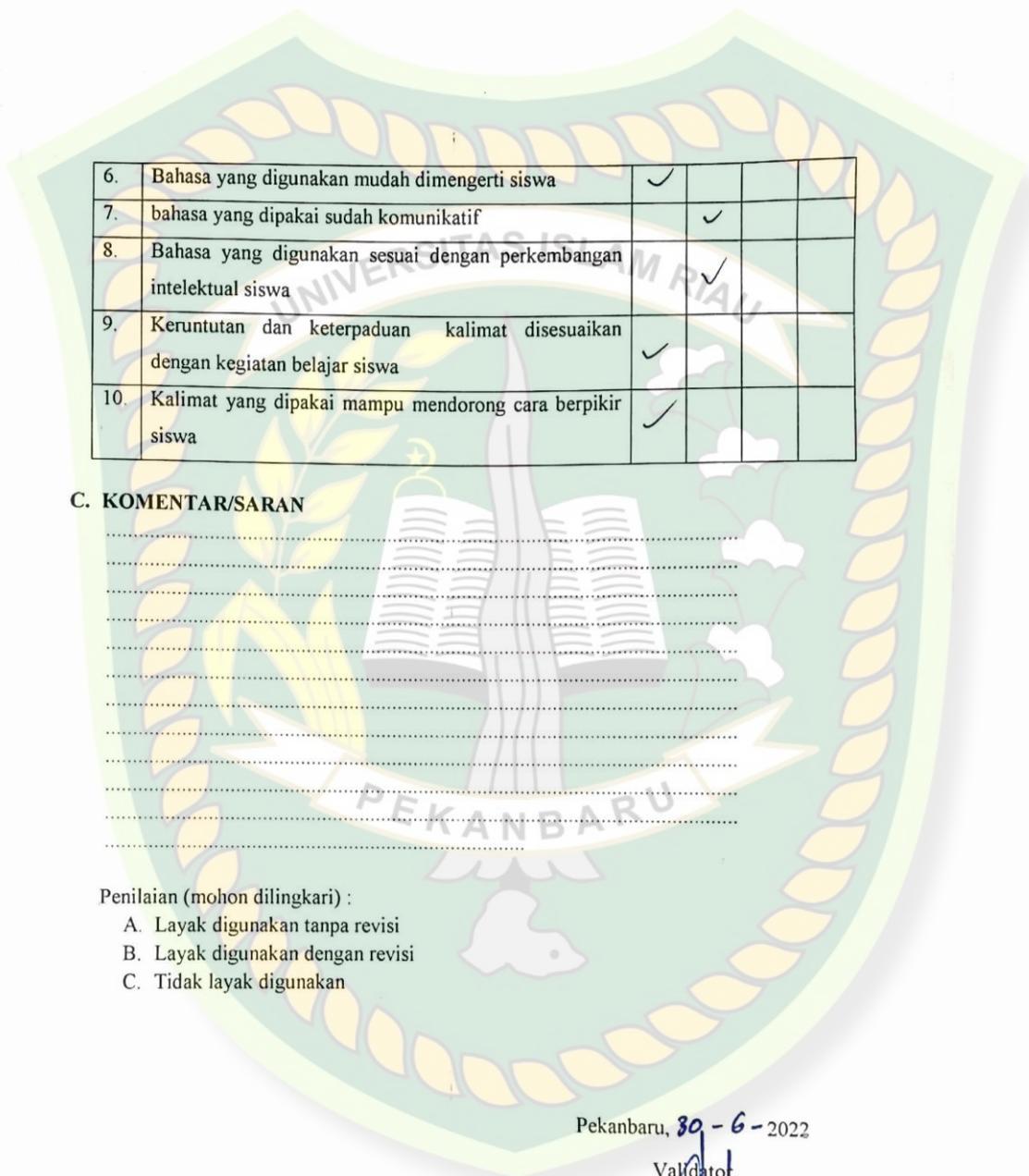
1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang kelayakan media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

Skor	Kriteria	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada agket baik)
2	KS	Kurang Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	TS	Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket tidak baik/jelek)

B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Bahasa yang digunakan sederhana dan lugas	✓			
2.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar		✓		
3.	Kalimat yang dipakai langsung kesasaran	✓			
4.	Menggunakan kalimat yang tepat dalam menguraikan materi	✓			
5.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pokok bahasan	✓			



6.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti siswa	✓			
7.	bahasa yang dipakai sudah komunikatif		✓		
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual siswa		✓		
9.	Keruntutan dan keterpaduan kalimat disesuaikan dengan kegiatan belajar siswa	✓			
10.	Kalimat yang dipakai mampu mendorong cara berpikir siswa	✓			

