

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VIDIO ANIMASI
MEMPRODUKSI TEKS PROSEDUR SEDERHANA PADA SISWA KELAS
IV UPT SDN NO 44 MANONGKOKI II
KABUPATEN TAKALAR**



SKRIPSI

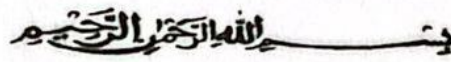
*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

YULIANA

105401108220

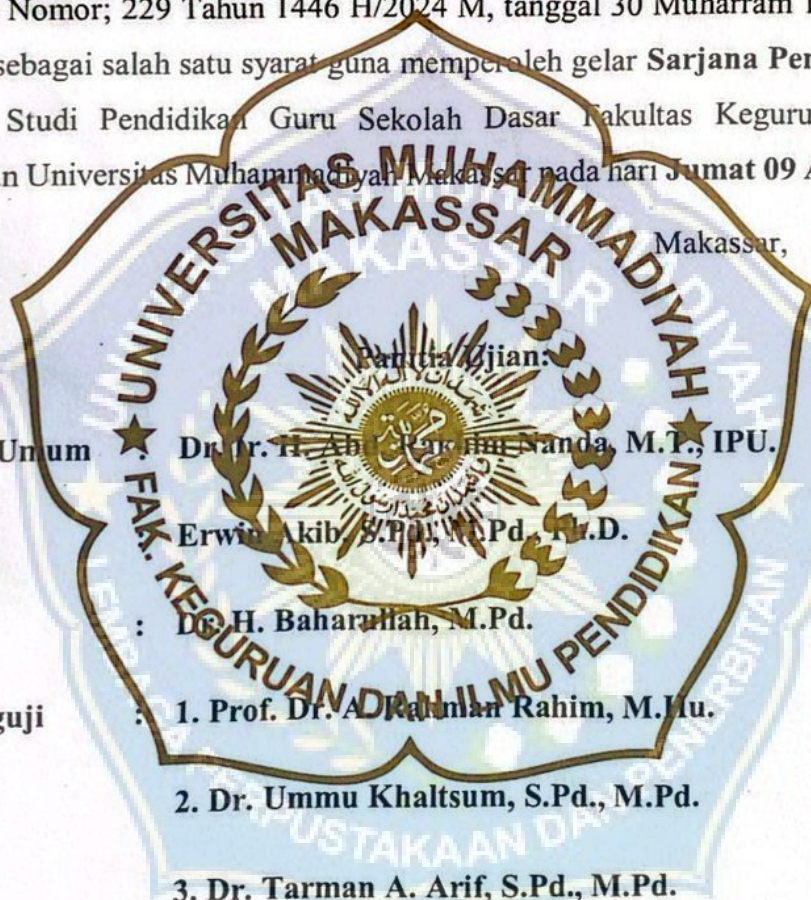
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Yuliana NIM 105401108220**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 229 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 30 Muharram 1446 H/05 Juli 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Jumat 09 Agustus 2024**.

Makassar, 30 Muharram 1446 H
05 Juli 2024 M



1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdurrahman Nanda, M.P., IPU.**
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Dr. H. Baharullah, M.Pd.**
4. Dosen Penguji : 1. **Prof. Dr. A. Rahman Rahim, M.Hu.**
 2. **Dr. Ummu Khaltsum, S.Pd., M.Pd.**
 3. **Dr. Tarman A. Arif, S.Pd., M.Pd.**
 4. **Andi Syamsul Alam, S.Pd., M.Pd.**

(Handwritten signature)

(Handwritten signature)

(Handwritten signature)

(Handwritten signature)

(Handwritten signature)

(Handwritten signature)

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Vidio Animasi
Memproduksi Teks Prosedur Sederhana Pada Siswa Kelas IV
UPT SDN No 44 Manongkoki II Kabupaten Takalar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Yuliana
NIM : 105401108220
Jurusan : ST Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

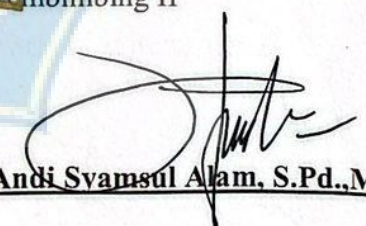
Makassar, Juli 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing I


Pembimbing II


Dr. Tarmar A. Arif, S.Pd., M.Pd


Andi Svamsul Alam, S.Pd., M.Pd

Dekan FKIP
Unismuh Makassar




Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602

Diketahui,

Ketua Prodi PGSD




Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Yuliana**
NIM : 105401108220
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Vidio
Animasi Memproduksi Teks Prosedur Sederhana Pada
Siswa Kelas IV UPT SDN No 44 Manongkoki II
Kabupaten Takalar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juni 2024

Yang membuat pernyataan

Yuliana



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Yuliana**
Stambuk : 105401108220
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juni 2024

Yang membuat perjanjian

Yuliana

MOTO DAN PERSEMBAHAN

"Tidak ada impian terlalu besar untuk diperjuangkan, dan tidak ada usia untuk meraih kesuksesan. Bersama-sama kita buktikan bahwa tekad dan kerja keras tak mengenal batas waktu. Untuk orang tua, yang selalu memberikan cinta dan dukungan, skripsi ini bukan hanya tentang gelar, tetapi tentang dedikasi untuk mewujudkan impian bersama. Terima kasih atas doa dan semangat yang selalu mengiringi langkah-langkahku."



Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tua, saudaraku, dan sahabatku
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Yuliana, 2024. *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Vidio Animasi Memproduksi Teks Prosedur Sederhana Pada Siswa Kelas IV UPT SDN 44 Manongkoki II Kabupaten Takalar.* Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Tarman A.Arif, S.Pd., M.Pd dan Pembimbing II Andi Syamsul Alam, S.Pd., M.Pd.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Jenis data Model pengembangan 4-D (*Four-D*), ini terdiri atas 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, development, dan disseminate*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis video animasi dan mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis video animasi yang valid dan efektifitas. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara, tes hasil belajar, observasi, lembar angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan skala likert dalam rangka memperoleh jawaban seluruh responden terkait tingkat persetujuan dari setiap pertanyaan yang diajukan pada angket dengan gradasi sangat kurang setuju hingga sangat setuju. Berdasarkan hasil penelitian ini pengembangan media pembelajaran berbasis vidio animasi yang dalam pembuatannya menggunakan aplikasi Canva, Capcut, dan Animaker telah selesai di kembangkan dan di validasi ataupun di revisi oleh validator, kemudian dari validasi dari ahli materi dengan presentase 89,7.

Kata kunci: Pengembangan, Video Animasi, Teks Prosedur

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak Langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Ismail dan Murniati yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada Dr. Tarman A.Arif, S.Pd., M.Pd dan Andi Syamsul Alam, S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sejak awal penyusunan skripsi hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada: Prof. Dr. H.Ambo Asse, M,Ag, Rektor Unuiversitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf UPT SDN 44 Manongkoki II Kab Takalar yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabatku terkasih, atas segala

kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi Pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, Juni 2024

Yuliana



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	4
E. Definisi Istilah.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
B. Penelitian yang Relevan	18
C. Kerangka Konseptual	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Prosedur Pengembangan.....	22

C. Fokus Pengembangan.....	27
D. Desain Uji Coba Produk.....	28
E. Jenis Data.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data	30
G. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasa	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	72
RIWAYAT HIDUP.....	99



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Skor Penilaian Angket	32
4.1	Data Hasil Validasi Materi oleh Dua Pakar	36
4.2	Data Hasil Validasi Media oleh Dua Pakar	38
4.3	Validasi oleh Ahli Materi	39
4.4	Validasi oleh Ahli Media	40
4.5	Data Hasil Respons Siswa pada Uji Coba Satu-Satu	41
4.6	Data Hasil Respons Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	42
4.7	Data Hasil Respons Siswa pada Uji Coba Kelas	43
4.8	Data Hasil <i>Pretest</i> Siswa	44
4.9	Data Hasil <i>Posttest</i> Siswa	45
4.10	Data Hasil <i>Pretest</i> Siswa	46
4.11	Data Hasil <i>Posttest</i> Siswa	47
4.12	Data Hasil <i>Pretest</i> Siswa	48
4.13	Data Hasil <i>Posttest</i> Siswa	48
4.14	Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran	50
4.15	Penilaian Kepraktisan oleh Guru	51
4.16	Penilaian Kepraktisan oleh Siswa	52
4.17	Hasil Respons Guru	52
4.18	Hasil Analisis Respons Siswa	54
4.19	Kemenarikan Media Video Animasi	58
4.20	Rangkuman Hasil Kelayakan Berdasarkan Respons Ahli	60
4.21	Rangkuman Efektifitas oleh Siswa	62
4.22	Rangkuman Hasil Uji Kepraktisan	66

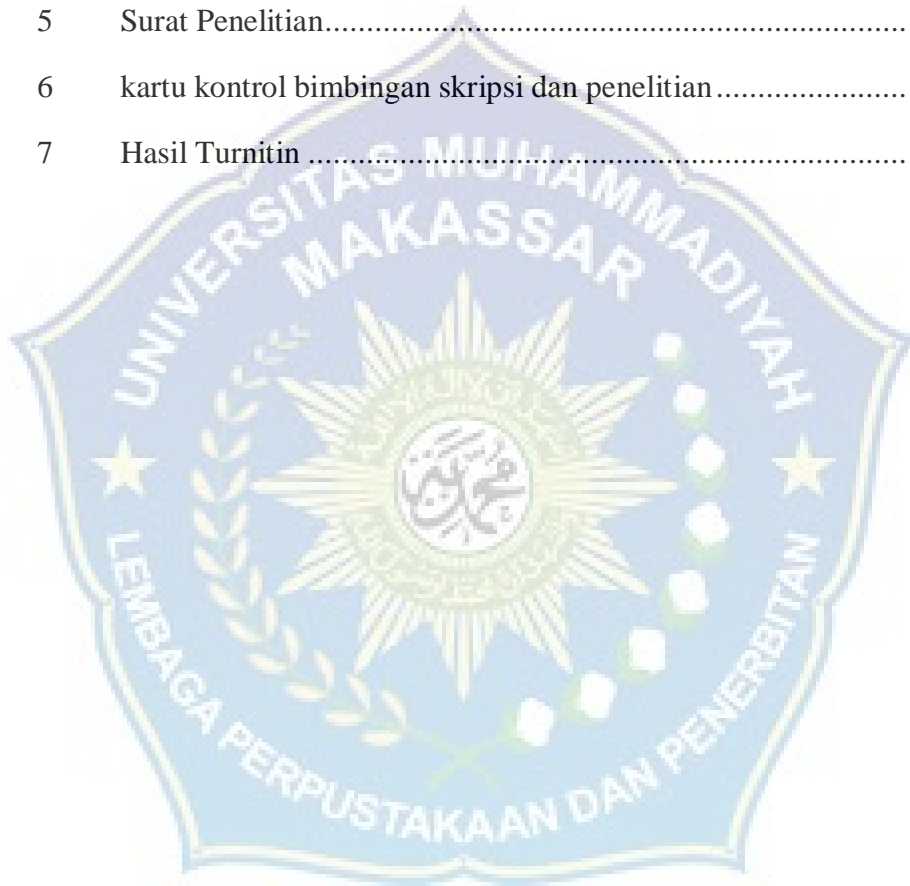
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	21
3.1 Alur Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi.....	27



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Data Hasil Validasi Media oleh Dua Pakar.....	73
2	Validasi oleh Ahli Materi.....	74
3	Dokumentasi Penelitian	75
4	Media Penelitian.....	77
5	Surat Penelitian.....	83
6	kartu kontrol bimbingan skripsi dan penelitian.....	85
7	Hasil Turnitin	88



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami kemajuan sangat pesat. Perkembangan ini memberikan kemudahan kepada manusia untuk menjalankan segala aktivitas atau kegiatan sehari-hari termasuk dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan keterpaduan proses mengajar dan belajar. Proses mengajar merupakan penyampaian informasi dari fasilitator, yang di maksud di sini fasilitator yaitu pengetahuan kepada akseptornya. Selain sebagai penyampai informasi kepada siswa, fasilitator pembelajaran juga sebagai pengatur proses pembelajaran dan lingkungan di dalam kelas. Proses belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti sikap, pandangan hidup, perasaan senang dan tidak senang, kebiasaan dan pengalaman pada diri peserta didik. Faktor eksternal merupakan rangsangan dari luar diri siswa melalui indera yang dimilikinya, terutama pendengaran dan penglihatan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga terjadi proses interaksi antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pembelajaran. Terpenuhiya media pembelajaran yang menarik dan tepat yang sesuai dengan materi dalam kurikulum, makin memudahkan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Salah satu contoh alat bantu

proses belajar mengajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengefektifkan pembelajaran di kelas adalah media video. Sebagaimana halnya dengan media lain, media video bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, dibandingkan dengan buku teks, media video lebih menarik perhatian dan minat siswa.

Hal penting dalam proses desain pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020). Artinya, dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan anak-anak, yaitu bermain gawai (teknologi dalam gawai) yang dikaitkan dengan pembelajaran (Adawiyah, Hasanah, dan Munsir, 2019). Bentuk pembelajaran seperti ini sebagai ikhtiar proses pembelajaran yang menyelaraskan kemajuan zaman dengan kebutuhan pembelajar saat ini, yang merupakan kaum pelajar millennial.

Adanya media pembelajaran dapat menciptakan variasi pembelajaran sekaligus suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran pada materi teks prosedur adalah video animasi. Media video animasi berupa video latihan yang dilengkapi dengan efek slide yang muncul di sela-sela tayangan sehingga memberikan visualisasi yang lebih menarik. Sehingga melalui minat siswa terhadap media video animasi yang disajikan, tujuan pembelajaran menyusun teks prosedur tercapai dengan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN No 44 Manongkoki II Kabupaten Takalar Guru belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Guru terlalu sering menyampaikan materi dalam bentuk verbal dan ini hanya memberikan sekitar 30 atau 50% siswa yang memahami materi, selebihnya siswa merasa kesulitan untuk memahami materi. Sehingga kelas cenderung pasif, informasi yang dominan dari guru ke siswa bukan sebaliknya, atau tidak sesuai dengan konsep pembelajaran yang diharapkan oleh kurikulum merdeka.

Kehadiran media pembelajaran video animasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk memperoleh hasil belajar yang lebih tahan lama dibandingkan dengan hanya membaca buku teks saja. Dengan adanya media animasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, materi pelajaran yang semula sukar atau tidak dapat disediakan akibat berbagai kendala, seperti waktu dan biaya, dapat dibawa dan ditayangkan secara maya di dalam kelas. Selain fungsi kognitif, media animasi sebagai alat pembelajaran afektif yang menarik perhatian, berisi gambar gerak dan suara sehingga tidak terlihat monoton serta membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pada materi memproduksi teks laporan hasil observasi.