C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Penilaian (mohon dilingkari) :
- A. Layak digunakan tanpa revisi
 - B. Layak digunakan dengan revisi
 - C. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 30-6-2022

Validator

[Handwritten Signature]
 (Otang Rurniaman, M.Pd)

**UNIVERSITAS
 ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
 PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
 UNIVERSITAS ISLAM RIAU
 Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

Lampiran 21 Kisi-kisi instrument validasi ahli materi

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Butir
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	2,3
		Kelengkapan cakupan materi	4
2.	Ketepatan dan kejelasan materi	Urutan materi	5
		Format penelitian	6
		Ketepatan pemilihan gambar	7,8
		Ilustrasi musik	9
		Gambar komponen mudah dimengerti	10
		Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi	11
		Keruntutan materi	12
3.	Manfaat	Materi mudah dipahami	13,14

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



Lampiran 22 Lembar validasi ahli materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama validator :
 Hari/ tanggal :
 Judul penelitian : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru
 sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kelayakan media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

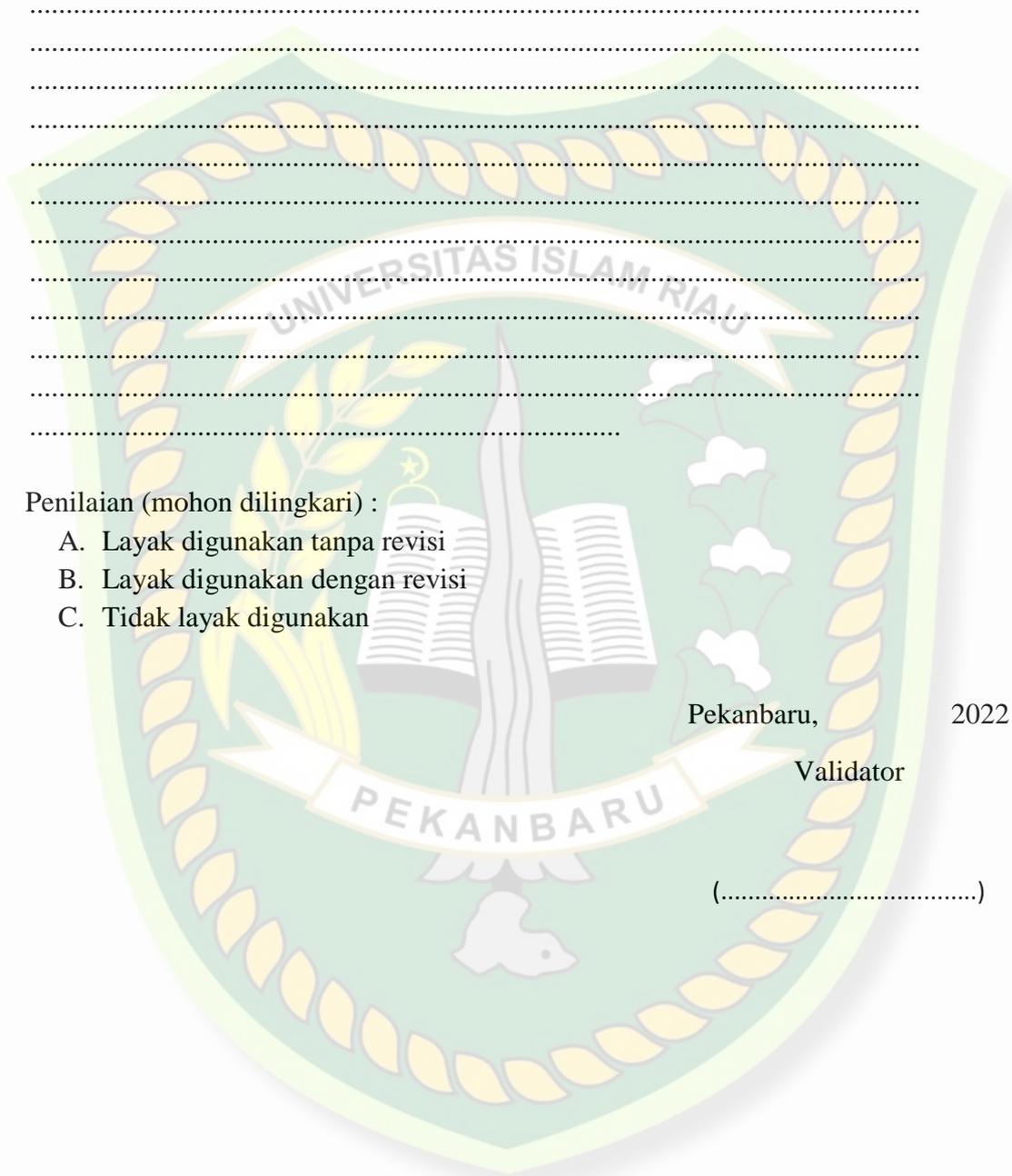
Skor	Kriteria	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada agket baik)
2	KS	Kurang Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	TS	Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket tidak baik/jelek)