Rohani (2014:2) menyebutkan bahwa media harus dapat membantu komunikasi siswa dalam proses memperlancar belajar-mengajar dan tukar menukar pesan atau informasi. Media juga harus memuat instruksional edukatif, yang berarti mencakup unsur-unsur normatif, artinya bahwa proses komunikasiinstruksional yang menggunakan media instruksional harus mendasarkan diri pada tujuan pendidikan.

Sebagai bentuk usaha untuk mengoptimalkan pembelajaran teks prosedur sederhana di SD, maka perlu dibuat atau dikembangkan sumber

belajar berbentuk audio-visual, terutama penggunaan media film animasi. Film animasi ini bertujuan untuk menambah keanekaragaman sumber belajar dan sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik, motivasi, dan prestasi dalam pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah karakteristik media audio visual berbasis video animasi dalam memproduksi teks prosedur sederhana di UPT SDN No. 44 Manongkoki II kabupaten Takalar ?
2. Bagaimana keefektifan Media audio visual berbasis video animasi dalam memproduksi teks prosedur sederhana di UPT SDN No. 44 Manongkoki II kabupaten Takalar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan karakteristik media audio visual berbasis video animasi dalam memproduksi teks prosedur sederhana di UPT SDN No. 44 Manongkoki II Kabupaten Takalar?
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan siswa dalam proses Media audio visual berbasis video animasi dalam memproduksi teks prosedur sederhana di UPT SDN No. 44 Manongkoki II Kabupaten Takalar?

D. Spesifikasi produk yang di harapkan

Produk yang diharapkan dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa video animasi yang didesain dengan spesifikasi pengembangan produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi ini didesain khusus dengan gambar kartun yang menarik dan media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.
2. Media ini juga diperuntukkan agar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan mudah pada peserta didik. Model media video animasi yang awalnya hanya menggunakan media gambar, sekarang guru dapat menggunakan media audio visual berbasis video animasi.
3. Output materi yakni berupa langkah-langkah dalam memproduksi teks prosedur sederhana pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bersifat video dan diperuntukkan bagi siswa UPT SDN No. 44 Manongkoki II kabupaten Takalar

E. Defenisi Istilah

1. Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia harus didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik, artinya media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sebagai sasaran, karakteristik tersebut meliputi kesiapan belajar, minat, dan profil belajar peserta didik yang berbeda-beda
2. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar
3. Media audio visual merupakan salah satu bentuk sumber belajar/komponen sistem instruksional yaitu berupa bahan. Hal ini seperti tercantum dalam kawasan Teknologi Pendidikan/Instructional. Paradigma tahun 1994 media video termasuk pada *audiovisual technologies*. Media video merupakan media audiovisual atau jenis media pandang-dengar yang menampilkan informasi dalam bentuk *moving image* (citra bergerak).

4. Teks prosedur sederhana yaitu teks yang berisi langkah-langkah sederhana yang biasanya hanya terdiri atas 2-4 langkah saja dalam melakukannya



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media dapat menyederhanakan materi pembelajaran yang rumit sehingga siswa mudah dalam memahami.

Media pembelajaran dapat: (1) memperjelas materi, (2) membangkitkan motivasi, (3) meningkatkan pemahaman. Gambar seri adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan sehingga tidak

Media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau peristiwa yang membangun kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Mulyani Sumantri (dalam Rohman 2013:156) menyatakan media adalah semua perangkat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset, yang disebut media.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa media adalah alat bantu proses belajar mengajar atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif (Asyhar, 2011). Padahal, dalam proses pembelajaran, guru terkadang tidak menggunakan media sebagai alat untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan.

Guru bahkan terlalu sering menyampaikan materi dalam bentuk verbal dan ini hanya memberikan 30 atau 50% siswa yang memahami materi, selebihnya siswa merasa kesulitan untuk memahami materi. Sehingga kelas

cenderung pasif, informasi yang dominan dari guru ke siswa bukan sebaliknya, atau tidak sesuai dengan konsep pembelajaran yang diharapkan oleh kurikulum mandiri (Hadiansah, 2022).

Kehadiran media pembelajaran dapat menciptakan variasi pembelajaran sekaligus suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran mengarang teks prosedur adalah video animasi. Media video animasi berupa video latihan yang dilengkapi dengan efek slide yang muncul di sela-sela tayangan sehingga memberikan visualisasi yang lebih menarik. Sehingga melalui minat siswa terhadap media video animasi yang disajikan, tujuan pembelajaran menyusun teks prosedur tercapai dengan hasil belajar yang baik.

Pemilihan video sebagai media penyebarluasan inovasi selain mampu mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk, misalnya menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio dan musik

Alasan penulis akan melakukan penelitian dengan judul, “Pengembangan Media Animasi Audio Visual Video Dalam Memproduksi Teks Prosedur Sederhana Pada Siswa Kelas IV SDN No. 44 Manongkoki II”, dikarenakan dengan memanfaatkan pengembangan media audio visual berupa Dengan adanya video animasi maka akan memudahkan siswa dalam memahami materi teks prosedur. berisi langkah-langkah produksi. Agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran, maka penulis mengembangkan video animasi berbentuk kartun yang dalam proses pembuatan sesuatu berupa prosedur yang sederhana, hal ini akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, efektif dan efisien. suasana belajar. Penelitian yang mengangkat isu pengembangan media audio visual berupa video animasi dengan desain yang menarik.

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan.

Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis. Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24. Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h. 125. 12

Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan. Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah

untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Dalam mendukung terlaksananya pembelajaran jarak jauh dengan optimal maka diperlukan media pembelajaran. Media inovatif yang perlu dikembangkan yaitu video animasi. Media video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar-gambar yang berurutan kemudian gambar tersebut digerakkan hingga menjadi sebuah video animasi (Kasih, 2017; Trianawati, 2019).

Secara umum media berarti sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi kepada penerima informasi. Dalam hal kegiatan pembelajaran, media di gunakan disebut dengan media pembelajaran. Hal ini karena pada dasarnya kegiatan belajar mengajar juga merupakan proses komunikasi (Falahudin, 2014:108). Media visual merupakan media yang hanya bisa diamati melalui indera peglihatan, misalnya gambar, grafik, foto, poster dan sebagainya. Media audio yaitu media yang disampaikan melalui

audio dan hanya bisa diamati melalui indera pendengaran, contoh media audio yaitu radio, tape recorder dll.

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam penelitian kali ini peneliti lebih cenderung menggunakan definisi media pembelajaran dari Oemar Hamalik dengan alasan bahwa cakupannya lebih luas, tidak hanya dibatasi sebagai alat tetapi juga teknik dan metode sehingga dapat mencakup definisi dari para ahli pendidikan lainnya.

3. Media Audio Visual

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “Tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2016:3).

Video animasi merupakan sebuah program computer yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, serta animasi secara keseluruhan yang terpadu (Antika, Priyanto, & Purnamasari, 2019; Awalia, Pamungkas & Alamsyah, 2019). Media audio visual yang disampaikan melalui gambar dan audio secara bersamaan. Media audio visual bisa diamati melalui indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, contoh media audio visual yaitu video.

Video merupakan media digital yang didalamnya berisi susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, serta gambar bergerak. Media video dilengkapi dengan audio yang mendukung tampilan gambar video. Media video pembelajaran merupakan media digital yang didalamnya berisi tentang materi pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik.

Media video pembelajaran memiliki kelebihan beberapa jika digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu media video dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama, selama materi yang disajikan tersebut masih relevan dengan materi yang ada. Kelebihan lainnya yaitu media dapat menghadirkan suatu keadaan yang nyata dari suatu proses, fenomena maupun kejadian. Salah satu media video yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran untuk kelas IV sekolah dasar yaitu penggunaan media video animasi. Pengaruh metode struktural analitik sintetik (SAS) berbantuan media audio visual terhadap keterampilan membaca permulaan.

AECT (*Association Of Education And Communication Technology*, 1997) dalam Arsyad (2016:3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Batasan lain dikemukakan pula oleh (NEA) *National Education Association* dalam Nunuk Suryani, dkk (2012:135) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual,serta peralatannya.

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan karakter animasi dalam pengaplikasian. Penggunaan media video animasi pada siswa kelas IV sekolah dasar akan membuat siswa semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan menggunakan media video visual animasi interaktif akan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan kata lain, proses belajar mengajar menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang senang bermain, akan lebih mudah jika penyampaian informasi pembelajaran menggunakan media yang sesuai. Selain itu, dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran akan mempermudah dalam mengenalkan objek yang sulit dihadirkan langsung dalam kelas misalnya hewan dan lain-lain.

Media Audio Visual berbasis Animasi a. Media Pendidikan Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, 2010:6) menurut Hamdani (2011:260) media pendidikan adalah hal atau perantara yang dikemukakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar mudah dipahami dan ditangkap maknanya sehingga dapat meningkatkan baik motivasi maupun hasil belajar siswa. Media tersebut haruslah dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan pesan atau info dalam proses belajar mengajar sehingga

dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik untuk belajar. Haryoko (2013) media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif.

Dengan demikian media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses Pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya. Di antara fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Sebagai alat bantu ajar 2) Sebagai alat komunikasi 3) Sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru

Menurut Yudhi Munadi (2008:55) media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan baik berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat seperti media audio visual, juga pesan verbal dan non verbal yang seperti media audio diatas. Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2013:124) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena Meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diasumsikan bahwa media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang

digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Ada begitu banyak media audio visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran, namun penulis akan memaparkan beberapa media audio visual. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2013:125) media ini terbagi dalam dua kategori, yaitu:

a) Audio visual diam,

Audio Visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkaian suara dan cetak suara.

b) Audio visual gerak,

Audio Visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara video *cassette*

Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Arief S. Sadiman, dkk (2011:67), memaparkan media audio visual dapat berupa:

1) Film

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses, belajar mengajar. Ada tiga macam ukuran film yaitu: 8 mm, 16 mm, dan 35 mm. Menurut Azhar Arsyad (2016:50) Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Media ini

dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

2) Televisi (TV)

Selain film, Televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak. Saat ini televisi sudah begitu menjamur didalam Masyarakat televisi tidak hanya di gunakan sebagai media hiburan saja tetapi sebagai media pembelajaran dengan televisi siswa menjadi tahu kejadian-kejadian mutakhir.

3) Video

Gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara, dapat ditayangkan melalui medium video dan video compact disk (VCD). Sama seperti medium audio, program video yang disiarkan (*broadcasted*) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video dapat menyampaikan pesan yang bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) mau-pun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksi.

Video memiliki beberapa feature yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu *feature* tersebut adalah *slow motion* dimana gerakan objek atau peristiwa tertentu yang berlangsung sangat cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari oleh pembelajar.

Melalui gabungan dari komponen-komponen seperti teks, gambar, audio, video dan animasi yang terpadu, maka video sangat tepat digunakan untuk memperjelaskan konsep-konsep yang bersifat

abstrak menjadi lebih konkrit. Dalam video animasi, materi pembelajaran disampaikan melalui visualisasi dinamis sehingga hal ini dapat menghindari terjadinya verbalisasi yang berlebihan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih cepat. Kelebihan video animasi dalam bidang pendidikan yaitu mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, menarik perhatian siswa dengan mudah, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran siswa yang lebih berkesan, animasi juga dapat membantu menyediakan pembelajaran secara maya.

Video animasi yang dikembangkan dapat memotivasi siswa dalam belajar dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dengan baik. Siswa SD umumnya cenderung cepat jenuh pada saat mengikuti pembelajaran mengakibatkan kurangnya motivasi saat belajar sehingga dengan adanya media video animasi yang sesuai karakteristik siswa, maka video ini mampu meningkatkan semangat siswa pada saat mengikuti pembelajaran.

Dalam merancang media pembelajaran yang efektif harus memenuhi beberapa syarat seperti media dibuat sederhana mungkin, mudah dipahami, menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar (Supriyono, 2018).

5. Hakikat Teks Prosedur

Menurut Elang Yudiantoro (2014:24) prosedur atau prosedur teks adalah sebuah teks yang menunjukkan suatu proses cara melakukan sesuatu secara berurutan. Teks tersebut menjadi panduan bagi pembaca,

pendengar atau penonton untuk menyelesaikan suatu tugas melalui suatu tugas melalui serangkaian masalah.

Mahsun (2014:30) menyatakan, “teks prosedur/pendaratan adalah salah satu jenis teks yang termasuk genre faktual subgenre prosedural. Tujuan sosial dari teks ini adalah untuk mengarahkan atau mengajarkan tentang langkah-langkah yang telah bertekad”. Senada dengan pernyataan tersebut, Priyatni (2014:87) menyimpulkan bahwa teks yang memberi petunjuk untuk melakukan atau menggunakan sesuatu dengan langkahlangkah berurutan disebut teks prosedur. Kemudian, Kementerian Pendidikan dan Budaya (2016:88) menyimpulkan bahwa tujuan teks prosedur adalah untuk menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dilakukan agar pembaca/pemirsa dapat secara akurat mengikuti proses membuat sesuatu, melakukan suatu pekerjaan, atau menggunakan suatu alat.

B. Penelitian Relevan

Rancangan penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yang relevan, diantaranya yaitu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elly Anjasari, Universitas Islam Lamongan pada tahun 2020 dengan judul *Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika*. Hasil penelitian menunjukkan Dari hasil validasi materi menunjukkan kategori valid dengan memperoleh nilai 3,53. Untuk aspek media memperoleh nilai 3,28 dengan kategori valid, untuk aspek tampilan program memperoleh nilai 3,5 dengan kategori valid, dan untuk aspek kualitas teknis dan keefektifan program memperoleh nilai 3,5 dengan kategori valid.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sofwan Hadi, IAIN Ponorogo pada tahun 2021 dengan judul penelitian Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan model Dick and Carey. Model ini memiliki sepuluh langkah prosedural, hanya saja untuk pengembangan ini diadaptasi menjadi sembilan langkah, yakni: (1) mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran (2) analisis pembelajaran (3) mengidentifikasi karakteristik siswa (4) merumuskan tujuan khusus pembelajaran (5) mengembangkan instrumen penilaian (6) mengembangkan strategi pembelajaran (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran (8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif (9) merevisi produk pembelajaran. Hasil akhir yang diperoleh dari pengembangan media audio visual ini adalah produk yang dikembangkan termasuk dalam kriteria valid/layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian yang dilakukan oleh, Rista Karisma *Universitas PGRI Semarang, Indonesia pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. Langkah-langkah untuk mengembangkan media interaktif berbasis Macromedia Flash menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Kevalidan media diperoleh dari hasil validasi ahli yang terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi. Hasil yang diperoleh dari ahli media I 97,5% dan ahli media II 93,75% .Hasil yang diperoleh ahli materi I 96,25% dan ahli materi II 97,5% dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”. Kepraktisan media diperoleh melalui angket tanggapan siswa dan guru kelas IV SDN Muktiharjo Kidul 01 Semarang terhadap media interaktif berbasis *Macromedia Flash*. Hasil angket tanggapan siswa kelas IV SDN Muktiharjo

Kidul 01 Semarang 98,61%. Hasil angket tanggapan guru kelas IV SDN Muktiharjo Kidul 01 Semarang 92,5% dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”. Kesimpulan bahwa media interaktif berbasis *Macromedia Flash* valid dan praktis digunakan pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku pembelajaran 2 kelas IV Sekolah Dasar.