B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				
3.	Kebenaran materi sudah tepat				
4.	Materi telah lengkap				
5.	Materi disusun secara berurutan				
6.	materi disusun secara sistematis dan spesifik				
7.	Materi ditulis dengan bahasa baku				
8.	Disertai contoh-contoh gambar yang jelas				
9.	Pemilihan gambar yang dikaitkan dengan materi telah tepat				
10.	Musik atau lagu pengiring pada video animasi telah sesuai				
11.	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dipahami				
12.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				
13.	Penyajian materi telah runtut				
14.	Mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan				

C. KOMENTAR/SARAN



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Penilaian (mohon dilingkari) :

- A. Layak digunakan tanpa revisi
- B. Layak digunakan dengan revisi
- C. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 2022
Validator

(.....)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Lampiran 23 hasil lembar validasi ahli materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama validator : EDDY NOVIANA
 Hari/ tanggal : SELASA / 21 MEI 2022
 Judul penelitian : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru
 sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

4. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang kelayakan media pembelajaran.
5. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
6. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

Skor	kriteria	keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
2	TS	Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	STS	Sangat Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket tidak baik/jelek)

B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓		
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓		
3.	Kebenaran materi sudah tepat		✓		
4.	Materi telah lengkap		✓		
5.	Materi disusun secara berurutan materi disusun secara sistematis dan spesifik	✓			
6.	Materi ditulis dengan bahasa baku		✓		

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

7.	Disertai contoh-contoh gambar yang jelas			✓	
8.	Pemilihan gambar yang dikaitkan dengan materi telah tepat			✓	
9.	Musik atau lagu penggiring pada video animasi telah sesuai			✓	
10.	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dipahami			✓	
11.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi			✓	
12.	Penyajian materi telah runtut		✓		
13.	Mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan			✓	

- C. KOMENTAR/SARAN
 MOHON DIPERBAIKI KUALITAS AUDIONYA, KARENA MASIH ADA "NOISE" DAN TIDAK ADA KONSISTENSI VOLUME SUARANYA
 KARAKTER / TOKOH BELUM MENGEAMBARIKAN SISWA SEKOLAH DASAR, SEBALIKNYA DITREKANSKAN.
 UNTUK Poin 13, MOHON VIDEO/MEDIA LEBIH DIBERIKAN DENGAN SISWA DI KELAS III.

Penilaian (mohon dilingkari) :

- A. Layak digunakan tanpa revisi
 B. Layak digunakan dengan revisi
 C. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 31/05/2022

Val/dator

(.....Nuriana.....)

UNIVERSITAS
 ISLAM RIAU



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
 PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
 UNIVERSITAS ISLAM RIAU

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama validator : *Selvina Visko Wati*
 Hari/ tanggal : 31 Mei 2022
 Judul penelitian : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru
 sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kelayakan media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

Skor	Kriteria	keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
2	KS	Kurang Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	TS	Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket tidak baik/jelek)

B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓		
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓		
3.	Kebenaran materi sudah tepat		✓		
4.	Materi telah lengkap		✓		
5.	Materi disusun secara berurutan		✓		
6.	materi disusun secara sistematis dan spesifik		✓		
7.	Materi ditulis dengan bahasa baku		✓		

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



8.	Disertai contoh-contoh gambar yang jelas		✓		
9.	Pemilihan gambar yang dikaitkan dengan materi telah tepat		✓		
10.	Musik atau lagu penggiring pada video animasi telah sesuai		✓		
11.	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dipahami		✓		
12.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi		✓		
13.	Penyajian materi telah runtut		✓		
14.	Mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan		✓		

C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Penilaian (mohon dilingkari) :

- A. Layak digunakan tanpa revisi
- B. Layak digunakan dengan revisi
- C. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 31 Mei 2022

Validator

Selvia Miskawati
(Selvia Miskawati)

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama validator : EDDY NOVIANA, S.Pd., M.Pd.
 Hari/ tanggal : JUM'AT / 1 JULI 2022
 Judul : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk
 penelitian : Kelas III SDN 66 Pekanbaru
 sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kelayakan media pembelajaran.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

Skor	Kriteria	keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
2	KS	Kurang Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	TS	Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket tidak baik/jelek)

B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓			
3.	Kebenaran materi sudah tepat		✓		
4.	Materi telah lengkap	✓			
5.	Materi disusun secara berurutan	✓			
6.	materi disusun secara sistematis dan spesifik	✓			
7.	Materi ditulis dengan bahasa baku		✓		



8.	Disertai contoh-contoh gambar yang jelas		✓		
9.	Pemilihan gambar yang dikaitkan dengan materi telah tepat		✓		
10.	Musik atau lagu penggiring pada video animasi telah sesuai	✓			
11.	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dipahami	✓			
12.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi	✓			
13.	Penyajian materi telah runtut	✓			
14.	Mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan	✓			

C. KOMENTAR/SARAN

CATATAN :

PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN SUDAH BAPAT
DIGUNAKAN UNTUK UJICOBA TERBATAS /
UJICOBA LEPANJAN.

Penilaian (mohon dilingkari) :

- A. Layak digunakan tanpa revisi
 B. Layak digunakan dengan revisi
 C. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 01/07/2022

Validator

(.....) EDDY NOVIANA, S.Pd, M.Pd

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

Lampiran 24 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No	Aspek penilaian	Indikator	Butir
1.	Pengorganisasian materi	Kejelasan muatan materi	1
		Muatan materi yang menarik	2
2.	Produk media video animasi	Kemudahan dalam penggunaan media	3
		Tampilan yang menarik	4
		Kemenarikan video animasi	5
		Kesesuaian pemilihan background	6
		Kesesuaian pemilihan warna	7
		Kesesuaian penyajian video	8
3.	Manfaat bagi pengguna	Menambah pengetahuan peserta didik	9
		Memberi motivasi pada kemandirian siswa	10

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



Lampiran 25 Lembar Angket Respon Guru

LEMBAR ANGGKET RESPON GURU

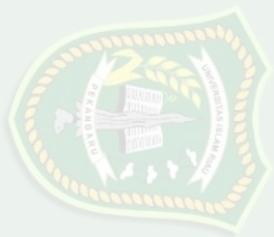
Nama :
 Hari/ tanggal :
 Judul : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1
 penelitian Untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru
 Sasaran : Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru

A. PETUNJUK

- B. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kelayakan media pembelajaran.
- C. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
- D. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

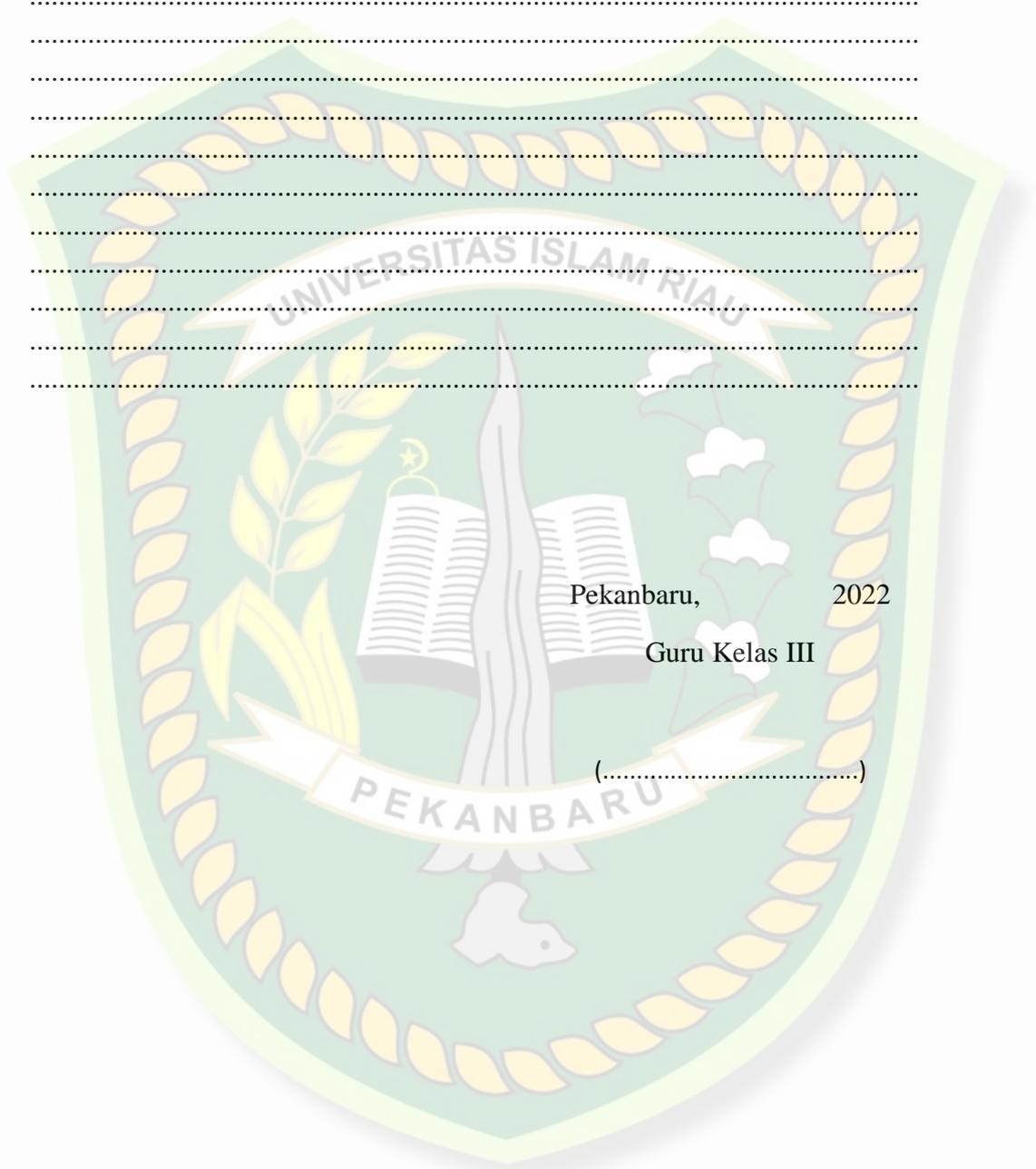
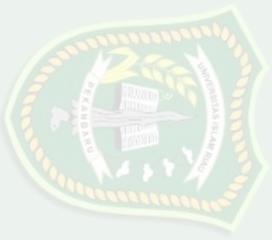
Skor	Kriteria	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada agket baik)
2	KS	Kurang Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	TS	Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket tidak baik/jelek)



E. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				
3.	Kebenaran materi sudah tepat				
4.	Materi telah lengkap				
5.	Materi disusun secara berurutan				
6.	materi disusun secara sistematis dan spesifik				
7.	Materi ditulis dengan bahasa baku				
8.	Disertai contoh-contoh gambar yang jelas				
9.	Pemilihan gambar yang dikaitkan dengan materi telah tepat				
10.	Musik atau lagu penggiring pada video animasi telah sesuai				
11.	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dipahami				
12.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				
13.	Penyajian materi telah runtut				
14.	Mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan				

KOMENTAR/SARAN



**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Pekanbaru, 2022

Guru Kelas III

(.....)

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

Lampiran 26 hasil lembar angket respon guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Nama : *Selvina Visko Wati*
 Hari/ tanggal : *Selasa, 31 Mei 2022*
 Judul : *Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas III*
 penelitian : *SDN 66 Pekanbaru*
 sasaran : *Siswa Kelas III SDN 66 Pekanbaru*

D. PETUNJUK

- E. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kelayakan media pembelajaran.
- F. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini.
- G. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓).

Keterangan :

Skor	kriteria	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
3	S	Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan pada agket baik)
2	KS	Kurang Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket kurang baik)
1	TS	Tidak Setuju (jika kelayakan media dengan pernyataan angket tidak baik/jelek)

H. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓		
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓		
3.	Kebenaran materi sudah tepat		✓		
4.	Materi telah lengkap		✓		
5.	Materi disusun secara berurutan		✓		
6.	materi disusun secara sistematis dan spesifik		✓		



7.	Materi ditulis dengan bahasa baku		✓		
8.	Disertai contoh-contoh gambar yang jelas		✓		
9.	Pemilihan gambar yang dikaitkan dengan materi telah tepat		✓		
10.	Musik atau lagu penggiring pada video animasi telah sesuai		✓		
11.	Gambar-gambar komponen yang ditampilkan mudah dipahami		✓		
12.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi		✓		
13.	Penyajian materi telah runtut		✓		
14.	Mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan		✓		

KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

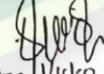
.....

.....

.....