Persamaan penelitian ini adalah sama sama meneliti tentang kreativitas penggunaan media dan perbedaannya pada lokasi penelitian.

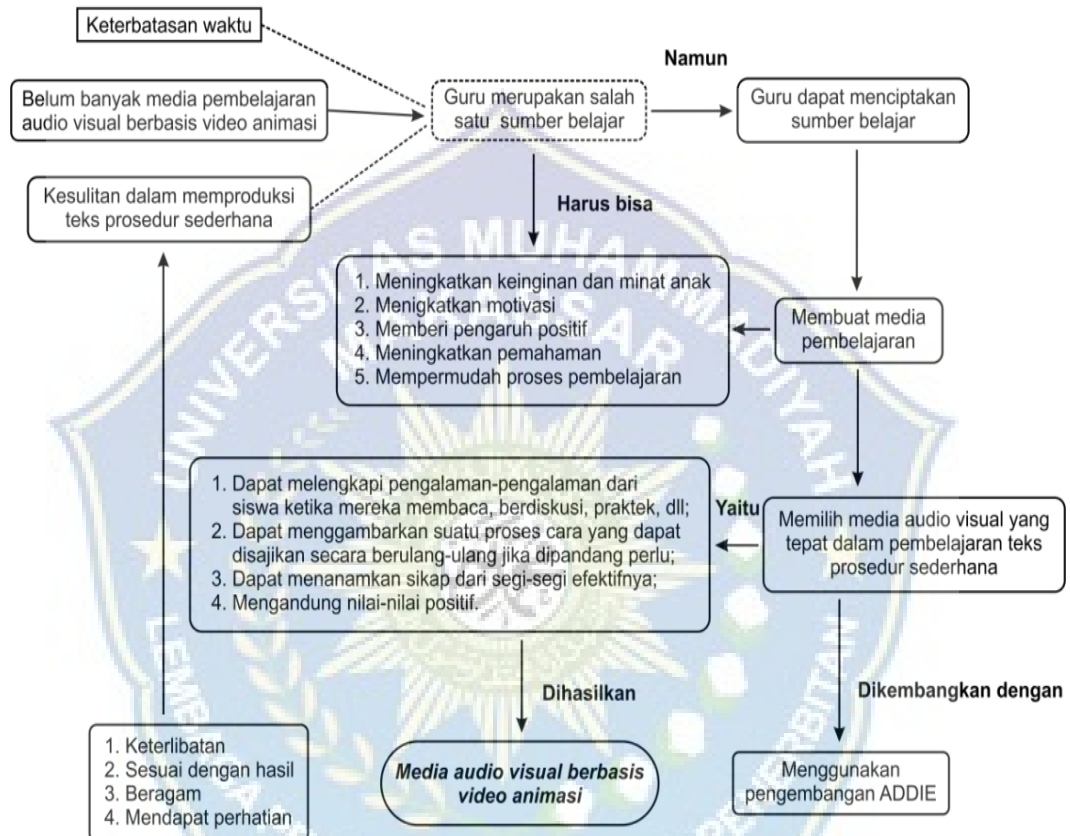
C. Kerangka Konseptual

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tau menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara guru dengan media sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil menggunakan media. Dalam kenyataan pemanfaatan media

pembelajaran disekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurang kreatifnya guru dalam penggunaan media pembelajaran. Adapun kerangka pikir pengembangan Media Audio Visual dalam Memproduksi Teks Prosedur Sederhana, digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan Pengembangan (*R&D*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini yakni mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model pengembangan menurut (Thiagarajan, Sivasailam, 1974) dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D*) yaitu, definisi (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Tahapan ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan terkait syarat yang diawali dengan analisis tujuan menggunakan rangkaian yakni *Pertama*, melakukan analisis masalah yang mendasari sehingga perlu dijadikan sebagaibahan pertimbangan media pembelajaran, *Kedua*, melakukan analisis terhadap peserta didik dalam rangka mengetahui pengalaman dan pengetahuan terhadap materi sebelumnya. *Ketiga*, analisis materi. *Keempat*, spesifikasi tujuan yakni dalam rangka merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran khusus atau indikator ketercapaian proses pembelajaran.

1. Definisi (*define*)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan,

syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta model penelitian dan pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Thiagarajan (1974) menganalisis lima kegiatan yang dilakukan dalam tahap define ialah:

a) *Front and analysis*

Tahap ini dilakukan untuk menentukan masalah dasar yang dihadapi oleh mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Perencanaan Bangunan II, dalam melaksanakan program pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan. Selain itu juga untuk merumuskan tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan.

b) *Learner analysis*

Pada tahap dilakukan observasi karakteristik mahasiswa, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang, dan pengalaman. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui secara terperinci kondisi mahasiswa yang akan menggunakan media pendidikan yang dikembangkan.

c) *Task analysis*

Tahap ini menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai mahasiswa supaya mahasiswa dapat mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

d) *Concept analysis*

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dan menyusun konsep-konsep yang relevan secara sistematis serta mengaitkan antar konsep sehingga membentuk peta konsep dalam materi yang disampaikan.

2. Perancangan (*design*)

Dalam bahasa Inggris, perencanaan dikenal dengan istilah *planning*, artinya serangkaian kegiatan yang akan dilakukan di masa yang akan datang. *Lesson plan* berarti perencanaan pembelajaran. Selain *plan* juga dikenal istilah *design* (desain) yang dapat juga diartikan perencanaan. Ada juga mengartikan *design* sebagai “Persiapan”.

Perencanaan yang dalam ilmu manajemen disebut *planning*, adalah persiapan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu. Secara sederhana perencanaan adalah pemikiran sebelum pelaksanaan suatu tugas.

Dan adapun tahap-tahap dari perancangan (*design*) adalah sebagai berikut:

a) Menentukan alur tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran

Alur tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang tertera dalam kurikulum merdeka.

b) Merumuskan Indikator

Indikator yang dirumuskan untuk dicapai siswa setelah belajar dengan menggunakan produk yang dikembangkan.

c) Mengembangkan Butir Tes

Tes dikembangkan untuk mengukur kevalidan dan keefektifan media pembelajaran serta keberhasilan siswa dalam menguasai pelajaran sesuai yang ada dalam indikator.

d) Menyusun Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dalam penelitian ini adalah menganalisis capaian pembelajaran dan modul pembelajaran. Capaian pembelajaran

dan modul ajar dianalisis terlebih dahulu dengan guru Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VII SMP Negeri 1 Sendana untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.

e) **Mengembangkan Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran disusun untuk menunjang pencapaian Tujuan Pembelajaran. Untuk dapat mencapai maksud tersebut, penyusunan materi pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan mempertimbangkan: 1) potensi siswa, 2) relevansi, 3) kebermanfaatan bagi siswa, 4) alokasi waktu.

3. Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar pembelajaran berbasis masalah yang valid, praktis dan efektif, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

a) **Menentukan program yang akan dipergunakan**

Pada tahap ini peneliti menentukan program yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran yaitu media pembelajaran audio visual berbasis video animasi

b) **Membuat *storyboard***

Petunjuk operasional dalam kegiatan produksi, pembuatan program dan pengambilan gambar yang memuat alur cerita menyatakan tentang hal-hal yang terdapat didalam video animasi.

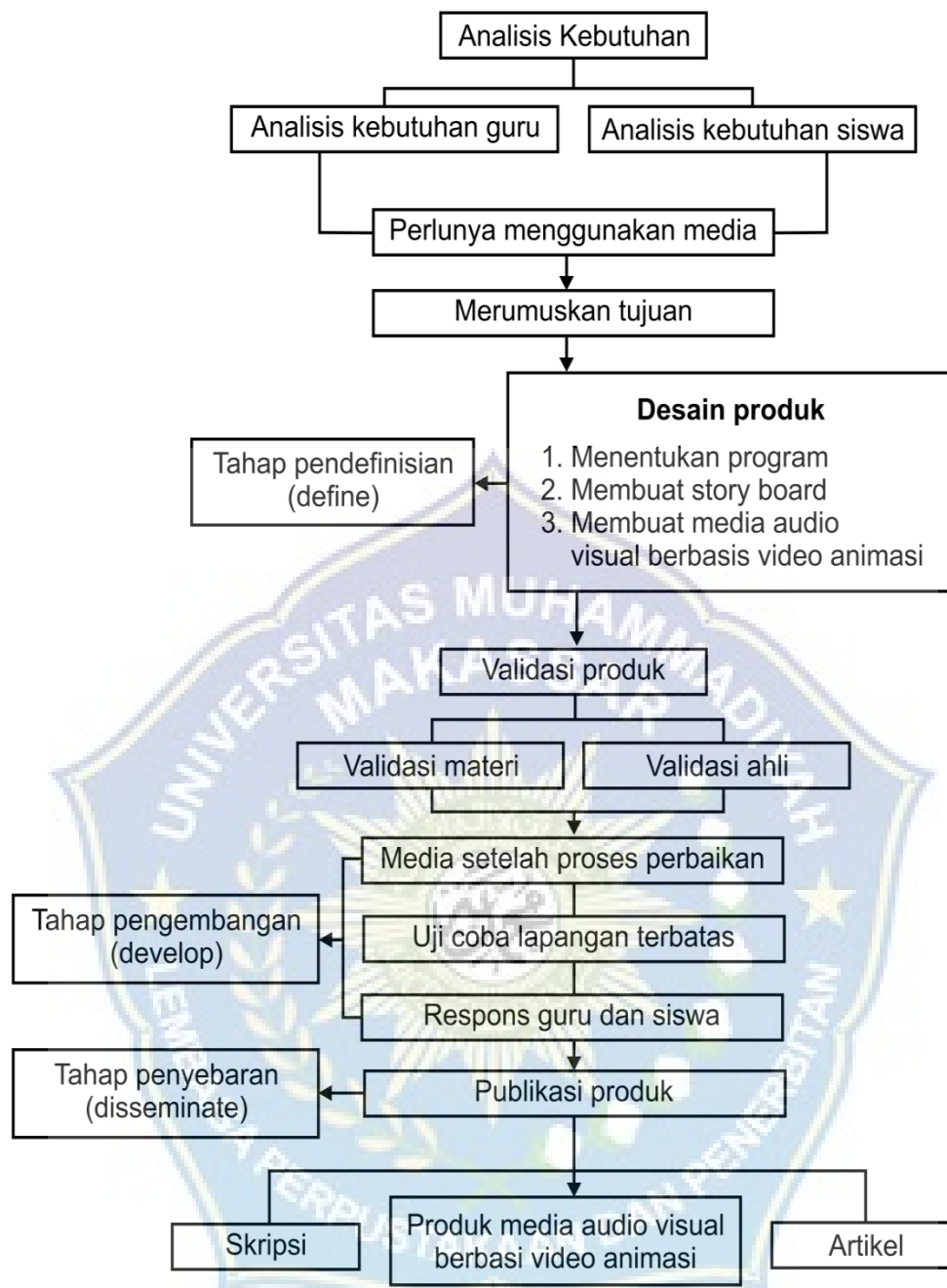
c) **Membuat Media Pembelajaran**

Tahap ini merupakan kegiatan produksi. Peneliti menggunakan tiga aplikasi dalam membuat video animasi, yaitu, app animaker, *kinemaster*, dan *capcut*. Ketiga aplikasi tersebut memiliki kegunaan yang berbeda-beda.

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebarluasan media pembelajaran. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarkan dan mempromosikan produk akhir media pembelajaran pada siswa UPT SD Manongkoki.





Gambar 3.1 Alur Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi

C. Fokus Pengembangan

Fokus dalam penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan dan menghasilkan media ajar untuk memproduksi teks prosedur sederhana pada siswa kelas IV UPT SD Manongkoki. Media ajar ini memanfaatkan media audio visual dalam menyampaikan kepada siswa cara memproduksi teks prosedur

sederhana yang melibatkan dua indra yaitu, penglihatan dan pendengaran (Haslinda, 2017).

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini yakni mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model pengembangan menurut (Thiagarajan, Sivasailam, 1974) dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D*) yaitu, definisi (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba pengembangan ini yakni pada kegiatan awal dilaksanakan simulasi media pembelajaran audio visual pada peserta didik kelas IV SDN No. 44 Manongkoki. Desain uji coba yang digunakan dalam pengembangan ini adalah pada kegiatan awal dilaksanakan simulasi penggunaan Media audio visual berbasis video animasi. Setelah itu dilakukan uji coba *one-to-one* dan uji coba terbatas. Di bawah ini rancangan uji coba Media audio visual berbasis video animasi pada materi Teks Prosedur.



Gambar 3.2 Desain Uji Coba Produk Video Animasi

Pada tahapan ini peneliti juga melakukan uji kelayakan/validasi produk media video animasi yang dikembangkan kepada validator, dengan tiga validator ahli yaitu ahli bahasa ahli, materi dan ahli media. Setelah mendapat validasi dari para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran para ahli.

1. Uji kelayakan/Validasi

Uji kelayakan atau validasi berfungsi untuk melihat valid atau tidaknya media dengan kriteria tertentu. Hal ini dilakukan dengan cara menguji kelayakan desain produk oleh para ahli (ahli media dan ahli materi), serta mendapat saran dan kritik untuk acuan revisi. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media yang dikembangkan.

2. Revisi Data

Validasi yang diperoleh kemudian dianalisis untuk dilakukan revisi. Produk hasil revisi merupakan pengembangan dan penyempurnaan berdasarkan hasil validasi para ahli (ahli bahasa, ahli media dan ahli materi) kemudian setelah itu melakukan uji coba kepada peserta didik.

3. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat berdasarkan saran ahli dan praktisi pendidikan, selanjutnya dilakukan uji coba kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan adanya uji coba diperoleh informasi apakah media audio visual berbasis video animasi ini menarik atau tidak.

E. Jenis Data

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Thiagajaran dkk (1974) Model pengembangan 4-D (*Four-D*), ini terdiri atas 4 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Dengan alasan utama bahwa penelitian pengembangan ini memfokuskan pada produk pengembangan metode pembelajaran diferensiasi berbasis kurikulum merdeka.

E Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sebanyak empat komponem, yaitu: tes awal (*pre-test*), teks akhir (*post-test*), observasi, dan angket, adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan, sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden sedikit/kecil (sugiyono, 2019:137). Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa. Wawancara dilakukan untuk menggali permasalahan dalam pembelajaran memproduksi teks prosedur sederhana. Wawancara pertama digunakan dalam penelitian ini saat analisis kebutuhan. Wawancara selanjutnya dilakukan saat desain media pembelajaran diproduksi dan di validasi, serta pada tahap one-to-one. Wawancara dilakukan untuk memperoleh hasil penilaian yang lebih lengkap dan mendalam dengan melakukan kontak langsung dengan siswa. Wawancara dilakukan tidak terstruktur dan bersifat terbuka, alat yang digunakan untuk pengumpulan data berupa pedoman wawancara. Data diperoleh melalui wawancara nantinya berisi tanggapan dan penilaian berupa komentar dan saran perbaikan dari siswa sebagai acuan untuk merevisi produk.

2. Tes Hasil Belajar

a) Tes awal (*pre-test*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan mapel Bahasa Indonesia pada materi teks tanggapan yang dimiliki oleh peserta didik sebelum diterapkannya metode pembelajaran diferensiasi berbasis kurikulum merdeka.

b) *Treatment* (pemberian perilaku)

Peneliti menerapkan metode pembelajaran deferensiasi pada pembelajaran teks tanggapan.

c) Tes akhir (*post-test*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *post-test* untuk mengetahui perkembangan siswa setelah menggunakan metode pembelajaran deferensiasi dalam pembelajaran.

3. Observasi

Teknik observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa pada saat uji coba metode pembelajaran deferensiasi. Teknik ini digunakan untuk mengukur indikator-indikator selama proses pembelajaran berlangsung.

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Dalam observasi ini peneliti terlibat langsung dalam kegiatan di lapangan terhadap subjek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber penelitian. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak.

4. Lembar Angket

Lembar angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang metode pembelajaran deferensiasi yang disebarkan kepada siswa dan guru. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu, angket tertutup, angket yang apabila pertanyaannya disertai dengan pilihan jawaban yang sudah ditentukan oleh peneliti. Dengan berbasis angket tertutup maka responden hanya tinggal memberikan pilihan pada salah satu jawaban yang dianggap benar terhadap pertanyaan yang dikemukakan, dengan pilihan:

5. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik tertulis, gambar, maupun elektronik. (Sukmadinata, 2007: 220). Menurut Arikunto (2014: 274) metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berwujud arsip dokumen tentang seperti profil sekolah, keadaan geografis, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan siswa, sarana prasarana sekolah.

G. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan yakni berdasarkan pada model penelitian menggunakan skala likert dalam rangka memperoleh jawaban seluruh responden terkait tingkat persetujuan dari setiap pertanyaan yang diajukan pada angket dengan gradasi sangat kurang setuju hingga sangat setuju.

Tabel 3.1 Skor Penilaian Angket

Kriteria	Skor
1	Sangat kurang setuju
2	Kurang setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel 3.1 tersebut dapat diukur pendapat responden terhadap objek penelitian dari daftar pertanyaan yang diajukan di dalam angket dengan urutan skor dengan angka 1 merupakan jawaban responden yang sangat kurang setuju, skor 2 yakni kurang setuju, 3 (setuju) dan skor 4 adalah pendapat responden yang sangat setuju terhadap pernyataan angket.

Setelah dilakukan skoring maka akan dilakukan pemodelan untuk mengetahui total skor dan rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum_n = IX_i}{n}$$

Dengan menghitung rata-rata yakni dengan rumus:

$$X_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

Keterangan:

X = Rata-rata akhir

XI = Nilai uji operasional angket

n = Jumlah peserta didik

Selain itu, terdapat juga kriteria yang menentukan apakah metode pembelajaran diferensiasi berbasis kurikulum merdeka yang digunakan dinilai menarik.

Tahap selanjutnya yakni mengetahui keterlaksanaan bahan ajar dengan melakukan tabulasi data dan menghitung persentase yang diperoleh dengan persamaan

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

Keterangan :

P = Persentase keterlaksanaan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

n = banyaknya butir pernyataan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana yang telah dikemukakan pada bab 1 bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis video animasi dan mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis video animasi yang valid dan efektif. Prosedur pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan menurut (Thiagarajan, Sivasailam, 1974) dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*four -D*) yang didesain menjadi empat tahapan, yaitu: definisi (*define*), perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

A. Hasil Penelitian

1. Tahapan Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi

Tahap perancangan pengembangan media pembelajaran teks prosedur berbasis video animasi ini penulis melakukan beberapa tahap pengembangan, yaitu, dimulai dengan tahap analisis kebutuhan siswa, analisis alur tujuan pembelajaran (ATP) dan tujuan pembelajaran (T.P) yang diperhatikan dalam perancangan pembelajaran.

Tahap pengembangan produk, peneliti menentukan program yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran, yaitu, media pembelajaran menggunakan video animasi, serta menyiapkan bahan pendukung yang akan dipergunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, diantaranya: teks dan gambar.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang dalam pembuatannya menggunakan aplikasi Canva, Capcut, dan Animaker telah selesai dikembangkan dan divalidasi dan direvisi. Validasi melalui beberapa tahapan, yaitu, evaluasi ahli media, ahli materi, evaluasi fasilitator, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelas.

Analisis dilakukan dengan cara menginventarisasi kebutuhan, memilih, dan menetapkan materi yang akan digunakan. Tahap evaluasi ini ditetapkan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi bagi siswa kelas IV dalam proses pembelajaran.

2. Validasi Ahli Materi dan Media

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kualitas materi pembelajaran yang telah dikembangkan dilihat dari aspek pembelajarannya, aspek isi. Instrumen yang digunakan berupa angket, kemudian ahli materi melakukan review dengan cara memberi tanda centang (☐) pada skor yang sesuai dengan penilaiannya.

Validasi dari ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan dilihat dari aspek tampilan serta penggunaan Bahasa. Instrumen yang digunakan adalah angket, ahli media melakukan penilaian dengan cara memberi tanda centang (☐) pada skor yang sesuai dengan penilaiannya.

Validasi dan revisi draf/naskah media dilakukan berdasarkan komentar dan saran ahli media lalu dikonsultasikan kembali sampai mendapatkan validasi yang dinyatakan sah untuk diuji cobakan. Demikian pula dengan materi dilakukan penyempurnaan berdasarkan komentar dan saran ahli materi, hasil revisi yang telah dilakukan, dikonsultasikan kembali sampai mendapatkan validasi atau dinyatakan sah dan layak untuk diuji cobakan.

a) Data Hasil Validasi

1) Hasil Validasi Model Kesepakatan Dua Pakar

(a) Ahli Materi dan Ahli Media Menilai Materi Ajar

Ahli materi dan ahli media menilai materi ajar, kemudian data diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup

seluruh aspek materi. Pada proses validasi materi para ahli banyak memberikan saran dan komentar untuk dilanjutkan ke uji coba pada siswa.

Hasil validasi materi oleh ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk materi pembelajaran pada pokok bahasan teks prosedur berdasarkan penilaian dari semua aspek penilaian berada dalam kategori sangat valid karena dari setiap aspek penilaian mencapai nilai rata-rata 3,8 yang menunjukkan bahwa aspek tersebut berada pada kategori sangat valid

Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Materi oleh Dua Pakar

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Tingkat Relevansi
		VI	V2	
1.	Kebenaran materi dan konten	4	4	D
2.	Kesesuaian materi dengan modul ajar	4	4	D
3.	Sistematis sesuai dengan struktur pembelajaran	4	4	D
4.	Keterbacaan bahasa atau bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa	4	4	D
5.	Menggunakan Bahasa yang komunikatif	4	4	D
6.	Istilah yang digunakan tepat dan dapat dipahami	4	4	D
7.	Menggunakan istilah dan simbol secara jelas	3	3	C
8.	Membangkitkan motivasi/minat dan rasa ingin tahu siswa	3	3	C
9.	Sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca siswa	4	4	D
10.	Mendorong siswa terlibat aktif	4	4	D
11.	Menarik dan menyenangkan	4	4	D

Hasil analisis validasi antar penilai untuk validasi materi

Validator I

		Relevansi	Relevansi kuat (3-4)
Validator II	Relevansi Lemah (1-2)	0	0
	Relevansi (3-4)	2	9

Dari penilaian yang diberikan oleh kedua validator diatas dapat dihitung tingkat kesahihannya berdasarkan rumus validitas isi Grerogy sebagai berikut:

$$\text{Koefisien validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{9}{A+B+2+9} = \frac{9}{11} = 0,81$$

Jadi, dapat dikatakan bahwa kesahihan yang diperoleh, yaitu, 0,81 atau $V = 81\%$ Hal ini berarti bahwa hasil penilaian dari kedua validator memiliki “Relevansi kuat” dengan koefisien validitas isi lebih dari 75 % atau $V < 75\%$ Maka dikatakan bahwa hasil pengukuran atau interferensi yang dilakukan adalah valid.

(b) Ahli Materi dan Ahli Media Menilai Media Ajar

Ahli media dan ahli materi menilai media pembelajaran video animasi, kemudian data diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup seluruh aspek media. Pada proses validasi media para ahli banyak memberikan saran dan komentar untuk dilanjutkan ke uji coba pada siswa. Hasil validasi media oleh ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk materi pembelajaran pada pokok bahasan teks prosedur berdasarkan penilaian dari semua aspek penilaian berada dalam kategori sangat valid karena dari setiap aspek penilaian mencapai nilai rata-rata 3,9 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada kategori sangat valid.

Tabel 4.2. Data Hasil Validasi Media oleh Dua Pakar

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Tingkat Relevansi
		VI	V2	
1.	Ketepatan pemilihan warna	4	4	D
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4	D
3.	Kejelasan bentuk & ukuran gambar	4	4	D
4.	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i>	4	4	D
5.	Kejelasan video dan suara	4	4	D
6.	Kombinasi warna bersifat kontekstual dan menarik	4	4	D
7.	Kesesuaian hyperlink antar halaman	3	3	C
Aspek Pembelajaran				
8.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas.	4	4	D
9.	Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4	D
Aspek Bahasa				
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan	4	4	D
11.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4	4	D

Hasil analisis validasi antar penilai untuk validasi media

Validator I

		Relevansi	Relevansi kuat (3-4)
Validator II	Relevansi Lemah (1-2)	0	0
	Relevansi (3-4)	1	10

Dari penilaian yang diberikan oleh kedua validator di atas dapat dihitung tingkat kesahihannya berdasarkan rumus validitas Gregory sebagai berikut:

$$\text{Koefisien validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{A+B+1+10} = \frac{10}{11} = 0,90$$

Jadi, dapat dikatakan bahwa kesahihan yang diperoleh, yaitu, 0.90 atau $V = 90\%$ Hal ini berarti bahwa hasil penilaian dari kedua validator memiliki “Relevansi kuat” dengan koefisien validitas isi lebih dari 75% atau $V > 75$ Maka dikatakan bahwa hasil pengukuran atau interferensi yang dilakukan adalah valid.

2) Validasi Ahli Materi

Tabel 4.3 Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Tingkat Relevansi
		VI	V2	
1.	Kebenaran materi dan konten	4	4	D
2.	Kesesuaian materi dengan modul ajar	4	3	D
3.	Sistematis sesuai dengan struktur pembelajaran	4	3	D
4.	Keterbacaan Bahasa atau Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa	4	3	D
5.	Menggunakan Bahasa yang komunikatif	4	3	D
6.	Istilah yang digunakan tepat dan dapat dipahami	4	4	D
7.	Menggunakan istilah dan simbol secara jelas	3	3	C
8.	Membangkitkan motivasi/minat dan rasa ingin tahu siswa	4	3	C
9.	Sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca siswa	4	4	D
10.	Mendorong siswa terlibat aktif	4	3	D
11.	Menarik dan menyenangkan	4	4	D
Jumlah		42	37	
Skor Rata-Rata		3.5		
Persentase %		89,7		

3) Validasi Ahli Media

Tabel 4.4 Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Tingkat Relevansi
		VI	V2	
1.	Kebenaran materi dan konten	4	4	D
2.	Kesesuaian materi dengan modul ajar	4	4	D
3.	Sistematis sesuai dengan struktur pembelajaran	4	4	D
4.	Keterbacaan Bahasa atau Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa	4	4	D
5.	Menggunakan Bahasa yang komunikatif	4	4	D
6.	Istilah yang digunakan tepat dan dapat dipahami	4	4	D
7.	Menggunakan istilah dan simbol secara jelas	3	3	C
8.	Membangkitkan motivasi/minat dan rasa ingin tahu siswa	4	4	C
9.	Sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca siswa	4	4	D
10.	Mendorong siswa terlibat aktif	4	4	D
11.	Menarik dan menyenangkan	4	4	D
Jumlah		43	43	
Skor Rata-Rata		3,9		
Persentase %		97,7		

3. Keefektifan Media Video Animasi**a) Hasil Uji Coba**

1) Hasil Uji Coba Satu-Satu

Tahap ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kevalidan dan keefektifan media pembelajaran melalui angket tentang produk media pembelajaran berbasis video animasi. Tahap

uji coba satu-satu ini melibatkan 5 orang siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan dengan cara setiap responden mengisi angket respons siswa yang disediakan oleh peneliti setelah mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 4.5 Data Hasil Respons Siswa pada Uji Coba Satu-Satu

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Penggunaan media video animasi mudah dimengerti	3,8	Sangat Baik
2.	Gambar dan video dalam video animasi menarik perhatian	3,2	Baik
3.	Teks atau tulisan dalam video animasi mudah terbaca	3,6	Sangat Baik
4.	Membantu pengguna menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	3,8	Sangat Baik
5.	Tampilan dalam video animasi menarik perhatian	3,6	Sangat Baik
6.	Tata suara dalam video animasi menarik perhatian	3,6	Sangat Baik
7.	Materi pelajaran dalam video animasi mudah dimengerti	3,6	Sangat Baik
8.	Penggunaan video animasi membuat Semangat untuk belajar	3,4	Baik
9.	Video animasi meningkatkan rasa ingin tahu	3,4	Baik
Jumlah		35.5	Baik
Persentase		88.8%	Sangat Baik

Informasi yang diperoleh dari tabel 4.5 Menyebutkan bahwa hasil respons siswa pada uji coba satu-satu menyatakan bahwa media berbasis video animasi dalam kategori sangat baik. Karena, dari setiap aspek penilaian mencapai nilai skor rata-rata 35.5 dengan persentase 88.8% Yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik.

2) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kevalidan dan keefektifan media pembelajaran melalui angket

tentang produk media pembelajaran berbasis video animasi. Tahap uji coba kelompok kecil ini melibatkan 10 orang siswa, dengan cara setiap responden mengisi angket respons siswa yang disediakan oleh peneliti setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media video animasi.

Tabel 4.6 Data Hasil Respons Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Penggunaan media video animasi mudah dimengerti	3,3	Baik
2.	Gambar dan video dalam video animasi menarik perhatian	3,4	Baik
3.	Teks atau tulisan dalam video animasi mudah terbaca	3,7	Sangat Baik
4.	Membantu pengguna menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	3,6	Sangat Baik
5.	Tampilan dalam video animasi menarik perhatian	3,7	Sangat Baik
6.	Tata suara dalam video animasi menarik perhatian	3,6	Sangat Baik
7.	Materi pelajaran dalam video animasi mudah dimengerti	3,6	Sangat Baik
8.	Penggunaan video animasi membuat Semangat untuk belajar	3,7	Sangat Baik
9.	Video animasi meningkatkan rasa ingin tahu	3,6	Sangat Baik
Jumlah		35,7	Baik
Persentase		89,4 %	Sangat Baik

Informasi yang diperoleh dari tabel 4.6 Menyebutkan bahwa hasil respons siswa pada uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa media berbasis video animasi dalam kategori sangat baik. Karena, dari setiap aspek penilaian mencapai nilai skor rata-rata 35,7 dengan persentase 89,4 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik.

3) Hasil Uji Coba Kelas

Tahap ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kevalidan dan keefektifan media pembelajaran melalui angket tentang produk media pembelajaran berbasis video animasi. Tahap uji coba kelas ini melibatkan 35 orang siswa, dengan cara setiap responden mengisi angket respons siswa yang disediakan oleh peneliti setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media video animasi.

Tabel 4.7 Data Hasil Respons Siswa pada Uji Coba Kelas

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Penggunaan media video animasi mudah dimengerti	3.9	Sangat Baik
2.	Gambar dan video dalam video animasi menarik perhatian	3.8	Sangat Baik
3.	Teks atau tulisan dalam video animasi mudah terbaca	3.8	Sangat Baik
4.	Membantu pengguna menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	3.7	Sangat Baik
5.	Tampilan dalam video animasi menarik perhatian	3.6	Sangat Baik
6.	Tata suara dalam video animasi menarik perhatian	3.6	Sangat Baik
7.	Materi pelajaran dalam video animasi mudah dimengerti	3.6	Sangat Baik
8.	Penggunaan video animasi membuat Semangat untuk belajar	3.9	Sangat Baik
9.	Video animasi meningkatkan rasa ingin tahu	3.8	Sangat Baik
Jumlah		37,4	Sangat Baik
Persentase		94,5	Sangat Baik

Informasi yang diperoleh dari tabel 4.7 Menyebutkan bahwa hasil respon siswa pada uji coba kelas menyatakan bahwa media berbasis video animasi dalam kategori sangat baik. Karena, dari setiap aspek penilaian mencapai nilai skor rata-rata 37,4 dengan

persentase 94,5 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik.

b) Efektivitas Produk

Hasil pengembangan produk media pembelajaran berbasis video animasi ini kemudian dilakukan uji coba. Dalam uji coba lapangan dilakukan pengamatan tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa dan keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi pelajaran teks prosedur. Tahap uji coba yang dilakukan, yaitu, tahap uji coba satu-satu, tahap uji coba kelompok kecil, dan tahap uji coba kelas dengan membagikan angket kepada guru dan siswa serta *Pretest* untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis video animasi yang telah digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap uji coba yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan. Suatu media yang dikembangkan dapat dikatakan efektif jika jumlah siswa yang mengalami peningkatan belajar cukup tinggi dan proses pembelajaran yang direncanakan dapat berlangsung dengan baik. Hasil pengamatan aktivitas guru, siswa, uji coba, dan *pre-post test*, hasil pengamatan tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut:

1) Penilaian Hasil Belajar Siswa

a) Uji Coba Satu-Satu

Tabel 4.8 Data Hasil *Pretest* Siswa

Interval Nilai	Rentang Predikat	Frekuensi	Persentase
<68	Perlu bimbingan	5	100 %
73-80	Cukup	-	-
Jumlah		5	100 %

80 -88	Baik	-	-
88 – 100	Sangat baik	-	-
Jumlah		5	100 %

Keterangan :

Kriteria ketuntasan minimal = 68

Dari analisis deskriptif di atas dapat diketahui bahwa dari 5 orang siswa yang diberikan *pretest* sebelum memasuki proses pembelajaran pada materi teks prosedur dengan menggunakan media audio visual berbasis video animasi yang dikembangkan belum ada siswa yang mencapai nilai sangat baik, kategori nilai baik belum ada siswa yang mencapai nilai tersebut, siswa yang mencapai nilai cukup belum ada siswa yang mencapai nilai tersebut, dan terdapat 5 siswa yang perlu bimbingan dengan persentase 100 % pada tes tersebut. Hal ini menandakan bahwa beberapa siswa belum sepenuhnya memiliki pengetahuan awal tentang materi teks prosedur sederhana

Tabel 4.9 Data Hasil *Posttest* Siswa

Interval Nilai	Rentang Predikat	Frekuensi	Persentase
<68	Perlu bimbingann	-	-
73-80	Cukup	-	-
Jumlah		-	-
80 -88	Baik	3	60 %
88 – 100	Sangat baik	2	40 %
Jumlah		5	100 %

Keterangan :

Kriteria ketuntasan minimal = 75

Dari analisis deskriptif di atas dapat disimpulkan dari pengetahuan awal siswa tentang materi teks prosedur dari 5 orang siswa yang awalnya tidak ada siswa yang mencapai mencapai nilai dengan kategori sangat baik. Belum ada siswa mencapai nilai

dengan kategori baik. Belum ada orang siswa mencapai nilai dengan kategori cukup, dan terdapat 5 orang siswa mencapai nilai dengan kategori perlu bimbingan. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan diberikan *posttest*, dari 5 siswa terdapat 2 orang siswa yang mencapai nilai sangat baik dengan persentase 40%, 3 orang siswa yang mencapai nilai baik dengan persentase 60 %, tidak terdapat siswa yang mencapai nilai cukup dan tidak ada siswa yang mencapai nilai perlu bimbingan. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat dikategorikan efektif digunakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sendana.

b) Uji coba kelompok kecil

Tabel 4.10 Data Hasil *Pretest* siswa

Interval Nilai	Rentang Predikat	Frekuensi	Persentase
<75	Perlu bimbingann	10	100 %
75-80	Cukup	-	-
Jumlah		10	100%
80 -85	Baik	-	-
90 – 100	Sangat baik	-	-
Jumlah		-	-

Keterangan :

Kriteria ketuntasan minimal = 75

Dari analisis deskriptif di atas dapat diketahui bahwa dari 10 orang siswa yang diberikan *pretest* sebelum memasuki proses pembelajaran pada materi teks prosedur dengan menggunakan media audio visual berbasis video animasi yang dikembangkan belum ada siswa yang mencapai nilai sangat baik, kategori nilai baik, belum ada siswa yang mencapai nilai tersebut, siswa yang mencapai

nilai cukup belum ada siswa yang mencapai nilai tersebut, dan terdapat 10 siswa yang perlu bimbingan dengan persentase 100 % pada tes tersebut. Hal ini menandakan bahwa beberapa siswa belum sepenuhnya memiliki pengetahuan awal tentang materi teks prosedur sederhana.

Tabel 4.11 Data Hasil *Posttest* Siswa

Interval Nilai	Rentang Predikat	Frekuensi	Persentase
<75	Perlu bimbingann	-	-
75-80	Cukup	-	-
Jumlah		-	-
80 -90	Baik	3	30 %
90 – 100	Sangat baik	7	70 %
Jumlah		10	100 %

Keterangan :

Kriteria ketuntasan minimal = 68

Dari analisis deskriptif di atas dapat disimpulkan dari pengetahuan awal siswa tentang materi teks prosedur dari 10 orang siswa yang awalnya tidak ada siswa yang mencapai nilai dengan kategori sangat baik, belum ada siswa mencapai nilai dengan kategori baik, belum ada orang siswa mencapai nilai dengan kategori cukup, dan terdapat 5 orang siswa mencapai nilai dengan kategori perlu bimbingan. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan diberitan *posttest*, dari 10 siswa terdapat 7 orang siswa yang mencapai nilai sangat baik dengan persentase 70 %, 3 orang siswa yang mencapai nilai baik dengan persentase 30 %, tidak terdapat siswa yang mencapai nilai cukup dan tidak ada siswa yang mencapai nilai perlu bimbingan. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran

video animasi yang dikembangkan dapat dikategorikan efektif digunakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sendana.

c) Uji coba kelas

Tabel 4.12 Data Hasil *Pretest* Siswa

Interval Nilai	Rentang Predikat	Frekuensi	Persentase
<75	Perlu bimbingann	35	100 %
75-80	Cukup	-	-
Jumlah		35	100%
85 -90	Baik	-	-
91 – 100	Sangat baik	-	-
Jumlah		35	100 %

Keterangan :

Kriteria ketuntasan minimal = 75

Dari analisis deskriptif di atas dapat diketahui bahwa dari 35 orang siswa yang diberikan *pretest* sebelum memasuki proses pembelajaran pada materi teks prosedur dengan menggunakan media audio visual berbasis video animasi yang dikembangkan belum ada siswa yang mencapai nilai sangat baik, kategori nilai baik, belum ada siswa yang mencapai nilai tersebut, siswa yang mencapai nilai cukup belum ada siswa yang mencapai nilai tersebut, dan terdapat 35 siswa yang perlu bimbingan dengan persentase 100 % pada tes tersebut. Hal ini menandakan bahwa beberapa siswa belum sepenuhnya memiliki pengetahuan awal tentang materi teks prosedur sederhana.

Tabel 4.13 Data Hasil *Posttest* Siswa

Interval Nilai	Rentang Predikat	Frekuensi	Persentase
< 75	Perlu bimbingann	15	43 %
75-80	Cukup	5	14 %
Jumlah		20	57 %

85 -90	Baik	4	11 %
81 – 100	Sangat baik	11	31 %
Jumlah		15	42 %
		35	99 %

Keterangan :

Kriteria ketuntasan minimal = 75

Dari analisis deskriptif di atas dapat disimpulkan dari pengetahuan awal siswa tentang materi teks prosedur dari 35 orang siswa yang awalnya tidak ada siswa yang mencapai nilai dengan kategori sangat baik, belum ada siswa mencapai nilai dengan kategori baik, belum ada orang siswa mencapai nilai dengan kategori cukup, dan terdapat 35 orang siswa mencapai nilai dengan kategori perlu bimbingan. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan diberikan *posttest*, dari 35 siswa terdapat 11 orang siswa yang mencapai nilai sangat baik dengan persentase 31 %, 4 orang siswa yang mencapai nilai baik dengan persentase 11 %, 5 orang siswa mencapai nilai dengan kategori cukup dengan persentase 14 %, dan 15 orang siswa mencapai nilai dengan kategori perlu bimbingan persentase 43 %. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat dikategorikan efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN No. 44 Manongkoki, Kab. Takalar

c) Kepraktisan Media Video Animasi

1) Data Observasi Aktivitas Siswa

Untuk menentukan tingkat efektifitas media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pengamatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Data 4.14 Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan			Skor	Kategori
		1	2	3		
1.	Memperhatikan penjelasan guru	3,6	3,7	3,7	3,6	Sangat Baik
2.	Memperhatikan materi pada video animasi	3,8	3,8	3,6	3,7	Sangat Baik
3.	Memberikan pertanyaan atau berdiskusi	3,2	3,6	3,7	3,5	Sangat Baik
4.	Perilaku relevan dengan kegiatan belajar mengajar	4,0	3,9	3,8	3,9	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.14 Diatas, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Siswa memperhatikan penjelasan guru memmmperoleh nilai rata-rata 3,6, yang menunjukkan bahwa aspek berada pada kategori sangat baik, memperhatikan materi pada media video animasi guru memperoleh nilai rata-rata 3,7, yang menunjukkan bahwa aspek berada pada kategori sangat baik, memberikan pertanyaan atau berdiskusi guru memperoleh nilai rata-rata 3,5 ,yang menunjukkan bahwa aspek berada pada kategori baik dan perilaku relevan dengan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung, guru memperoleh nilai rata-rata 3,9 yang menunjukkan bahwa aspek berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian aktivitas siswa dari semua aspek penilaian berada dalam kategori sangat baik dan terlaksana secara keseluruhan.

2) Respons Guru dan Siswa

Setelah dihasilkan media pembelajaran berbasis video animasi yang dinyatakan valid oleh ahli media melalui tahap-tahap pengembangan, selanjutnya dilakukan uji coba yang dilakukan

dengan menggunakan angket respons guru dan siswa.

(a) Penilaian Kepraktisan oleh Guru

Tabel 4.15 Penilaian Kepraktisan oleh Guru

No	Aspek Penilaian	Pilihan kategori			
		1	2	3	4
1	Tata letak konten dalam video animasi menarik perhatian	0	0	0	3
2	Tampilan dalam video animasi menarik perhatian	0	0	0	3
3	Cakupan materi dalam video animasi lengkap	0	0	2	1
4	Video animasi sudah relevan dengan materi yang dipelajari	0	0	0	3
5	Menggunakan Bahasa komunikatif	0	0	0	3
6	Video animasi mudah digunakan	0	0	0	3
7	Warna layar depan (gambar dan huruf) dalam video animasi menarik	0	0	1	2
8	Ketepatan pemilihan warna dan teks	0	0	1	2
9	Keserasian warna gambar tulisan dengan warna <i>background</i>	0	0	0	3
10	Tata suara dalam video animasi menarik perhatian	0	0	2	1
11	Kejelasan audio dalam menjelaskan Materi	0	0	1	2
12	Gambar dalam video menarik perhatian	0	0	2	1
13	Kejelasan gambar	0	0	1	2
14	Ketepatan ukuran gambar	0	0	1	2

Berdasarkan tabel 4.15 dapat diketahui bahwa guru menilai kepraktisan pada media pembelajaran video animasi yang didasarkan pada aspek penilaian, ditemukan berbagai sudut pandang berbeda. Dari 14 pertanyaan yang diajukan, respons guru berada pada kategori sangat baik dengan memberikan skor tiga dan empat yang tergolong kedalam katogori praktis.

(b) Penilaian Kepraktisan oleh Siswa

Tabel 4.16 Penilaian Kepraktisan oleh Siswa

No	Aspek Penilaian	Pilihan kategori			
		1	2	3	4
1	Penggunaan media video animasi mudah dimengerti	0	0	12	38
2	Gambar dan video dalam video animasi menarik perhatian	0	0	19	31
3	Teks atau tulisan dalam video animasi mudah terbaca	0	0	14	36
4	Membantu pengguna menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia	0	0	15	30
5	Tampilan dalam video animasi menarik perhatian	0	0	18	32
6	Tata suara dalam video animasi menarik perhatian	0	0	19	31
7	Materi pelajaran dalam video animasi mudah dimengerti	0	0	18	33
8	Penggunaan video animasi membuat semangat untuk belajar	0	0	11	39
9	Video animasi meningkatkan rasa ingin Tahu	0	0	15	35

Berdasarkan tabel 4.16 dapat diketahui bahwa siswa menilai kepraktisan media pembelajaran video animasi yang didasarkan pada aspek penilaian, ditemukan berbagai sudut pandang berbeda. Dari 9 pertanyaan yang diajukan, respons siswa berada pada kategori sangat baik dengan memberikan skor tiga dan empat yang tergolong kedalam katogori praktis.

Tabel 4.17 Hasil Respons Guru

No	Aspek Penilaian	Pertemuan			Skor Rata-Rata	Kategori
		1	2	3		
1.	Aspek Kemerarikan	3.8	3.8	4.0	3.8	Baik
2.	Warna	3.6	3.6	4.0	3.6	Baik
3.	Suara	3,0	4.0	3.5	3.8	Baik
4.	Gambar	3.3	3.6	3,6	3.6	Baik

Dari tabel 4.17 dapat diuraikan pada setiap aspek yang ditanyakan pada respons guru tersebut adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis respons guru pada aspek kemenarikan bahwa dari tiga kali pertemuan memperoleh nilai rata-rata 3.8 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori baik. Pada aspek warna dari tiga kali pertemuan yang dilakukan menunjukkan bahwa respons siswa menunjukkan kategori baik ini ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata 3.6. Pada aspek suara, kriteria yang ditanyakan telah memenuhi kategori baik dengan skor rata-rata 3.8. Sehingga dapat dikatakan bahwa aspek suara berada pada kategori baik. Pada aspek gambar bahwa dari ketiga kategori yang dinyatakan berada pada kategori baik dengan perolehan skor rata-rata 3.6. Berdasarkan hasil penilaian respons guru dari semua aspek penilaian berada dalam kategori baik dan terlaksana secara keseluruhan.

1. Respons Guru Hari Pertama

- a) Jumlah skor = 50
- b) Skor Maksimal = $14 \times 1 \times 4 = 56$

$$c) X_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

$$X_i = \frac{50}{56} \times 4 = 3,6 \quad \longleftarrow \text{(Nilai rata-rata)}$$

$$d) P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{56} \times 100\% = 89,2\% \quad \longleftarrow \text{(Nilai persentase)}$$

2. Respons Guru Hari Kedua

a) Jumlah skor = 47

b) Skor Maksimal = $14 \times 1 \times 4 = 56$

c)
$$X_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

$$X_i = \frac{47}{56} \times 4 = 3,3 \leftarrow \text{(Nilai rata-rata)}$$

d)
$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{56} \times 100\% = 83,9\% \leftarrow \text{(Nilai persentase)}$$

3. Respons Guru Hari Ketiga

a) Jumlah skor = 53

b) Skor Maksimal = $14 \times 1 \times 4 = 56$

c)
$$X_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

$$X_i = \frac{53}{56} \times 4 = 3,7 \leftarrow \text{(Nilai rata-rata)}$$

d)
$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{56} \times 100\% = 94,6\% \leftarrow \text{(Nilai persentase)}$$

Hasil analisis respons guru pada tiga kali pertemuan didapatkan nilai persentase dihari pertama 89.5 %, dihari kedua dengan nilai 83, 9 %, dan dihari ketiga 94,6%. Berdasarkan skor kepraktisan hasil respons guru berada pada kategori sangat praktis karena berada pada skor > 85 %.

4.18 Hasil Analisis Respons Siswa

No	Aspek Penilaian	Pertemuan			Skor Rata-Rata	Kategori
		1	2	3		
1.	Penggunaan media	3,8	3,3	3.9	3.6	Sangat

	video animasi mudah dimengerti					baik
2.	Gambar dan video dalam video animasi menarik perhatian	3,2	3,4	3.8	3.5	Baik
3.	Teks atau tulisan dalam video animasi mudah terbaca	3,6	3,7	3.8	3.7	Sangat baik
4.	Membantu pengguna menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	3,8	3,6	3.7	3.7	Sangat baik
5.	Tampilan dalam video animasi menarik perhatian	3,6	3,7	3.6	3.7	Sangat baik
6.	Tata suara dalam video animasi menarik perhatian	3,6	3,6	3.6	3.6	Sangat baik
7.	Materi pelajaran dalam video animasi mudah dimengerti	3,6	3,6	3.6	3.6	Sangat baik
8.	Penggunaan video animasi membuat Semangat untuk belajar	3,4	3,7	3.9	3.6	Sangat baik
9.	Video animasi meningkatkan rasa ingin tahu	3,4	3,6	3.8	3.6	Sangat baik

Berdasarkan hasil analisis respons siswa pada aspek penggunaan video animasi mudah dimengerti dinyatakan bahwa dari tiga kali pertemuan respons siswa berada pada kategori sangat baik hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata respons siswa adalah 3,6 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik. Pada aspek gambar dan dan suara menarik perhatian dinyatakan bahwa dari tiga kali pertemuan respons siswa berada pada kategori baik ini dapat dilihat dari skor rata-rata respons siswa adalah 3,5 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik. Pada aspek teks dalam video mudah terbaca dinyatakan bahwa dari 3 kali pertemuan

respons siswa berada pada kategori sangat baik ini dapat dilihat dari skor rata-rata respons siswa adalah 3,7 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik.

Aspek membantu pengguna menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran teks prosedur dinyatakan bahwa dari tiga kali pertemuan respons siswa berada pada kategori sangat baik, hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata respons siswa adalah 3,7 Yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori baik. Aspek tampilan dalam video animasi menarik perhatian dinyatakan bahwa dari tiga kali pertemuan respons siswa berada pada kategori sangat baik ini dapat dilihat dari skor rata-rata respons siswa adalah 3,7 Yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik.

Aspek tata suara dalam video animasi menarik perhatian dinyatakan bahwa dari tiga kali pertemuan respons siswa berada pada kategori sangat baik, dapat dilihat dari skor rata-rata respons siswa adalah 3,6 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori baik. Aspek materi pelajaran dalam video animasi mudah dimengerti dinyatakan bahwa dari tiga kali pertemuan respons siswa berada pada kategori sangat baik hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata respons siswa adalah 3,6 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik.

Aspek penggunaan video animasi membuat bersemangat untuk belajar dinyatakan bahwa dari tiga kali pertemuan respons siswa berada pada kategori sangat baik ini dapat dilihat dari skor rata-rata respons siswa adalah 3,6 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik. Aspek video animasi

meningkatkan rasa ingin tahu dinyatakan bahwa dari tiga kali pertemuan respons siswa berada pada kategori sangat baik ini dapat dilihat dari skor rata-rata respons siswa adalah 3,6 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori baik.

Berdasarkan hasil penilaian respons siswa semua aspek berada dalam kategori sangat baik dengan perolehan skor rata-rata respons siswa adalah 32,6 dari tiga kali pertemuan menunjukkan bahwa media ini berada pada kategori sangat baik dan terlaksana secara keseluruhan.

1. Respons Siswa Hari Pertama

a) Jumlah skor = 160

b) Skor Maksimal = $9 \times 5 \times 4 = 180$

$$c) X_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

$$X_i = \frac{160}{180} \times 4 = 3,5 \longleftarrow \text{(Nilai rata-rata)}$$

$$d) P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{160}{180} \times 100\% = 88,8\% \longleftarrow \text{(Nilai persentase)}$$

2. Respons Siswa Hari Kedua

a) Jumlah skor = 322

b) Skor Maksimal = $9 \times 10 \times 4 = 360$

$$c) X_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

$$X_i = \frac{322}{360} \times 4 = 3,6 \longleftarrow \text{(Nilai rata-rata)}$$

$$d) P = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{322}{360} \times 100\% = 89,4\% \longleftarrow \text{(Nilai persentase)}$$

3. Respons Siswa Hari Ketiga

a) Jumlah skor = 1191

b) Skor Maksimal = $9 \times 35 \times 4 = 1260$

$$c) X_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

$$X_i = \frac{1191}{1260} \times 4 = 3,9 \longleftarrow \text{(Nilai rata-rata)}$$

$$d) P = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{1191}{1260} \times 100\% = 94,5\% \longleftarrow \text{(Nilai persentase)}$$

Hasil analisis respons guru pada tiga kali pertemuan didapatkan nilai persentase dihari pertama 89.5 %, dihari kedua dengan nilai 83, 9 %, dan dihari ketiga 94,6%. Berdasarkan skor kepraktisan hasil respons guru berada pada kategori sangat praktis karena berada pada skor > 85 %.

Tabel 4.19 Kemenarikan Media Video Animasi

No	Status Responden	Rata-Rata Penilaian	%
1.	Guru	3,8	89
2.	Siswa	3,6	80
Rata-Rata		7,4	236

Berdasarkan hasil analisis kemenarikan pada media pembelajaran video animasi, ditemukan penilaian yang bervariasi baik dari responden siswa maupun guru namun berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa golongan responden guru menilai media pembelajaran video animasi pada materi teks

prosedur sangat menarik dengan penilaian rata-rata 3,8 dari skor maksimal angket 4 dengan persentase 89 % sehingga bagi responden guru menilai sangat menarik. Kemudian responden siswa dengan penilaian yang sama yakni menilai sangat menarik dengan penilaian rata-rata 3,6 dari skor maksimal 4 sehingga persentasenya adalah 80 %.

Berdasarkan kedua golongan responden tersebut, didapatkan nilai rata-rata kemenarikan sebesar 7,4 dari poin 4 atau dengan persentase 3,13 % dan berdasarkan tolak ukur kemenarikan yang diperoleh berdasar persamaan interval maka termasuk kedalam golongan menarik. Artinya media pembelajaran video animasi dapat direkomendasikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai media pembelajaran yang sangat menarik baik oleh siswa maupun tenaga pengajar.

B. Pembahasan

1. Penggunaan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi

Tahap perancangan pengembangan media pembelajaran teks prosedur berbasis video animasi ini penulis melakukan beberapa tahap pengembangan, yaitu, dimulai dengan tahap analisis kebutuhan siswa, analisis alur tujuan pembelajaran (ATP) dan tujuan pembelajaran (T.P) yang diperhatikan dalam perancangan pembelajaran.

Tahap pengembangan produk, peneliti menentukan program yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran, yaitu, media pembelajaran menggunakan video animasi, serta menyiapkan bahan pendukung yang akan dipergunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, diantaranya: teks, gambar, dan *slide show*.

2. Validasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

a) Validasi

Media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan ini telah melewati tiga tahapan revisi berdasarkan masukan ahli media dan ahli materi, validator instrument, evaluasi fasilitator, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok kelas. Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kualitas materi pembelajaran yang telah dikembangkan dilihat dari aspek pembelajaran, aspek isi. Validasi dari ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan dilihat dari aspek tampilan, warna, suara serta penggunaan bahasa.

Validasi dan revisi draf/naskah media dilakukan berdasarkan komentar dan saran ahli media lalu dikonsultasikan kembali sampai mendapatkan validasi yang dinyatakan sah untuk diuji cobakan. Demikian pula dengan materi dilakukan penyempurnaan berdasarkan komentar dan saran ahli materi, hasil revisi yang telah dilakukan, dikonsultasikan kembali sampai mendapatkan validasi atau dinyatakan sah dan layak untuk diuji cobakan.

Tabel 4.20 Rangkuman Hasil Kelayakan Berdasarkan Respons Ahli

No	Jenis Validasi	Rata-Rata Total	Persentase %	Keterangan
1.	Materi	3.5	89,7	Sangat Layak
2.	Ahli	3.9	97,7	Sangat Layak

Hasil validasi materi oleh ahli materi menyatakan bahwa produk materi pembelajaran pada pokok bahasan teks prosedur berdasarkan penilaian ahli materi dari semua aspek penilaian berada dalam kategori

valid karena dari setiap aspek penilaian mencapai nilai rata-rata 3,5 dengan persentase 89,7% dan hasil validasi media oleh ahli media menyatakan bahwa produk media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan, berdasarkan penilaian ahli media dari semua aspek penilaian berada dalam kategori valid karena dari setiap aspek penilaian mencapai nilai rata-rata 3,9 dengan persentase 97,7 %.

Produk media pembelajaran berbasis video animasi ini sudah layak menjadi produk akhir yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kelayakan produk dilihat dari rata-rata penilaian "Sangat Baik" pada semua tahap uji coba. Berdasarkan komentar dari ahli media dan ahli materi, fasilitator dan siswa, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi siswa lebih senang, lebih aktif, dan lebih meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran, selain itu dengan media pembelajaran berbasis video animasi ini mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

3. Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini sasarannya adalah siswa kelas IV SDN No.44 Manongkoki II. Oleh karena itu, dilakukan uji coba kepada siswa dimana siswa diberi kesempatan untuk mengevaluasi media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan berdasarkan sudut pandang mereka. Sehingga media ini benar-benar bisa bermanfaat bagi siswa.

Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan. Suatu media yang dikembangkan dapat dikatakan efektif jika jumlah siswa yang

mengalami ketuntasan belajar cukup tinggi dan proses pembelajaran yang direncanakan dapat berlangsung dengan baik.

Efektifitas media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dapat dilihat dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, bahwa keseluruhan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam proses pembelajaran, dan siswa memperhatikan penjelasan guru, memperhatikan materi pada media video animasi, memberikan pertanyaan atau berdiskusi dan perilaku relevan dengan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Berdasarkan hasil penilaian aktivitas siswa dari semua aspek penilaian berada dalam kategori baik dan terlaksana secara keseluruhan.

Uji coba dilakukan untuk melihat respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dengan cara membagikan angket mengenai tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan. Berdasarkan pengamatan pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelas, didapatkan bahwa siswa memberi respon positif terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi tersebut.

Tabel 4.21 Rangkuman Efektifitas oleh Siswa

No	Responden	Jumlah Responden	Jumlah Skor Ketuntasan	Persentase %
1.	Siswa	5	5	100%
		10	10	100%
		20	20	99%

Responden berjumlah 50 orang siswa dengan skor yang bervariasi. Pada tabel diatas merupakan jumlah siswa yang masuk kategori tuntas dengan interval nilai 80-100 yang melebihi dari nilai KKM. Jumlah siswa

yang masuk kategori tuntas yaitu 35 orang siswa, dan 15 orang siswa masuk kategori perlu bimbingan, karena nilai yang diperoleh < 68 dari nilai KKM.

Hasil analisis deskriptif setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan diberikan post-tes, pada masing-masing uji coba, yang pertama uji coba satu-satu dari analisis deskriptif dapat disimpulkan dari pengetahuan awal siswa tentang materi teks prosedur dari 5 orang siswa yang awalnya tidak ada siswa yang mencapai nilai dengan kategori sangat baik. Belum ada siswa mencapai nilai dengan kategori baik. Belum ada orang siswa mencapai nilai dengan kategori cukup, dan terdapat 5 orang siswa mencapai nilai dengan kategori perlu bimbingan. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan diberikan *posttest*, dari 5 siswa terdapat 2 orang siswa yang mencapai nilai sangat baik dengan persentase 40%, 3 orang siswa yang mencapai nilai baik dengan persentase 60 %, tidak terdapat siswa yang mencapai nilai cukup dan tidak ada siswa yang mencapai nilai perlu bimbingan. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat dikategorikan efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN No.44 Manongkoki II.

Analisis deskriptif uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan dari pengetahuan awal siswa tentang materi teks prosedur dari 10 orang siswa yang awalnya tidak ada siswa yang mencapai nilai dengan kategori sangat baik, belum ada siswa mencapai nilai dengan kategori baik, belum ada orang siswa mencapai nilai dengan kategori cukup, dan terdapat 5 orang siswa mencapai nilai dengan kategori perlu bimbingan. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

berbasis video animasi dan diberitaskan *posttest*, dari 10 siswa terdapat 7 orang siswa yang mencapai nilai sangat baik dengan persentase 70 %, 3 orang siswa yang mencapai nilai baik dengan persentase 30 %, tidak terdapat siswa yang mencapai nilai cukup dan tidak ada siswa yang mencapai nilai perlu bimbingan. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat dikategorikan efektif digunakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sendana.

Sedangkan uji coba kelas dapat disimpulkan dari pengetahuan awal siswa tentang materi teks prosedur dari 35 orang siswa yang awalnya tidak ada siswa yang mencapai nilai dengan kategori sangat baik, belum ada siswa yang mencapai nilai dengan kategori baik, belum ada orang siswa yang mencapai nilai dengan kategori cukup, dan terdapat 35 orang siswa yang mencapai nilai dengan kategori perlu bimbingan. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan diberitaskan *Posttest*, dari 35 siswa terdapat 11 orang siswa yang mencapai nilai sangat baik dengan persentase 31 %, 4 orang siswa yang mencapai nilai baik dengan persentase 11 %, 5 orang siswa yang mencapai nilai dengan kategori cukup dengan persentase 14 %, dan 15 orang siswa yang mencapai nilai dengan kategori perlu bimbingan persentase 43 %. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat dikategorikan efektif digunakan pada siswa kelas IV SDN No.44 Manongkoki II

Penggunaan dan pengembangan media pembelajaran video animasi merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru, dalam rangka meningkatkan peran serta siswa dalam proses pembelajaran. Guru dapat lebih mudah menyampaikan materi yang ingin

disampaikan kepada siswa, karena dengan penggunaan media pembelajaran video animasi suatu materi akan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Kelebihan dari media pembelajaran berbasis video animasi pada siswa kelas IV SDN No.44 Manongkoki II ini adalah siswa lebih senang menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan tidak cepat bosan serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

4. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Untuk mengetahui kepraktisan dari media, peneliti melibatkan guru, siswa untuk memberikan respons terhadap penggunaan media dalam pembelajaran, serta penilaian aktivitas siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini sasarannya adalah siswa kelas IV SDN No. 44 Manongkoki II. Oleh karena itu, dilakukan uji coba kepada siswa dimana siswa diberi kesempatan untuk mengevaluasi media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan berdasarkan sudut pandang mereka. Sehingga media ini benar-benar bisa bermanfaat bagi siswa.

Uji coba dilakukan untuk melihat respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dengan cara membagikan angket mengenai tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan. Pelaksanaan uji coba media pembelajaran berbasis video animasi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pokok teks prosedur melibatkan 1 orang guru dan 50 orang.

Teknik pelaksanaan uji coba pada penelitian ini dilakukan sebagai berikut: (1) terlebih dahulu dilakukan uji coba satu-satu yang terdiri dari 5 orang siswa, uji coba kelompok kecil 10 orang siswa, dan uji coba kelas 35 orang siswa. Uji coba dilakukan untuk melihat respons guru dan siswa

terhadap media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dengan cara membagikan angket dan wawancara langsung kepada siswa mengenai tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan. Berdasarkan pengamatan pada uji coba satu-satu, coba utama, dan uji coba kelas didapatkan bahwa siswa memberi respons positif terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi tersebut.

Tabel 4.22 Rangkuman Hasil Uji Kepraktisan

No	Responden	Rata-Rata Total	Persentase %	Keterangan
1.	Guru	3,6	89,2	Sangat praktis
		3,3	83,9	Praktis
		3,7	94,6	Sangat praktis
2.	Siswa	3,5	88,8	Sangat praktis
		3,6	89,4	Sangat praktis
		3,9	94,5	Sangat praktis

Berdasarkan seluruh indikator yang dimasukkan dalam angket dan diberikan kepada siswa untuk menilai media audio visual berbasis video animasi maka dapat dirata-ratakan bahwa kedua golongan responden tersebut menilai bahwa media tersebut memiliki skor > 85 sehingga masuk pada kategori praktis pada penggunaannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji media audio visual berbasis video animasi pada teks prosedur sederhana, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 89,7 % dan hasil validasi ahli media 97,7% yang menunjukkan bahwa produk media pembelajaran video animasi teks prosedur sederhana yang dihasilkan sudah valid dan layak untuk diterapkan dengan sedikit revisi.
2. Respon guru memperoleh nilai 89,2%, respon siswa 80,00% menyatakan sangat setuju dengan media pembelajaran video animasi teks prosedur sederhana khususnya pada langkah menulis atau membuat teks prosedur sederhana dalam media video animasi yang bagus dan menarik.
3. Hasil keefektifan media dalam memperoleh hasil ketuntasan belajar siswa adalah, 99% . Simpulan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah media yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi teks prosedur sederhana.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Seorang guru diharapkan selalu menggunakan media dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk lebih termotivasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian ini dapat dieksplorasi dan dilanjutkan dengan menambah gambar-gambar yang lebih menarik yang mampu menggali kemampuan siswa.
3. Media pembelajaran berbasis video animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat diterima oleh siswa, guru, khususnya guru dan siswa kelas IV SDN No.44 Manongkoki II, serta dapat dimanfaatkan dan mengembangkan lebih lanjut media ini sebagai sumber pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4. Bagi sekolah agar lebih menyiapkan sarana dan prasarana sehingga proses pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. D. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*.
- Anderso, R. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran* (Maulana, Ed.; cetakan 2). CV. Rajawali.
- Anjarsari, Elly. Dkk. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 5 (2): halaman 40-50
- Anjarsari, E., Farisdianto, D.D. and Asadullah, A.W. (2020) 'Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar', *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), pp. 40–50. Available at: <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>.
- Antika, H., Priyanto, W., & Purnamasari, I. (2019). *Pengaruh penggunaan Media Animasi Sandisko Dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2*. *Mimbar Ilmu*, 24(2).
- Alamsah, D., Arif, T.A. and Haslinda, H. (2023) 'Pengaruh Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), pp. 119–126.
- Apriansyah, M. Ridwan. , K. A. Sambowo. , A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta . *Jurnal Pendidikan Teknik*, 9:1.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.; cetakan ke 22). PT RajaGrafindo Persada.
- Asyhar. (2011). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran* (Afiza, Ed.; Cetakan 2). Gaung Persada Press.
- Awalia, I., Pamungkas, & Alamsyah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powton pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1).
- Bahasa, P., Indonesia, S., Yoningsih, K. A., Bahasa, F., & Seni, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Tema Makanan Tradisional Bermuatan Nilai Humanis Untuk Pembelajaran Teks Prosedur Dan Teks Deskripsi Skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Benny A. Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran* (A. Permatasari, Ed.; cetakan 3). Dian Rakyat.

- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital, Dasar Teori dan Pengembangannya* (Sulastri, Ed.; cetakan 6). Andi Offset.
- Daulay, S.N., Haryadi, H. and Pristiwati, R.P. (2022) 'Rekonstruksi Media Power Point Dalam Pembelajaran Teks Prosedur', *Asas: Jurnal Sastra*, 11(1), p. 134. Available at: <https://doi.org/10.24114/ajs.v11i1.31861>.
- Desyandri (2017), *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah*. Jurnal Pedagogik. Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia Wilayah IV
- Devi, P. C. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Samarinda. *Diglosia*, 1, Nomor 2.
- Irmawanty, I. (2022) 'Pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makassar', *Hybrid: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains*, 1(1), pp. 12–18.
- Kasih, F. (2017). Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Keseimbangan Benda Tegar di SMA. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 41-47.
- Maisy Maslikhah, Mita Isfaul Janah, Sinta Amalia, Lina Agustin, & Rhischa Assabet Shilla (2021), *Penerapan Media Audiovisual berbasis Animasi sebagai Penunjang Pembelajaran Jarak Jauh Tingkat Sekolah Dasar*. Jurnal Seminar Nasional PGMI
- M. Nadzir (2013), *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Karakter*. Jurnal Pendidikan Agama Islam
- Munirah, Bahri, A.F. (2019) 'Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas III SD', *Jurnal MATHedunesa*, 2(2), pp. 1–8. Available at: <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk>.
- Reski Aulia Darman Ak. S, Abd. Rahman Rahim and Haslinda (2023) 'Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi dalam Memproduksi Teks Prosedur Sederhana pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Sendana', *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 9(1), pp. 627–644. Available at: <https://doi.org/10.30605/onoma.v9i1.2312>.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Supriyono, (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48. Retrieved from.

Trianawati. (2019). Pengaruh model Discovery Learning Berbantuan Media Animasi terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus VI Abiansemal Tahun ajaran 2018/2019. *International Journal of Elementary Education*.





LAMPIRAN 1

Data Hasil Validasi Media oleh Dua Pakar

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Tingkat Relevansi
		VI	V2	
1.	Ketepatan pemilihan warna	4	4	D
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4	D
3.	Kejelasan bentuk & ukuran gambar	4	4	D
4.	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i>	4	4	D
5.	Kejelasan video dan suara	4	4	D
6.	Kombinasi warna bersifat kontekstual dan menarik	4	4	D
7.	Kesesuaian hyperlink antar halaman	3	3	C
Aspek Pembelajaran				
8.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas.	4	4	D
9.	Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4	D
Aspek Bahasa				
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan	4	4	D
11.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4	4	D

LAMPIRAN 2

Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Tingkat Relevansi
		VI	V2	
1.	Kebenaran materi dan konten	4	4	D
2.	Kesesuaian materi dengan modul ajar	4	3	D
3.	Sistematis sesuai dengan struktur pembelajaran	4	3	D
4.	Keterbacaan Bahasa atau Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa	4	3	D
5.	Menggunakan Bahasa yang komunikatif	4	3	D
6.	Istilah yang digunakan tepat dan dapat dipahami	4	4	D
7.	Menggunakan istilah dan simbol secara jelas	3	3	C
8.	Membangkitkan motivasi/minat dan rasa ingin tahu siswa	4	3	C
9.	Sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca siswa	4	4	D
10.	Mendorong siswa terlibat aktif	4	3	D
11.	Menarik dan menyenangkan	4	4	D
Jumlah		42	37	
Skor Rata-Rata		3.5		
Persentase %		89,7		

LAMPIRAN 3**Dokumentasi Penelitian**

Gambar Foto Sekolah UPT SDN 44 Mangokoki II Kab Takalar



Gambar Foto Observasi



Gambar Foto Bersama Kepala Sekolah Untuk Penyerahan Surat Penelitian



Gambar Foto Upacara Bendera UPT SDN 44 Mangnokoki II Kab Takalar



Gambar Foto dan Media Membuat bangun ruang berupa Kubus dan Balok Sesuai Jenis Teks Prosedur



LAMPIRAN 4

Media Penelitian



Teks Prosedur Sederhana

Oleh:
Yuliana

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

PENGERTIAN

Teks prosedur adalah teks yang berisi langkah-langkah atau tahapan dalam melakukan sesuatu. Langkah-langkah tersebut meliputi urutan proses membuat sesuatu dari tahap awal sampai akhir untuk mencapai atau menciptakan suatu tujuan.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR



TUJUAN

Teks prosedur memberikan panduan rinci tentang cara melakukan suatu pekerjaan dengan material dan metode yang detail.



JENIS-JENIS TEKS PROSEDUR

TEKS PROSEDUR SEDERHANA

Teks prosedur sederhana hanya berisi dua atau tiga langkah saja. Contohnya prosedur untuk mengoperasikan televisi.



JENIS-JENIS TEKS PROSEDUR

TEKS PROSEDUR KOMPLEKS

Teks prosedur kompleks terdiri atas banyak langkah dan jenjang untuk tiap tahapannya. Contoh teks prosedur kompleks adalah cara mengisi formulir pendaftaran sekolah.



JENIS-JENIS TEKS PROSEDUR

TEKS PROSEDUR PROTOKOL

Teks prosedur protokol merupakan teks prosedur yang langkah-langkahnya bisa dibolak-balik, tapi tujuannya tetap bisa tercapai. Contohnya cara membuat teh manis.

CIRI-CIRI

- Menggunakan kalimat perintah.
- Menggunakan kata kerja aktif.
- Terdapat panduan yang harus dilakukan.
- Menggunakan kata hubung.
- Terdapat aturan dalam hal bahan atau kegiatan.
- Menggunakan kata keterangan untuk menyatakan rincian waktu, tempat dan cara.
- Terdapat isi kegiatan yang dilakukan secara urut.



STRUKTUR TEKS PROSEDUR

1. Tujuan

Tujuan adalah hal yang ingin dilakukan dalam teks prosedur.

2. Material

Pada bagian ini, kamu bisa menuliskan alat, bahan, atau hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk membuat sesuatu.

3. Langkah-langkah

Langkah-langkah, yaitu tahapan atau proses untuk membuat sesuatu.

4. Penegasan ulang

Simpulan atau manfaat jika pembaca berhasil mengikuti petunjuk yang terdapat di dalam teks prosedur.





Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur

- Dalam teks prosedur, kalimat dapat berupa imperatif, deklaratif, atau interogatif.
- Dalam teks prosedur, konjungsi yang digunakan dibagi menjadi Konjungsi Persyaratan dan Konjungsi Temporal.
- Dalam teks prosedur, Numeralia adalah kata bilangan yang digunakan untuk mengurutkan langkah-langkah, seperti pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya.
- Dalam teks prosedur, Pronomina atau kata ganti, digunakan untuk menggantikan orang atau benda. Berdasarkan fungsinya yang menggantikan orang atau benda.
- Dalam teks prosedur, Verba yang digunakan berupa verba material dan verba tingkah laku.

Langkah-langkah Membuat Teks Prosedur

1. Menentukan judul.
2. Membuat tujuan.
3. Buat daftar alat dan bahan.
4. Menyusun langkah-langkah.
5. Sempurnakan dengan penutup atau kesimpulan.

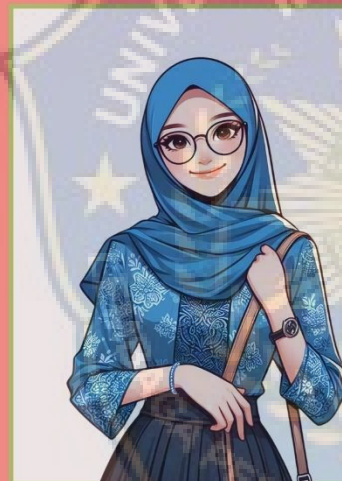




CONTOH TEKS PROSEDUR

CARA MENGAMBIL UANG DI ATM

1. Masukkan kartu debit ke mesin ATM.
2. Masukkan nomor PIN ATM.
3. Pilih bahasa yang akan digunakan.
4. Pilih menu tarik tunai.
5. Pilih nominal yang tersedia di layar.
6. Pilih cetak struk jika ingin mencetaknya.
7. Jika sudah, pilih selesai.
8. Tunggu beberapa saat, transaksi sedang diproses.
9. Ambil uang dari mesin ATM.
10. Transaksi selesai, jangan lupa ambil kartu dari mesin ATM.



**TERIMA
KASIH**

LAMPIRAN 5 SURAT PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 8756/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Takalar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3781/05/C.4-VIII/II/1445/2024 tanggal 28 Februari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: YULIANA
Nomor Pokok	: 105401108220
Program Studi	: Pendidikan guru sekolah dasar (PGSD)
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Slt Alauddin No 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VIDIO ANIMASI MEMPRODUKSI TEKS
 PROSEDUR SEDERHANA PADA SISWA KELAS IV UPT SDN NO 44 MANONGKOKI II
 KABUPATEN TAKALAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **17 April s/d 17 Juni 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 17 April 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Syech Yusuf Kab. Takalar
Email: dpmpmtsptakalar@gmail.com website: www.dpmpmtsptakalarkab.go.id

Takalar, 19 April 2024

Nomor	: 137/IP-DPMPTSP/IV/2024	K e p a d a	
Lamp.	: -	Yth.	Kepala UPT SDN 44 Manongkoki II Kab.
Perihal	: <u>Izin Penelitian</u>		Takalar
		Di-	Takalar

Berdasarkan Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Prov. Sul-Sel Nomor: 8756/S.01/PTSP/2024, tanggal 17 April 2024, perihal Izin Penelitian dan Surat Rekomendasi Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Takalar Nomor: 070/141/BKBP/IV/2024 tanggal 18 April 2024, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama	: YULIANA
Tempat Tanggal Lahir	: Takalar, 12 Juni 2002
Jenis Kelamin	: Perempuan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1) UNISMUH Makassar
Alamat	: Pa'bentengan Desa/ Kel. Manongkoki Kec. Polongbangkeng Utara Kab. Takalar

Bermaksud akan mengadakan penelitian di kantor/instansi/wilayah kerja Bapak/Ibu dalam Rangka Penyusunan *Skripsi* dengan judul :

**“PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VIDIO ANIMASI
DALAM MEMPRODUKSI TEKS PROSEDUR SEDERHANA PADA KELAS IV UPT
SDN 44 MANONGKOKI II “**

Yang akan dilaksanakan	: 05 Maret 2024 s/d 05 Mei 2024
Pengikut / Peserta	: -

Sehubungan dengan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dimaksud kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Takalar Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab. Takalar ;
2. Penelitian tidak menyimpang dari ketentuan yang berlaku ;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku dan Adat Istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) exampilar foto copy hasil *Skripsi* Kepada Bupati Takalar Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab. Takalar ;
5. Surat pemberitahuan penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian disampaikan kepada saudara untuk diketahui dan seperlunya.

HJ. MEGAWATI IBRAHIM, SE., M.M
 Pangkat I Pembina Utama Muda
 NIP : 197202242000032002

Tembusan : disampaikan kepada Yth :

1. Bupati Takalar di Takalar (sebagai laporan);
2. Kepala Bapelitbang Kab. Takalar di Takalar;
3. Kepala Badan Kesbangpol Kab. Takalar di Takalar;
4. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar ;
5. Pertiinggal;

LAMPIRAN 6 KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI DAN PENELITIAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Auluddin No 259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@umsuh.ac.id
 Web : www.fkip.umsuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yuliana
 NIM : 105401108220
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Vidio Animasi Memproduksi Teks Prosedur Sederhana Pada Siswa Kelas IV UPT SDN No 44 Manongkoki II Kabupaten Takalar
 Pembimbing : 1. Dr. Tarman A. Arif, S.Pd., M.Pd
 2. Andi Syamsul Alam, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
	3/6 2024.	Disematkan Lembar Abstrak Rumusan masalah dan jenis penelitian model pengembangan yang di gunakan uji coba dan Revisi	

Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Juni 2024

Mengetahui,
 Ketua Prodi PGSD


Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913

Haa
 Revisi
 Revisi - sistematis
 Revisi, teliti to
 Ejan dan di revisi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No 259 Makassar
Telp 0411-860837/860132 (F-ax)
Email flap@umamuh.ac.id
Web www.flap.umamuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yuliana
NIM : 105401108220
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Vidio Animasi Memproduksi Teks Prosedur Sederhana Pada Siswa Kelas IV UPT SDN No 44 Manongkoki II Kabupaten Takalar
Pembimbing : 1. Dr. Tarman A. S.Pd.,M.Pd
2. Andi Syamsul Alam, S.Pd.,M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Rabu 5/5/2024	Perbaikan pendahuluan	[Signature]
2.	Senin 10/5/2024	Penggunaan font dan foto	[Signature]
3.	Sabtu 15/5/2024	Memperbaiki bagian prosedur	[Signature]
4.	Senin 17/5/2024	Perbaikan selanjutnya	[Signature]

Catatan:
Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Juni 2024

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Filiana A NIM: 10540... 11082201

Judul Penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi Dalam Mempertulsi Teks prosedur Sederhana pada kelas IV UPI SDN 44 MANONGKOKI II Kabupaten Pahlara.

Tanggal Ujian Proposal : 10 Januari 2024

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	19-Maret-2024	- Surat Penelitian	#
2.	21-Maret-2024	- pengenalan lingkungan Sekolah	#
3.	25-Maret-2024	- pengenalan kelas IV / jumlah siswa.	#
4.	18-April-2024	- Observasi proses belajar mengajar	#
5.	22-April-2024	- cara membuat kubus dan balok dari	#
6.	-	bahan karton sesuai teks prosedur.	#
7.	24-April-2024	Wawancara dengan guru kelas IV	#
8.	26-April-2024	- Kerja bakti	#
9.	26-April-2024	- Melakukan Jumat Ibadah/sholat dhuha.	#
10.	2-Mei-2024	- Pengisian angket / pemberian pada siswa	#

SOLONERA 2024

Ketua Prodi

Mengetahui,
Kepala UPI SD NEGERI 44 MANONGKOKI II

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133



Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

LAMPIRAN 7 HASIL TURNITIN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411)866972,881593, Fax.(0411)865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Yuliana
Nim : 105401108220
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	20 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 14 Juni 2024
Mengetahui,
Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB I Yuliana - 105401108220

by Tahap Tutup



Submission date: 14-Jun-2024 02:22PM (UTC+0700)

Submission ID: 2402298649

File name: BAB_I_Y_2.docx (34.06K)

Word count: 884

Character count: 5769

BAB I Yuliana - 105401108220

ORIGINALITY REPORT

10% SIMILARITY INDEX **7%** INTERNET SOURCES **3%** PUBLICATIONS **%** STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 
- 
- 1** jurnal.fkip.unila.ac.id
Internet Source 3%
 - 2** Reski Aulia Darman Ak. S, Abd. Rahman Rahim, Haslinda. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi dalam Memproduksi Teks Prosedur Sederhana pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Sendana", Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2023
Publication 3%
 - 3** jurnal.unej.ac.id
Internet Source 3%
 - 4** www.coursehero.com
Internet Source 2%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%

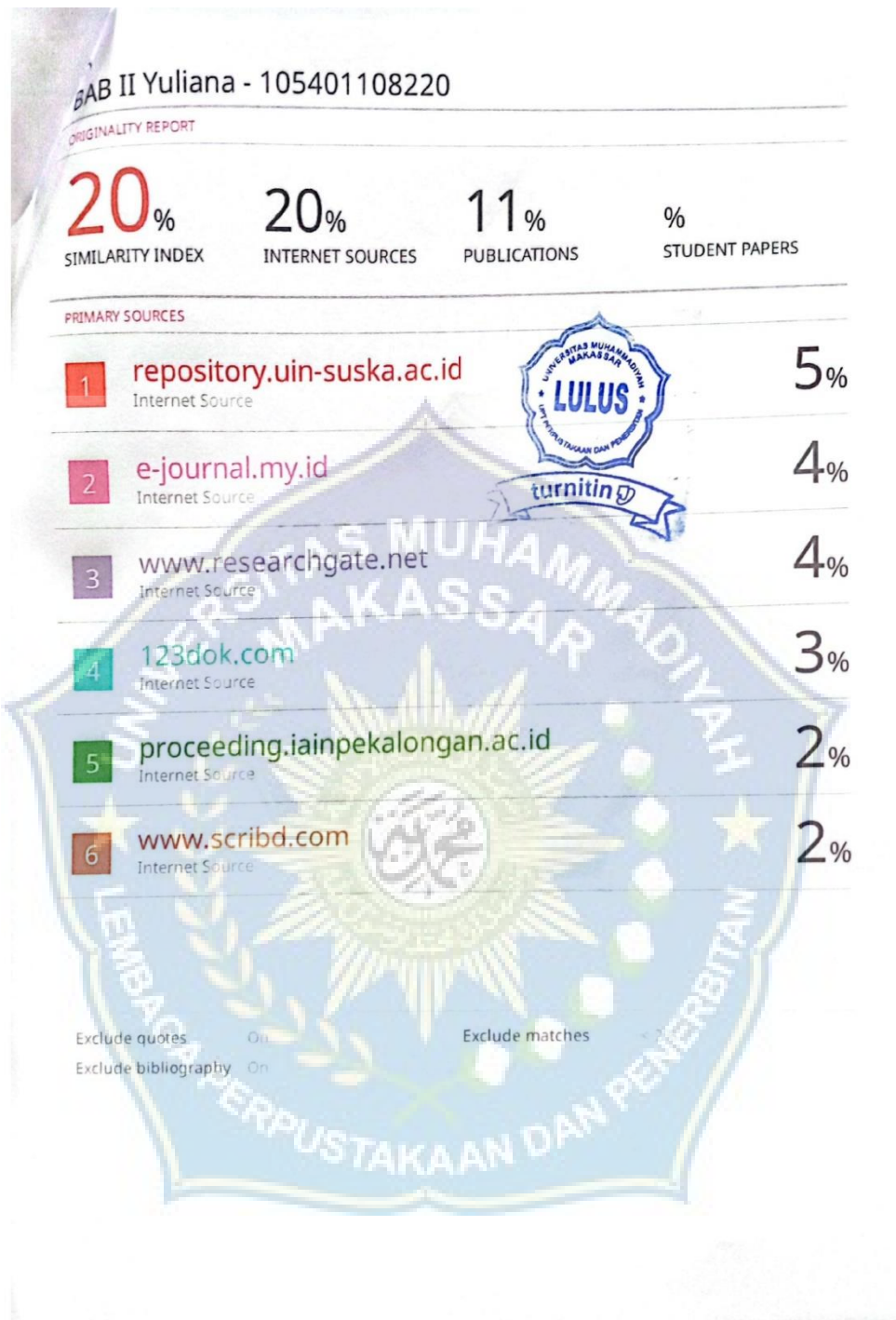
Exclude bibliography On

BAB II Yuliana - 105401108220

by Tahap Tutup



Submission date: 14-Jun-2024 10:29AM (UTC+0700)
Submission ID: 2402177104
File name: BAB_II_Y_1.docx (202.36K)
Word count: 2441
Character count: 16083



220

BAB III Yuliana - 105401108220

by Tahap Tutup



Submission date: 13-Jun-2024 02:13PM (UTC+0700)
Submission ID: 2401631381
File name: BAB_III_Y.docx (199.71K)
Word count: 1551
Character count: 10585

AB III Yuliana - 105401108220

ORIGINALITY REPORT

9%	9%	7%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.my.id Internet Source		3%
2	docplayer.info Internet Source		2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source		2%
4	jurnal.untad.ac.id Internet Source		2%

Exclude quotes Exclude matches
Exclude bibliography



BAB IV Yuliana - 105401108220

by Tahap Tutup



Submission date: 14-Jun-2024 10:29AM (UTC+0700)

Submission ID: 2402177458

File name: BAB_IV_Y_1.docx (416.82K)

Word count: 2183

Character count: 13605

BAB IV Yuliana - 105401108220

ORIGINALITY REPORT

8%	8%	3%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.unm.ac.id Internet Source		4%
2	www.scribd.com Internet Source		4%

Exclude quotes Exclude matches
Exclude bibliography



BAB V Yuliana - 105401108220

by Tahap Tutup



Submission date: 14-Jun-2024 02:22PM (UTC+0700)

Submission ID: 2402298825

File name: BAB_V_Y_2.docx (28.65K)

Word count: 249

Character count: 1601

BAB V Yuliana - 105401108220

ORIGINALITY REPORT

0% SIMILARITY INDEX	0% INTERNET SOURCES	0% PUBLICATIONS	% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	----------------------------

PRIMARY SOURCES



Exclude quotes On
Exclude bibliography

Exclude matches



RIWAYAT HIDUP



Yuliana Dilahirkan di Takalar kelurahan Manongkoki /pa'bentengan kecamatan polongbangkeng utara, pada tanggal 12 juni 2002. Anak terakhir dari empat bersaudara, anak dari pasangan Ayahanda Amiluddin dan Ibunda Kartini. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di Sekolah Dasar UPT SDN 44 MANONGKOKI II pada Tahun 2007 dan selesai pada Penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah pertama di SMP NEGERI 1 POLONGBANGKENG UTARA Pada tahun 2012 dan selesai pada tahun 2014 Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan sekolah menengah Atas di SMA NEGERI 3 TAKALAR dan selesai pada tahun 2018-2019. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata Satu Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. InsyaAllah pada tahun 2024 akan menyelesaikan studi sekaligus menyandang gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Berkat Rahmat Allah SWT, dan iringan do'a kedua orangtua, dan keluargaserta rekan seperjuangan dibangku perkuliahan, perjuangan penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VIDIO ANIMASI DALAM MEMPRODUKSI TEKS PROSEDUR SEDERHANA”**