Pekanbaru, 31 Mei 2022

Guru Kelas III


(Selvino Viskeo Wati)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Lampiran 27 Kisi-kisi angket respon siswa

No	Aspek penilaian	Indikator	Butir
1.	Aspek penyajian	Tampilan media menarik	1,2
		Bahasa yang mudah dipahami	3
		Mendorong rasa ingin tahu	4
2.	Aspek pembelajaran	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	5
		Kejelasan contoh yang diberikan	6,7
3.	Manfaat bagi siswa	Menambah wawasan dan pengetahuan siswa	8
		Memberi dukungan motivasi kepada siswa	9

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



Lampiran 28 lembar angket respon siswa

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP
VIDEO ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama :

Sekolah :

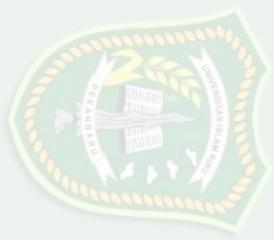
PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom “ya” jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom “tidak” jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik		
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan		
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti		
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar		
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata		

6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari		
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan		
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya		
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi		
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya		

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Lampiran 29 hasil lembar angket respon siswa

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : Hanif Hidayah

Sekolah : SDN Negeri 66

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	U	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	U	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	U	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : a z i z a h s a l s a b i l a
Sekolah : S D 6 6 P K U

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata		✓
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

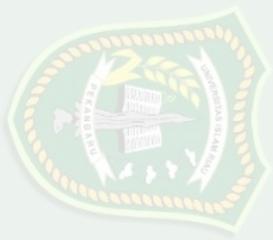
Nama : Faiza alya a ziza
Sekolah : SD 60 Negeri Pekanbaru

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata		✓
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : Marsellionosoputra
Sekolah : SD 66

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : Fildzah husna PUTRI
Sekolah : sd 66 pekanbaru

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : Sofyanka LATifah okta Fiani
Sekolah : SDN GG PKU

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU

**LEMBAR ANKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : Suci SAL SAbila
Sekolah : SD 66 Pekanbaru

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : arudhiya azzahafiz
Sekolah : SD66

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata		✓
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : Fikri Mulya
Sekolah : SDN 06 PFU

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

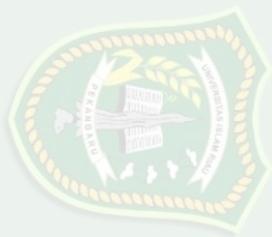
Nama : Nazila Gusriah Khotimah
Sekolah : SDNI 66 Pekanbaru

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : Libolaji Fajri
Sekolah : SD 6 Pekanbaru baru

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU



**LEMBAR ANKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : Ayu Nakasya

Sekolah : SPN 66 PKU

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU



**LEMBAR ANKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : nazri conik Jelita Harum
Sekolah : SD GG negeri Pekanbaru

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO

ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1

Nama

: Jingga Anggraini

Sekolah

: SD 66

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : ARTIS Bil Rishhi
Sekolah : SMLB PKU

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU



**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : Jastin Endri Zal
Sekolah : SPDN 66 Pekanbaru

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : M Farel alviano
Sekolah : SDn 66

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : KhanzaaRzahra ali
Sekolah : Sd 66 Pekanbaru

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata		✓
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : *arrafza ziano*

Sekolah : *SMK IIB*

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU



**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : Akipah Naila.
Sekolah : SDN 66 Pekanbaru.

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU



**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : YUDHA Paktama SucinLo
Sekolah : SD 66

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : MarSelliOnoSopucRo
Sekolah : SD 65

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom “ya” jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom “tidak” jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

ISLAM RIAU



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : Fildzah husna PUTRI
Sekolah : sd 66 pekanbaru

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA KELAS III TERHADAP VIDEO
ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1**

Nama : SHofyanka LATifah okta FiAni
Sekolah : SDN 66 PKU

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Ananda memberikan penilaian.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dengan Ananda. Namun berikan tanda centang (✓) pada kolom "tidak" jika pernyataan tidak sesuai dengan Ananda.
3. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Ananda secara lengkap terlebih dahulu.

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan video animasi ini menarik	✓	
2.	Dengan menggunakan video animasi ini dapat membuat pembelajaran tidak membosankan	✓	
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi ini sederhana dan mudah dimengerti	✓	
4.	Dengan menonton video animasi ini membuat saya lebih aktif dan semangat dalam belajar	✓	
5.	Materi pelajaran yang saya terima lebih nyata	✓	
6.	Contoh-contoh yang dijelaskan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Video animasi ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan	✓	
8.	Adanya kata motivasi dalam video animasi ini berpengaruh terhadap sikap dan belajar saya	✓	
9.	Dengan adanya contoh ilustrasi dapat memberikan dukungan motivasi untuk mempelajari materi	✓	
10.	Desain, gambar, dan warna pada video animasi ini membuat saya tertarik untuk menontonnya	✓	

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

Lampiran 30 Surat-surat



UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Alamat: Lt. 3 Kampus FKIP Gedung A, Jl. Kaharuddin Nasution No. 113 Marpoyan Pekanbaru-Riau
 Email: pgsdfkipuir@gmail.com

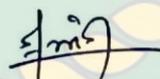
SARAN/ PERBAIKAN TIM PENGARAH SEMINAR PROPOSAL

Nama : Siti Sarah
 NPM : 186910382
 Judul : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas
 Proposal III SDN 66 Pekanbaru

Pengarah : Febrina Dafit, S.Pd., M.Pd.

No	Saran/ Perbaikan
1.	Sarannya adalah video animasi yang dirancang hendaknya 3 pembelajaran atau 1 subtema agar terlihat peningkatan nilai belajar siswa.
2.	Perbaiki penulisan pada halaman kata pengantar

Pekanbaru, Februari 2022


 Febrina Dafit, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 1026029002

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Alamat: Lt. 3 Kampus FKIP Gedung A, Jl. Kaharuddin Nasution No. 113 Marpoyan Pekanbaru-Riau
 Email: pgsdfkipuir@gmail.com

SARAN/ PERBAIKAN TIM PENGARAH SEMINAR PROPOSAL

Nama : Siti Sarah
 NPM : 186910382
 Judul : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas
 Proposal III SDN 66 Pekanbaru

Pengarah : Siti Quratul Ain, S.Pd., M.Pd.

No	Saran/ Perbaikan
1.	Sarannya adalah video animasi yang dirancang hendaknya 3 pembelajaran atau 1 subtema agar terlihat peningkatan nilai belajar siswa.
2.	Sarannya diskusikan dengan pembimbing siapa aja ahli validasi yang akan dipilih untuk memvalidasi produk yang dirancang

Pekanbaru, Februari 2022

Siti Quratul Ain, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 1019129001

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Alamat: Lt. 3 Kampus FKIP Gedung A, Jl. Kaharuddin Nasution No. 113 Marpoyan Pekanbaru-Riau
Email: pgsdfkipuir@gmail.com



SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN REVISI SEMINAR PROPOSAL

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Sarah
NPM : 186910382
Judul : Pengembangan Video Animasi Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Kelas
Proposal III SDN 66 Pekanbaru

Dengan ini menyatakan bahwa sudah melakukan perbaikan proposal skripsi setelah diseminarkan, sesuai dengan hasil tim pengarah seminar proposal yang dilaksanakan pada tanggal 08 Desember 2021

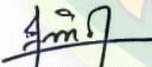
Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, Februari 2022

Mengetahui
Ketua Pengarah

Zaka Haq Kusuma Ramadhan, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1026029001

Anggota Pengarah 1


Febrina Hafit, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1026029002

Anggota Pengarah 2


Siti Quratul Air, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1019129001

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



UNIVERSITAS ISLAM RIAU FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

الجامعة الإسلامية الريوية

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: edufac.fkip@ulr.ac.id Website: www.uir.ac.id

Pekanbaru, 22 Desember 2021

Nomor : 3130 /E-UIR/27-FKIP/2021

Hal : Izin riset

Kepada Yth. Bapak Gubernur Riau
C/q Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau
Di -
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bersama ini datang menghadap Bapak/Ibu Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau:

Nama : Siti Sarah
Nomor Pokok Mahasiswa : 186910382
No. Handphone : 085767673648
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk meminta izin melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Video Animasi pada Tema 4 Subtema 1 untuk Kelas III SDN 66 Pekanbaru".

Untuk kepentingan itu, kami berharap agar Bapak/Ibu berkenan memberikan rekomendasi izin kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian Bapak/Ibu kami mengucapkan terima kasih.



Wassalam
Dekan,

Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si.
NIP. 1970 10071998 032002
NIDN. 0007107005

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEMERINTAH PROVINSI RIAU**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/46306
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Nomor : 3130/E-UIR/27-FKIP/2021 Tanggal 22 Desember 2021**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : SITI SARAH |
| 2. NIM / KTP | : 186910382 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 UNTUK KELAS III SDN 66PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SDN 66 JL. IMAM MUNANDAR NO. 58 |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sepenuhnya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 29 Desember 2021



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
 Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)

**DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 PROVINSI RIAU**

Tembusan :**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
 Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

**UNIVERSITAS
 ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



**PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

JL. ARIFIN AHMAD NO. 39 TELP. / FAX. (0761) 39399 PEKANBARU

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 071/BKBP-SKP/30/2022



- a. Dasar : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.
- b. Menimbang : Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/46306 tanggal 29 Desember 2021, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

1. Nama : SITI SARAH
2. NIM : 186910382
3. Fakultas : FKIP UNIVERSITAS ISLAM RIAU
4. Jurusan : PGSD
5. Jenjang : S1
6. Alamat : JL. PEMDA GG. SELASIH KEL. PANGKALAN KERINCI KOTA KEC. PANGKALAN KERINCI-PELALAWAN
7. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 UNTUK KELAS III SDN 66 PEKANBARU
8. Lokasi Penelitian : DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan dihitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 4 Januari 2022

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kota Pekanbaru



Terselenggara

- Yth : 1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau di Pekanbaru
2. Yang Bersangkutan

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



**PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. H. Syamsul Bahri No. 8 Kelurahan Sungaisibam Kecamatan Bina Widya
Kode Pos. 28293 Telp. (0761) 42788, 855287 Fax. (0761) 47204
PEKANBARU
website : www.disdikpku.org email : disdikpku@yahoo.com

Pekanbaru, 17 Januari 2022

Nomor : 800/Disdik.Sekretaris.1/00235/2022

Kepada Yth,
SDN 66 Jl. Imam Munandar. No
58. Kota Pekanbaru

Lampiran : -

Perihal : Izin Melaksanakan Riset / Penelitian

di -
Pekanbaru

Berdasarkan surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru nomor : 071/BKBP-SKP/30/2022 tanggal 4 Januari 2022 perihal Izin Riset / Penelitian, atas nama :

Nama : SITI SARAH
NIM : 186910382
Mahasiswa : PGSD FKIP UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 UNTUK KELAA III SDN 66 PEKANBARU

Pada prinsipnya kami dapat menyetujui yang bersangkutan melaksanakan riset pada SDN 66 Jl. Imam Munandar. No 58. Kota Pekanbaru, sehubungan dengan itu diharapkan agar saudara dapat membantu kelancaran tugas yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA PEKANBARU

(Signature)
Sekretaris
DINAS PENDIDIKAN
PEKANBARU
H. MUZAILIS, S.Pd, MM
Pembina Tk. I (IV/b)
NIP. 19650921 198902 1 001

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

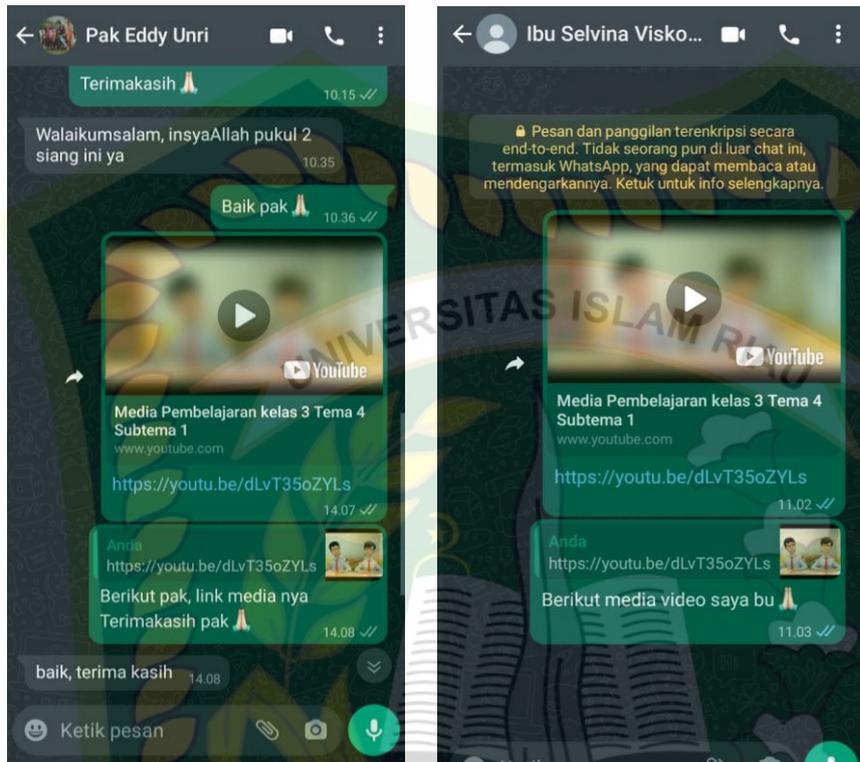
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Lampiran 31 Dokumentasi

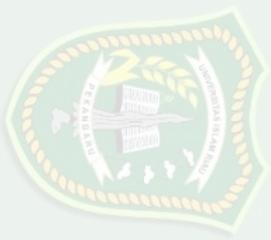
Bukti screenshot chat dengan dosen validator





DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :
PERPUSTAKAAN SOEMAN HS
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



Bukti uji coba kepada siswa kelas III SDN 66 Pekanbaru



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU