SKRIPSI

PENGEMBANGAN KARTU ANIMASI SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA TEMA 1 UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1)
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Oleh

NURULYA HANIFAH
118180087

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2021/2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN KARTU ANIMASI SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA SUB TEMA 2 SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

Tanggal memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal, 27 Januari 2022

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Abdillah, M.Pd	**Sintayana Muhardini, M.Pd**
NIDN: 0824048301	**NIDN: 0810018901**

Menyetujui:
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram
Ketua Program Studi,

Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN: 08040448501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN KARTU ANIMASI SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA TEMA 1 UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR TAHUN AJARAN 2021/2022

Skripsi atas nama (Nurulya Hanifah) Telah dipertahankan di depan dosen penguji program studi (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, (3 Februari 2022)

Dosen Penguji:

1. Abdillah, M.Pd (Ketua) (……)
   NIDN.0824048301
2. Baiq Desi Milandari, M.Pd (Penguji I) (……)
   NIDN.0808128901
3. Syafruddin Muhdar, M.Pd (Penguji II) (……)
   NIDN.0813078701

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Nurulya Hanifah

NIM : 118180106

Alamat : Jln. Pagesangan Indah No. 132 Mataram

Memang benar Skrpsi yang berjudul *Pengembangan Kartu Animasi Sebagai Media Belajar Pada Tema 1 untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar* adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tampa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan sebagai daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram 28 Januari 2022
Yang membuat pernyataan,

NurulyaHanifah
118180087

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT
Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : http://www.lib.ummat.ac.id E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NURULYA HANIFAH
NIM : 118180087
Tempat/Tgl Lahir : KOSE, 21 - 10 - 2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085338216786
Email : nurulyahanifah96@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN KARTU ANIMASI SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA TEMA 1 UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 36%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya ***bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum*** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 4 maret 2022
Penulis

NURULYA HANIFAH
NIM. 118180087

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT
Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : http://www.lib.ummat.ac.id E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NURULYA HANIFAH
NIM : 118180087
Tempat/Tgl Lahir : KOTE, 21 - 10 - 2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085338216786
Jenis Penelitian : ☑ Skripsi ☐ KTI ☐ Tesis ☐ .....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama ***tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta*** atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN KARTU ANIMASI SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA TEMA 1 UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 4 Maret 2022
Penulis

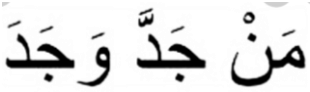
METERAI TEMPEL 10000 DEC36AJX656364492

NURULYA HANIFAH
NIM. 118180087

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO



Barangsiapa yang bersungguh-sungguh maka dia akan berhasil

PERSEMBAHAN

Skiripsi ini saya persembahan untuk diri saya sendiri dan orang-orang yang mempenyui makna istimewah bagi kehidupan saya, di antaranya:

1. Untuk orang tua tercinta, Bapak Burhan Abdullah dan Ibu Ijo yang tulus memberikan do'a, memotivasi serta menjadi *support system* terbaik saya selama ini.
2. Untuk kakak saya Setiawansyah, Subkianoor, dan Muhammadin yang selama ini memberikan semangat, dukungan dan do'anya untuk saya selama ini.
3. Untuk keluarga besar yang senantiasa mendo'akan saya.
4. Sahabat serta orang-orang tersayang yang slalu medo'akan dan menyemangati saya.
5. Dosen pembimbing Bapak Abdillah, M.Pd dan Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd
6. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 4 tahun ini.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Untuk Almamater tercinta.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah STW, tuhan yang maha Esa yang telah memberikan rahmat, karunia serta ridho-Nya, sehingga skripsi yang berjudul *"***Pengembangan Kartu Animasi Sebagai Media Belajar Pada Sub Tema 2 Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar**" ini dapat diselesaikan tepat pada waktu.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram. Tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, tentunya skripsi ini tidak mungkin akan berhasil maka dari itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. M.Nizaar, M. Pd.Si. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Prodi PGSD.
4. Bapak Abdillah, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I, yang telah berkenan memberikan arahan, petunjuk, bimbingan, dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini .
5. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd. sebagai pembimbing II, yang telah berkenan membimbing dan memeberi nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaian penulisan skripsi ini.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan khusunya bagi penulis. Aamiin.

Mataram, 21 November 2021

Penulis,

Nurulya Hanifah
NIM 118180087

Nurulya Hanifah. 118180087. “**Pengembangan Kartu Animasi Sebagai Media Belajar Pada Sub Tema 2 Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar“**. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I : Abdillah, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah alat peraga pembelajaran yaitu kartu animasi untuk mengenal kemampuan huruf siswa SDN 1 dan 3 Kore serta untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan terhadap pemahaman konsep siswa dalam menggunakan kartu animasi. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Develovment* (R&D) yang mengadopsi model Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan penelitian, namun pada penelitian ini hanya menggunakan 9 tahapan saja di karenakan biaya dan waktu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kartu animasi untuk mengenal kemampuan huruf siswa SD berhasil dikembangkan dengan hasil rata-rata validasi ahli materi 75 % yang dikategorikan valid dan ahli media 73 % yang termasuk dalam kategori valid sedangkan untuk uji terbatas memperoleh hasil rata-rata 80 % dikategori praktis dan untuk hasil uji coba lapangan menghasilkan jumlah skor rata-rata 76% *pretest* 31,8 dan skor *posttest* 92,2 yang menunjukan hasil belajar menggunakan kartu animasi meningkat. Kemudian untuk N-Gain memperoleh 0,88 yang termasuk dalam kategori tinggi, kemudian dikalikan 100% sehingga menghasilkan 88,35% yang dimana apabila dimasukkan ke dalam data kualitataif termasuk kedalam kriteria efektif. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan data yang diperoleh terhadap hasil belajar siswa kelas l SDN 1 dan 3 Kore memperoleh skor hasil belajar 88,35 dan termasuk dalam kategori efektif.

Kata Kunci: **Pengembangan Kartu Animasi Sebagai Media Belajar**

Nurulya Hanifah. 118180087. **"Development of Animated Cards as Learning Media in Sub-theme 2 at Grade 1 Students of Elementary School". Department of Elementary School Teacher Education (PGSD).** Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Abdillah, M.Pd
Second Supervisor : Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRACT

The goal of this study is to create a learning tool, namely animated cards, to recognize the lettering talents of SDN 1 and 3 Kore students and to determine the level of validity, practicality, and efficacy of students' grasp of topics using animated cards. This is a research and development (R&D) study that uses the Borg and Gall model, which has ten stages of research, but only used nine in this study due to cost and time constraints. The findings of this study show that the animation card for recognizing elementary school students' lettering skill was successfully constructed, with an average validation result of 75% material experts designated as valid and 73% media experts are included in the valid category, while the average results for the limited test are rated as legitimate in 80% of cases. The average score for the results of field testing was 76%, with a pretest score of 31.8 and a posttest score of 92.2, indicating that learning outcomes utilizing animated cards improved. The N-Gain was calculated as 0.88, which is in the high category, and then multiplied by 100% to get 88.35%, which is included in the effective criteria when entered into qualitative data. As a result of the data acquired on the learning outcomes of grade I students at SDN 1 and 3 Kore, it can be inferred that the learning outcomes score is 88.35, which places it in the effective group.

Keywords: *Development of Animated Cards as Learning Media*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM
KEPALA
UPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMAADIYAH MATARAM
Humaira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**

LEMBAR PERNYATAAN ..... **iv**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME ..... **v**

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..... **vi**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **viii**

ABSTRAK ..... **x**

ABSTRACT ..... **xi**

DAFTAR ISI ..... **xii**

DAFTAR TABEL ..... **xv**

DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Tujuan Pengembangan 4

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapakan 5

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 5

1.6 Batasan Oprasional 6

BAB II TEORI **8**

2.1 Penelitian yang Relevan 8

2.2 Kajian Pustaka 10
2.2.1 Media Pembelajaran 10
2.2.2 Media Kartu Animasi 11
2.2.3 Pembelajaran Tematik 15
2.2.4 Pembelajaran Tematik dengan Kartu Animasi Rancangan Pembelajarannya 16
2.3 Kerangka Berfikir 18
BAB III METODE PENELITIAN 20
3.1 Model Pegembangan 20
3.2 Prosedur Pengembangan 21
3.3 Uji Coba Produk 24
3.4 Subjek Uji Coba 24
3.5 Instrumen Pengumpulan Data 25
3.6 Metode Analisa Data 30
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN 34
4.1 Penyajian Data Uji Coba 34
4.1.1 Potensi dan Masalah 34
4.1.2 Pengumpulan Data 35
4.1.3 Desain Produk 35
4.1.4 Uji Coba Lapangan Awal 36
4.2 Hasil Uji Coba Produk 44
4.2.1 Uji Coba Skala Kecil 44
4.2.2 Hasil Uji Coba Skala Besar 45
4.3 Revisi Produk 48
4.4 Pembahasan 50

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 52

5.1 Kesimpulan..... 52

5.2 Saran 52

DAFTAR PUSTAKA..... 54

LAMPIRAN..... 56

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ujian Semester Genap Siswa SDN 1 Kore dan SDN 3 Kore Kelas 1 3

Tabel 3.1 Kisi-kisi Insrtumen Angket Validasi Ahli Materi 26

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media 27

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa 28

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Tes 29

Tabel 3.5 Kualifikasi Tingkat Pencapaian 31

Tabel 3.6 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Respon Siswa 32

Tabel 3.7 Kualifikasi Tingkat Pencapaian 33

Tabel 4.1 Pernyataan, keterangan, dan skor validasi materi I 37

Tabel 4.2 Pernyataan, keterangan, dan skor validasi materi II 38

Tabel 4.3 Pernyataan, keterangan, dan skor validasi materi III 39

Tabel 4.4 Pernyataan, keterangan, dan skor validasi media I 41

Tabel 4.5 Pernyataan, keterangan, dan skor validasi media II 42

Tabel 4.6 Pernyataan, keterangan, dan skor validasi media III 43

Tabel 4.7 Hasil angket respon siswa terhadap kepraktisan media 45

Tabel 4.8 Hasil Kepraktisan Uji Lapangan 46

Tabel 4.9 Hasil Tes Belajar 47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Kartu Animasi 13

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir 18

Gambar 3.1 Model Pengembangan 21

Gambar 4.1 Kartu Animasi 35

Gambar 4.2 Sebelum direvisi 48

Gambar 4.3 Revisi Kartu Animasi 49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian 57

Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian 59

Lampiran 3. Ahli Validasi Materi 61

Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media 65

Lampiran 5. Lembar Angket Respon Terbatas 71

Lampiran 6. Angket Respon Siswa Uji Lapangan 73

Lampiran 7. Soal Pretest 75

Lampiran 8. Soal Posttest 78

Lampiran 9. Jawaban Soal 81

Lampiran 10. Rencana Pelakasanaan Pembelajaran 82

Lampiran 11. Cara Menghitung Hasil Uji Coba Terbatas 86

Lampiran 12. Cara Menghitung Hasil Uji Lapangan 87

Lampiran 13. Proses Penerimaan Penelitian di SDN 1 Kore 89

Lampiran 14. Proses penerimaan penelitian di SDN 3 Kore 89

Lampiran 15. Proses Pembelajaran Berlangsung 90

Lampiran 16. Proses Kegiatan Mengisi Angket Respon Siswa 91

Lampiran 17. Proses Validasi Ahli Media Dan Materi 92

Lampiran 18. Penilaian LKS (Lembar Kerja Siswa) 92

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan penting dalam kehidupan karena merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk memaksimalkan potensi anak. Pernyataan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Ayat 1 (1) Pendidikan adalah lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi keagamaan dan kekuatan mentalnya, yang diartikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan sebuah proses. Pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, kepribadian luhur, dan keterampilan yang diperlukan diri sendiri, masyarakat, negara, dan bangsa. Ini memberikan semua anak hak atas pendidikan yang layak dan lingkungan di rumah dan di sekitar mereka, tidak hanya di sekolah. Ada level, terutama ketika anak-anak berada di masa keemasan. Anak-anak berkembang dan tumbuh sangat pesat.

Pendidikan menentukan perkembangan dan terwujudnya sumber daya manusia khususnya bangsa dan pembangunan bangsa. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk manusia yang cerdas, kompeten, kreatif, loyal dan berakhlak mulia. Pendidikan dasar merupakan pendidikan awal anak untuk mengembangkan pengetahuannya. Kegiatan belajar pada dasarnya adalah membimbing siswa pada kegiatan belajar agar dapat memajukan kegiatan pendidikan dan pembelajarannya dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru peserta didik kelas I, peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran, guru memberikan materi hanya dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan tidak cukup berupa gambar dan poster, dan sulit bagi guru untuk menyampaikannya, namun karena konten pembelajaran perlu dikaitkan dengan media pembelajaran, maka kami mengembangkan media pembelajaran tematik. Anda harus melakukan apa yang sedang dikembangkan. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa yang diukur dengan nilai tes di bawah Kriteria Persyaratan Minimum (KKM). Dari 20 siswa yang SDN 1 Kore yang tuntas yaitu 9 siswa (30%) dan harus melakukan pekerjaan perbaikan.

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dan dapat menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran juga mencakup jenis media pembelajaran seperti media audio, media visual, media audiovisual, poster, buku, dan grafik. Pada tipe ini peneliti memilih jenis media pembelajaran yang peneliti dukung, bukan masalah yang peneliti temukan di lapangan yaitu media pembelajaran visual. Media visual dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, memperkuat memori, merangsang minat siswa, dan membangun hubungan antara subjek dan dunia nyata. Agar efektif, itu ditempatkan dalam konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (gambar) untuk memastikan bahwa pemrosesan informasi terjadi.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas satu SDN 1 Kore untuk mereview dokumentasi hasil belajar. Ditemukan bahwa penggunaan media pendidikan masih terbatas karena keterbatasan biaya dan pemahaman pengembangan media pembelajaran guru. Selain itu, sebagian besar siswa menganggap buku panduan tidak menarik karena terlalu banyak bahan bacaan sehingga mereka bosan dan tidak memahami konsep materi yang mereka pelajari, hasil belajar, dan tabel data di bawah ini:

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ujian Semester Genap Siswa SDN 1 Kore dan SDN 3 Kore Kelas 1

Sekolah	Nilai Rata-Rata	Jumlah Peserta Didik	KKM ≥ (75)	
			Tuntas	Tidak Tuntas
SDN 1 Kore	70,33	30	6	24
SDN 3 Kore	67,15	28	10	18

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa masih di bawah KKM, karena banyak siswa SDN 1 Kore dan SDN 3 Kore yang belum menyelesaikan studinya (75). Kelas 1A memiliki 30 siswa, 6 lulusan (20%) dan 24 non-lulusan (80%). Kedua, kelas 1B sebanyak 28 siswa, 10 lulus (28,33%), tetapi 18 tidak lulus (71,42%). Akibatnya hasil belajar siswa masih jauh lebih rendah dari yang diinginkan karena media tidak digunakan karena permasalahan yang ada di SDN 1 Kore dan SDN 3 Kore. Peneliti tertarik mempelajari efektivitas media peta animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan memperhatikan permasalahan di atas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran dengan desain semenarik mungkin yang dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kreativitas siswa.

Pengembangan media yang sesuai dengan analisis kebutuhan siswa khususnya melalui media peta animasi dimana media pembelajaran ini ada, bertujuan untuk membantu guru dan siswa meningkatkan hasil belajar dan memahami materi pembelajaran. Terutama di topik saya sendiri 1, berkat materi, saya bisa memahami konsep materi abstrak.

Media kartu animasi ini merupakan media yang dapat merangsang siswa sekolah dasar untuk mengenal karakter. Bentuk kartu warna warni yang menarik dan eye catching merangsang minat belajar anak dan memudahkan anak mengenal huruf. Bermain dengan media atau permainan kartu animasi yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak sekolah dasar, khususnya dalam pengenalan karakter. Upaya menciptakan suasana belajar dapat diwujudkan dengan menebak huruf dengan media kartu animasi, seperti halnya anak sekolah dasar bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini didasarkan pada keterbatasan masalah di atas.:

1. Bagaimana pengembangan media kartu animasi pada sub tema 2 pembelajaran 1 siswa kelas 1 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media kartu animasi pada sub tema 2 pembelajaran 1 siswa kelas 1 Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.:

1. Untuk mengetahui pengembangan media kartu animasi terhadap kemampuan mengenal huruf tema 1 diriku sub tema 2 tubuhku pembelajaran 1 pada kelas 1 Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media kartu animasi terhadap kemampuan mengenal huruf tema 1 diriku sub tema 2 tubuhku pembelajaran 1 pada kelas 1 Sekolah Dasar

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapakan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.:

1. Kartu animasi dipajang di media pembelajaran
2. Pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan dengan kartu animasi, yang memiliki jenis karakter yang berbeda.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan meliputi topik mengenal huruf, subtopik 2 tubuhku, dan belajar 1 dariku di kelas satu sekolah dasar.
4. Media kartu ini berbentuk persegi empat
5. Media kartu ini juga berwarna-warni dan tersedia dalam warna ungu, merah, biru, dan merah muda.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
   a. Media pembelajaran ini memenuhi aspek standar kualitas media pembelajaran sebagai berikut:
      1) Karakteristik dan tujuan ini (aspek standar pelatihan)
      2) Kualitas tampilan media

3) Kepraktisan media

b. Media pembelajaran yang memuat prinsip-prinsip pembelajaran berarti media tersebut digunakan untuk tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini juga dapat memungkinkan anak untuk membentuk pola pikir kekanak-kanakan yang lebih luas tentang materi yang diajarkan oleh siswa. Media pembelajaran ini tidak dirancang untuk mendukung peran guru, tetapi dirancang untuk memandu belajar siswa sehingga siswa dapat dengan nyaman memahami materi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, terdapat berbagai permasalahan terkait implementasi yang jarang menggunakan media pembelajaran seperti media animasi peta. Ada beberapa batasan dalam pengembangan media pembelajaran kartu animasi mengenai kemampuan mengenal satu huruf pada mata pelajaran SD kelas satu saya:

a. Pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan dengan kartu animasi yang memiliki jenis karakter yang berbeda-beda.
b. Media kartu animasi tidak akan dikembangkan sampai kelas satu sekolah dasar.
c. Media Peta Animasi dirancang untuk pembelajaran tematik kelas 1 tentang Topik 1 itu sendiri.

1.6 Batasan Operasional

Keterbatasan operasional ini hanya terfokus pada pengembangan alat peraga kartu animasi berbasis materi pengenalan karakter untuk siswa kelas satu sekolah dasar dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

1. Media pembelajaran

   Media pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang memungkinkan guru menyampaikan pesan kepada siswa, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatiannya, serta memungkinkan mereka melakukan proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa. perantara. Cepat, akurat dan nyaman.

2. Media Animasi Peta adalah media berupa gambar animasi atau kartun yang menjelaskan ruang lingkup materi pelajaran dan berguna untuk kegiatan pembelajaran yang memuat makna dengan cara membaca yang sederhana, menarik, dan cepat bagi siswa..

3. Pengenalan karakter adalah kisi (bentuk, goresan, atau simbol) dari sistem sekretaris.

BAB II

TEORI

2.1 Penelitian yang Relavan

Penelitian terkait yang terkait dengan peneliti yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian terkait dilakukan oleh Rochima Siti. (2019) berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Bahasan Keliling dan Luas Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di kelas IV SD Sumberagung Peterongan Jombang*".

   Kajian Rochima Siti menemukan bahwa survei media ini dilakukan untuk kemajuan era digital saat ini. Media video animasi ini dibuat agar pendidikan tidak lepas dari waktu. Media video animasi memiliki beberapa manfaat lain, antara lain: B. Menjadi lebih menarik dan praktis. Ini memenuhi kebutuhan siswa yang tidak tertarik untuk belajar matematika.

   Persamaan dalam penelitian ini adalah media yang digunakan sama untuk animasi, sedangkan perbedaan antara media tersebut terletak pada kelas dan bahan yang digunakan. Media yang dikembangkan oleh Rochima Siti adalah media video, namun peneliti menggunakan media peta.

   Kelemahan atau kekurangan dari investigasi terkait ini adalah jika video yang disimpan dihapus, Anda tidak akan dapat menontonnya lagi. Oleh karena itu sebagai tindak lanjut peneliti perlu membuat media non video seperti media berbahan kayu yang tidak basah dan tahan lama.

2. Liza Anna Afi (2020) judul penelitian Pengembangan media boneka kartun pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan bahasa Indonesia saat mendengarkan dongeng. Dan guru menginginkan media baru untuk membuat siswa bersemangat belajar.

   Kesamaan penelitian ini adalah dilakukan secara merata oleh sekolah dasar. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada materi dan model pengembangan yang dikembangkan oleh Liza Anna Affi model R&D, namun peneliti menggunakan model Borg dan Gull.

   Kelemahan atau kekurangan dari penelitian terkait ini adalah media yang dibuat cepat rusak. Oleh karena itu, peneliti perlu membuat media yang menarik dan dapat disimpan dalam jangka waktu yang lama, di mana saja, dalam situasi apa pun.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Hartina (2020) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan video animasi video dan keefektifan hasil pengembangan video animasi bebasis Powtoon pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

   Persamaan dalam penelitian ini adalah sama dengan penggunaan animasi, namun perbedaan dalam penelitian ini adalah kelas dan materi yang dikembangkan oleh Siti Hartina, SMP materi bagi peneliti untuk membangun permukaan datar kubus dan balok. / Berlokasi di MT . Saya

sedang mempelajari kemampuan pengenalan karakter di kelas satu sekolah dasar.

Kelemahan atau kekurangan dari investigasi terkait ini adalah ketika video yang dibuat dihapus. Jika video tersebut kemudian menghilang, tindak lanjut peneliti adalah membuat media yang menarik dan tahan lama agar siswa dapat dengan cepat memahami apa yang dijelaskan oleh media tersebut.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2014: 4) adalah orang, materi, atau peristiwa yang bila dipahami secara luas, menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Artinya media tersebut adalah guru, buku teks, lingkungan sekolah, dan berbagai hal yang mendukung proses pembelajaran. Lebih tepatnya, konsep media cenderung diartikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik berupa gambar, benda, suara, maupun video.

Latuheru mendefinisikan media pembelajaran sebagai bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran dengan tujuan untuk melakukan interaksi, komunikasi, dan proses pendidikan antara guru dan siswa secara efektif dan efisien.Saya jelaskan itu. Artinya, istilah

media adalah bahan, alat, atau teknik untuk mengkomunikasikan informasi atau bahan antara pengirim dan penerima pesan.

Sukiman (2012:29) menyatakan bahwa media pembelajaran berasal dari pengirim agar proses pembelajaran tertib dapat berlangsung guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan persiapan siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. digunakan untuk mengirim pesan kepada penerima. Secara efektif. Artinya media merupakan alat untuk mengkomunikasikan berita dan informasi kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Gagne dan Briggs mengatakan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran secara fisik seperti buku, tape recorder, film, slide, foto, foto, televisi, grafik dan komputer (Arsyad 2014: 4). Artinya media adalah alat seperti fotografi, televisi, grafik, dan komputer untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan.

Berdasarkan para ahli di atas, media pembelajaran adalah berbagai alat atau bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menginformasikan kepada siswa agar dapat memenuhi informasi dan efektif mencapai tujuan belajarnya.

2.2.2 Media Kartu Animasi

Media adalah suatu bentuk gambar animasi atau kartun yang berguna untuk kegiatan pembelajaran menjelaskan ruang lingkup materi pelajaran, dan memiliki makna secara sederhana, menarik, dan cepat dibaca oleh siswa.

Munadi (2010) menyatakan bahwa media peta animasi merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis. Artinya, gambar interaktif yang menggunakan simbol untuk menyampaikan pesan atau sikap secara cepat dan ringkas tentang orang, situasi, atau peristiwa tertentu. Kemampuannya yang luar biasa untuk menarik perhatian mempengaruhi sikap dan perilaku. Artinya media peta adalah gambar atau simbol yang digunakan untuk menyampaikan suatu peristiwa tertentu.

Anitah menyatakan bahwa (2008) peta animasi adalah representasi dalam bentuk lukisan atau karikatur orang, ide, atau situasi yang dirancang untuk membentuk pikiran siswa. Bentuknya bisa berupa kartu tunggal atau seri. Kartu menjelaskan berbagai konten penting dalam urutan logis dan bermanfaat bagi siswa dari kegiatan pembelajaran yang mencakup makna dengan cara yang sederhana, menarik, dan mudah dibaca. Artinya media animasi peta adalah gambar atau lukisan yang menarik yang dapat diajarkan dengan menggunakan materi sesuai dengan pelajaran.

Pengembangan media kartu animasi yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar dan mengurangi kebosanan melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Untuk itu media yang dikembangkan harus efektif, praktis dan efektif.

Gambar 2.1 Media Kartu Animasi

Langkah-langkah Pembuatan Media

1. Pertama, siapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat media seperti gergaji mesin, kartu animasi, triplek, lem, kabel, huruf, dan kayu.
2. Setelah mengumpulkan semua bahan, potong triplek menjadi 5x3 cm (potong 4 kotak / satu jenis kartu).
3. Setelah memotong kayu lapis menjadi kotak, gunakan lem untuk merekatkan peta animasi ke kayu lapis dengan potongan persegi panjang.
4. Setelah menempelkan kartu ke kayu lapis, pasang kawat ke kayu di sisi kiri.
5. Kemudian rekatkan kartu dengan animasi yang direkatkan ke kawat.
6. Dan akhirnya, lampirkan teks di sisi kanan.

Kelemahan media peta animasi

1. Sangat berat untuk dibawa kemana-mana.

2. Guru sebagai komunikator dan fasilitator perlu memiliki kemampuan untuk tidak memanjakan siswa dengan berbagai animasi belajar yang sangat jelas tanpa adanya usaha untuk belajar dari mereka.
3. Menampilkan banyak informasi dalam satu frame cenderung sulit dipahami oleh siswa.

Manfaat media peta animasi

1. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menarik bagi siswa
2. Memudahkan guru dalam menyajikan informasi berupa foto dan tulisan tentang bagian tubuh

Keterampilan ini mempengaruhi potensi yang dimiliki seseorang. Sebuah proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk mengoptimalkan semua keterampilan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan atau kemungkinan untuk memperoleh suatu kemampuan yang lahir dari hasil kelahiran atau latihan atau latihan, yang digunakan untuk melakukan sesuatu yang diwujudkan dengan perbuatan.

Menurut Peraturan Menteri Nasional RI Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, termasuk kemampuan mengenal huruf dan lambang serta mengetahui akronim. obyek. Darjiwidjojo (2003) menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak, dari tidak mengenal bentuk huruf menjadi tahu, dan memungkinkan anak mengenal dan menginterpretasikan

bentuk huruf. Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (2008) menemukan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan melakukan sesuatu dengan mengenali lambang atau ciri huruf dalam aksara yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi.

2.2.3 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran campuran yang menggabungkan konsep dari beberapa tema atau disiplin ilmu pada topik atau topik diskusi tertentu, sehingga menghasilkan integrasi pengetahuan, keterampilan, dan nilai, memungkinkan siswa untuk menghidupkan prinsip-prinsip ilmiah. temukan Secara keseluruhan, landasan ilmiah yang bermakna dan asli.

Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai blended learning yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran ini mencakup beberapa kemampuan dasar, hasil belajar, dan indikator untuk satu mata pelajaran atau lebih. Siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas tinggi melalui pembelajaran mata pelajaran tematik. Karena belajar tidak hanya memajukan pengetahuan (knows to be) tetapi juga belajar berbuat (learn to do), ada (learns to be), dan hidup bersama (learns to live together), karena juga mempromosikan sesuatu.

Mamat dkk. (2007) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang mencakup beberapa pelajaran (juga interdisipliner) yang terkait dengan topik tertentu. Suryosubroto (2009), Pembelajaran Tematik,

merupakan upaya mengintegrasikan pengetahuan atau keterampilan, nilai atau sikap belajar, dan berpikir kreatif dengan menggunakan tema. Rusman (2012) Pembelajaran Tematik adalah model pembelajaran terpadu yang memungkinkan siswa menggali dan menemukan konsep dan prinsip ilmiah secara holistik, bermakna, dan otentik, baik secara individu maupun kelompok.

Oleh karena itu, kesimpulan dari blended theme learning pada dasarnya adalah blended learning yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran dan memungkinkan siswa untuk menciptakan pengalaman yang bermakna bagi siswanya.

2.2.4 Pembelajaran Tematik dengan Kartu Animasi Rancangan Pembelajarannya

Pertama, tunjukkan media yang dibuat kepada siswa dan persiapkan, kemudian perkenalkan media yang dibuat dengan media peta animasi ini. Ada berbagai jenis gambar dan animasi dengan mempelajari materi yang dipelajari siswa dan cara menggunakan media peta animasi ini. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dan setiap kelompok harus memilih salah satu kartu animasi yang disediakan. Setelah kelompok yang memilih kartu animasi, kelompok lain harus menebak isi kartu animasi. Dan jika kelompok tidak bisa menjawab, kelompok tersebut diberikan hukum seperti harus mengingat semua anggota badan yang dimiliki manusia.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah menerbitkan buku untuk guru kelas satu dengan tema “Aku”, subtema 2

“Tubuhku”. Materi kurikulum tematik 2013 adalah MyBody sebagai sumber pengembangan media pembelajaran dengan isi pembelajaran sebagai berikut:

1. Bahasa Indonesia

   3.1 Menjelaskan kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara memegang buku, cara membalik halaman buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih tempat dengan cahaya yang terang, dan etika membaca buku) dengan carayang benar.

   3.2 Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam katabahasa Insonesia atau bahasa daerah.

   3.3 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan panca indra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan.

   2.1 Mempraktikan kegiatan persiapan membaca permulaan (duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, gerakan mata dari kiri ke kanan memilih tempat dengan benar.

   2.2 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indoneia atau bahasa daerah.

   4.3 Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan) tentang anggota tubuh dan panca indera serta cara perawatannya menggunakan kosakata bahasa daerah secara lisan/tulis.

2. Matematika

3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek.

3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara memabacanya.

4.1 Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota kumpulan objek yang disajikan.

4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat.

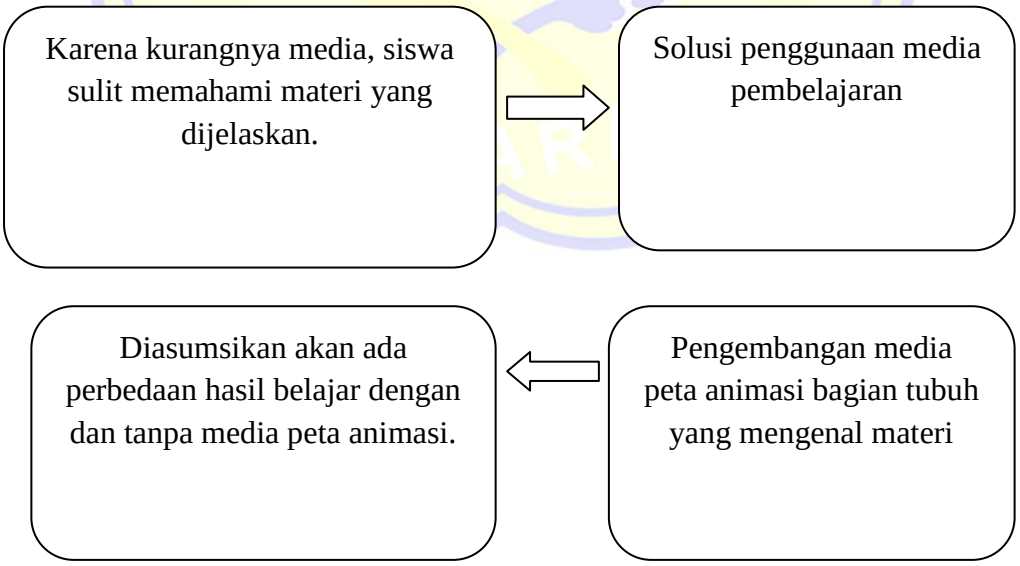
3. SBdP

3.4 Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari

2.3 Memeragakan gerak anggota tubuh melalui tari.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar di atas, penelitian ini dapat menjelaskan bahwa guru perlu mengeksplorasi media pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswanya. Penggunaan media pembelajaran pada topik 1 dan subtopik 2 kelas 1 SDN 1 Kore akan mengurangi aktivitas siswa, mengurangi semangat, dan meningkatkan pemahaman siswa karena hanya gambar-gambar sederhana yang digunakan. .. Karakteristik siswa kelas 1 SD masih ingin bermain dengan nuansa pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan pembelajaran yang menarik bernuansa permainan kartu anime.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

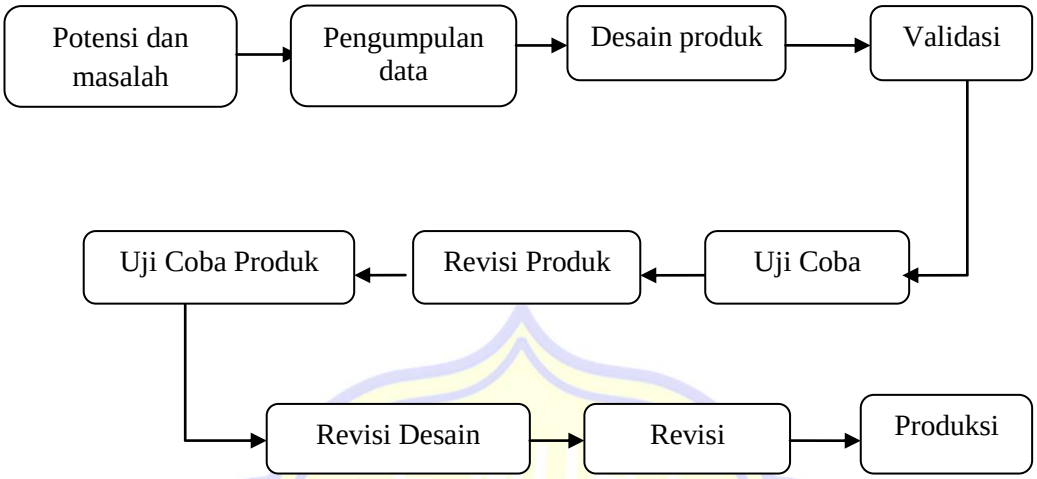
Pengembangan penelitian ini menggunakan R&D. Teknik R&D adalah studi yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2009).

Model pengembangan dapat bersifat prosedural, konseptual, dan teoritis. Model prosedural adalah model deskriptif yang menguraikan langkah-langkah yang harus diikuti untuk memproduksi suatu produk. Model konseptual adalah model analitis yang menyediakan komponen produk yang Anda kembangkan dan hubungan di antara mereka. Model teoritis adalah model yang menunjukkan perubahan hubungan antara peristiwa.

Dalam pengembangan ini, selain produk pengembangan prosedural, komponen produk yang akan dikembangkan dan tautan ke komponen tersebut dibuat menggunakan model pengembangan prosedural yang dijelaskan di atas.

Tujuannya adalah untuk menciptakan suatu produk dimana produk yang diperoleh sudah ada dan produk tersebut sudah jadi. Dapat digunakan untuk menunjang kegiatan dalam proses pembelajaran di sekolah. Produk ini berupa kartu animasi yang berhubungan dengan kemampuan mengenali karakter.

Berikut desain penelitian pengembangan.



Gambar 3.1 Model Pengembangan Sumber: Sugiyono. 2017

Model pengembangan penelitian ini mengacu pada model pengembangan Sugiyono (2017) tersebut di atas. Namun, tidak semua langkah pengembangan digunakan dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan penelitian yang dilakukan selama ini masih dalam skala terbatas dan tidak mencakup kajian yang lebih luas. Oleh karena itu, tahap pengembangan dimulai dengan eksekusi.

3.2 Prosedur Pengembangan

Berikut adalah proses penelitian dan pengembangan media peta animasi yang dimodelkan pada *Borg and Gal*.

1. Potensi dan masalah

   Langkah awal dalam penelitian ini adalah menemukan potensi dan permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengenal huruf. Peneliti mengamati bahwa minat belajar siswa sangat kuat, tetapi media pembelajaran tidak digunakan dan siswa kesulitan dalam proses pembelajaran.

2. Pengumpulan data

Setelah mengidentifikasi kemungkinan dan masalah yang relevan, peneliti melakukan analisis aspek pembelajaran, termasuk keterampilan dasar dan indikator. Analisis dalam pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar produk yang dihasilkan akan membantu proses pengenalan karakter siswa.

3. Desain produk

Produk yang dikembangkan peneliti adalah media peta animasi yang mengandung komponen-komponen yaitu animasi kartun dan animasi gambar peta. Pada tahap desain produk, peneliti merancang produk media peta animasi. Dalam mengembangkan bentuk asli produk, peneliti terlebih dahulu menggunakan bahan untuk membuat desain produk untuk memudahkan para pembuat mebel dalam pembuatannya. Media peta animasi dan media peta animasi apa yang dibuat untuk menyampaikan gambar pertama dari tujuan yang dirancang.

4. Validasi desain

Untuk mengetahui keefektifan produk ini, peneliti menggunakan alat ukur berbasis survey. Kuesioner diisi oleh beberapa profesional, termasuk profesional media. Dari hasil validitas perlu dijawab apakah produk yang dirancang sesuai dengan bahan dan desain yang dibuat. Hasil validasi beberapa ahli tersebut akan menentukan valid tidaknya produk yang dikembangkan. Jika ada saran, peneliti akan melakukan koreksi sesuai masukan sampai produk yang dikembangkan diverifikasi.

5. Uji coba produk

   Setelah proses verifikasi dan revisi selesai, produk siap untuk diuji. Pengujian produk mengharuskan Anda untuk melihat seberapa layak dan efektif produk Anda. Efek ini terlihat dari hasil soal tes yang diberikan kepada siswa.

6. Revisi produk

   Revisi produk tahap kedua ini dilakukan ketika produk yang diproduksi perlu diperbaiki. Revisi dilakukan dengan menggunakan referensi yang berasal dari hasil pengujian produk. Selain itu, produk yang telah lulus revisi Tahap 2 berada di akhir proses pengembangan. Produk yang dihasilkan tidak boleh dimodifikasi lebih lanjut pada tahap ini, baik dari segi bahan maupun tampilan.

7. Uji coba

   Jika produk telah berhasil diuji dan mungkin tidak mengalami revisi besar, produk yang bukan merupakan sistem yang berfungsi akan diterapkan secara luas dalam kondisi dunia nyata. Perusahaannya perlu memeriksa cacat dan kegagalan dalam sistem kerja baru untuk melakukan perbaikan lebih lanjut.

8. Revisi desain

   Revisi desain ini dilakukan ketika cacat dan kelemahan muncul dalam situasi dunia nyata. Dalam pengujian desain, produsen produk harus selalu mengevaluasi bagaimana kinerja desain produk bekerja dalam hal ini.

9. Revisi

Perubahan dilakukan untuk memperbaiki kesalahan atau cacat yang terjadi selama proses pembuatan media.

10. Produksi

Produksi terjadi ketika revisi dibuat dan berlaku untuk produk yang digunakan atau diproduksi.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Setelah dilakukan revisi produk oleh ahli materi dan media, maka produk akhir proses pengembangan produk akhir akan diujicobakan menggunakan produk pengembangan media kartu animasi untuk siswa kelas I pada Materi Tema 1, Sub Tema 2, dan Pembelajaran 1. meningkat. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan nilai tes akhir dari peningkatan hasil belajar siswa.

3.4 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini adalah ahli media dan siswa kelas satu SDN 3 Kore. Sebagai subjek uji coba siswa, pengambilan sampel dilakukan dalam pengujian produk (kecil) dengan menggunakan teknik sampling bertarget. Artinya, terpilih 9 dari 20 siswa Kelas 1 B SDN 3 Kore. Sampel dibuat sesuai dengan nilai siswa. Yakni empat siswa berkemampuan belajar rendah, empat siswa berkemampuan belajar sedang, dan empat siswa berkemampuan belajar tinggi. Pengambilan sampel menggunakan teknik ini sangat baik karena sesuai dengan penalaran peneliti sendiri dan dapat mewakili populasi. (Arikunto, 2013:183)

Selama penggunaan (eksperimen) media menggunakan teknik sampling jenuh yang melibatkan seluruh siswa kelas 1A koleksi SDN 1. Teknik ini dapat digunakan untuk menggeneralisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2019:85)

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Alat penelitian adalah pedoman atau alat yang digunakan dalam pengumpulan data untuk mengumpulkan data agar valid. Dalam penelitian ini, kita akan menggunakan dua bagian yaitu alat ukur validitas dan alat ukur kepraktisan pengembangan ini bersama-sama dengan peralatan penelitian berikut:

1. Lembar validasi

   Lembar kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang meliputi kuesioner yang ditujukan kepada responden untuk mendapatkan jawaban. Kuesioner disebarkan kepada siswa kelas satu untuk memperoleh evaluasi terhadap a) ahli bahan ajar, b) ahli media pembelajaran, dan c) media pembelajaran yang dikembangkan. Kuesioner yang diberikan memiliki kriteria yang berbeda-beda:

   a. Lembar angket validasi ahli materi

      Tugas ahli materi adalah memberikan evaluasi terhadap materi yang terdapat pada media peta animasi. Evaluasi oleh ahli materi Kisi-kisi peralatan angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Insrtumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Kriteria			
		1	2	3	4
1	Media berkaitan dengan materi yang perlu dipelajari siswa				
2	Materi yang disajikan sesuai dengan silabus saat ini				
3	Tujuan dan manfaat pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
4	Siswa memahami materi dari media				
5	Media membuat materi lebih mudah dipahami siswa				
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
7	Pembelajaran dengan media pembelajaran peta animasi lebih menyenangkan dari sekedar metode ceramah.				
8	Anda dapat lebih memahami apa yang dijelaskan guru saat menggunakan media pembelajaran dengan peta animasi dibandingkan saat memberikan ceramah.				
9	Gampang bosan jika mengikuti pelajaran yang hanya merekam dan mendengarkan tanpa dialog langsung.				
10	Pembelajaran dengan cara tradisional (ceramah) cepat membosankan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman daripada memperhatikan materi yang disajikan.				
11	Saya lebih menyukai proses belajar mengajar interaktif (diskusi, penmggunaan media pembelajaran, dll) karena lebih cepat memahami materi pelajaran.				
12	Saya kurang menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada contoh-contoh media pembelajaran.				
13	Saya merasa senang ketika belajar tematik dengan menggunakan media pembelajaran.				
14	Saya merasa kesulitan memahami materi pelajaran tematik jika tidak menggunakan media pembelajaran				
15	Bentuk media pembelajaran kartu animasi mudah saya pahami.				

b. Lembar angket validasi ahli media

Profesional media bertugas memberikan penilaian menyeluruh terhadap aspek media, seperti tampilan dan format media serta pilihan materi. Kontribusi dari pakar media berupa komentar, kritik, dan saran menjadi pertimbangan dalam merevisi dan menyempurnakan produk media yang kami kembangkan. Kisi-kisi survei evaluasi oleh pakar media adalah sebagai berikut.:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Kriteria			
		1	2	3	4
1	Kreativitas pembelajaran media				
2	Kesesuaian penggunaan media dengan kartu animasi				
3	Kemudahan penggunaan media				
4	Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran				
5	Kemenaraikan gambar sesuai dengan KD dan indicator				
6	Keterlibatan siswa dalam penggunaan media				
7	Kesesuaian bentuk media				
8	Pemilihan bahan pembuatan media				
9	Ketahanan media pembelajaran				
10	Media bersifat aman dan mudah digunakan				
11	Media praktis dan memungkinkan dibawa kemana-mana				
12	Pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah) membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibanding memperhatikan materi yang disampaikan.				
13	Saya lebih menyukai proses belajar mengajar interaktif (diskusi, penmggunaan media pembelajaran, dll) karena lebih cepat memahami materi pelajaran.				
14	Saya merasa senang ketika belajar tematik dengan menggunakan media pembelajaran.				
15	Bentuk pembelajaran kartu animasi mudah saya pahami.				

2. Lembar Angket Respon Siswa

Kuesioner kepada siswa sebagai pengguna media peta animasi untuk mengumpulkan data reaksi siswa terhadap media yang dikembangkan. Kuesioner Respon Siswa bertujuan untuk mengetahui apakah siswa sekolah antusias menggunakan media dan apakah alat peraga kartu animasi ini akan membantu mereka memahami kemampuan mereka untuk mengenali karakter tersebut. Kuesioner Respon Siswa diisi oleh siswa SDN 1 Kore dengan memberikan checklist (√) sesuai indeks berdasarkan skor yang diberikan. Kisi-kisi survei siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Kriteria			
		1	2	3	4
1	Ingin memiliki kartu animasi				
2	Memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar siswa				
3	Senang menggunakan media kartu animasi				
4	Memudahkan siswa dalam pembelajaran				
5	Meningkatkan kemampuan menegenal huruf siswa				
6	Mudah dalam mengoperasikan media				
7	Pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah) membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibanding memperhatikan materi yang disampaikan.				
8	Saya lebih menyukai proses belajar mengajar interaktif (diskusi, penmggunaan media pembelajaran, dll) karena lebih cepat memahami materi pelajaran.				
9	Saya merasa senang ketika belajar tematik dengan menggunakan media.				
10	Bentuk pembelajaran kartu animasi mudah saya pahami.				

(dalam Sasmita, 2018)

3. Lembar tes

Lembar Tes adalah alat untuk menguji keberlakuan media pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mengenal huruf kepada siswa yang berisi soal-soal yang berkaitan dengan kemampuan yang ingin dicapai. Kisi-kisi pertanyaan dalam survei ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Tes

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	
			C1	C2
1	Bahasa Indonesia			
	3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dengan pancaindera serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana dan syair lagu).	3.4.1 Menyebutkan kosa kata tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana dan syair lagu).	1,2	20,4
		3.4.2 Menjelaskan kosa kata tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana dan syair lagu).	6,8	3,7
	4.4 Menyampaikan penjelasan berupa gambar dan tulisan tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya menggunakan kosa kata bahasa Indonesia dengan bantuan bahasa daerah secara lisan atau tulis	4.4.1 Menyebutkan penjelasan berupa berupa gambar dan tulisan tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya menggunakan kosa kata bahasa Indonesia dengan bantuan bahasa daerah secara lisan atau tulis	9,11	12,13

2	SBDP 3.3 Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari	3.3.1 Menyebutkan gerak anggota tubuh	15	27,29
		3.3.2 Menjelaskan gerak anggota tubuh melalui tari	10,14	21,16
	4.3 Memeragakan anggota tubuh melalui tari	4.3.1 Menunjukkan gerak anggota tubuh	17,18	23
3	Matematika 3.1 Mendefinisikan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek	3.2.1 Menyebutkan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek	24,25	26
		3.2.2 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek	28,30	5,22
	4.2 Menuliskan nama bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat	4.2.1 Menyatakan nama bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat	25	19

3.6 Metode Analisa Data

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh media pembelajaran yang memenuhi syarat validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak jika memenuhi syarat. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua metode:

1. Analisa Data Validasi

Mengukur validitas desain media berdasarkan tampilan dan kelengkapan media peta animasi, dan menggunakan kompetensi dasar (KD) dan indikator untuk mengukur validitas materi yang digunakan untuk mengembangkan media peta animasi. Hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert, variabel diukur dan diubah menjadi indikator variabel. Skor yang dimuat adalah 1 hingga 5. Skor yang dianalisis oleh peneliti ditampilkan. Menurut Sugiyono (Sasmita 2018), persentase validasi ahli dihitung dengan rata-rata setiap komponen menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum x}{n} X\ 100\ \%$$

Keterangan:

V = Perolehan persentase validator

$\sum x$ = Jumlah skor setiap criteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3.5 Kualifikasi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
85%< V ≤ 100%	Sangat valid
65% < V ≤ 80%	Valid
55< V ≤ 65%	Kurang Valid
V - 55%	Tidak Valid

Sugiyono (dalam Samita, 2018)

2. Analisa data respon siswa

Survei yang dibagikan kepada siswa menerima data untuk menilai daya tarik produk media pembelajaran yang digunakan. Evaluasi dapat dilakukan dalam bentuk respon siswa pada hasil survey siswa setelah

menggunakan peta animasi. Menganalisis data dari reaksi siswa, peneliti menggunakan skala Guttman. Skala Guttman memiliki dua jawaban/interval yang berbeda dengan nilai yang berbeda. Dalam penelitian ini dan pengembangan media peta animasi untuk siswa kelas satu, peneliti menggunakan formulir checklist dengan jawaban tertinggi 1 dan jawaban terendah 0. Uraian tanggapan tersebut dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden suatu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal

Mirip dengan Kuesioner Validasi Ahli dan Analisis Kuesioner Siswa, lima kategori skala digunakan untuk tingkat pencapaian dan kelayakan respons siswa. Berikut penjelasan dari kelima kategori tersebut:

Tabel 3.6 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
85% < P ≤ 100%	Sangat praktis
65% P ≤ 80%	Praktis
55 < P ≤ 75%	Kurang praktis
P ≤ 55%	Tidak praktis

Arikunto, 2010:35 (dalam Samita, 2018)

Produk media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa jika persentase yang diperoleh dari survei respon siswa lebih besar dari (>) 61%.

3. Analisa keefektifan

Peneliti mengajukan pertanyaan kepada siswa setelah menggunakan media peta animasi. Soal tersebut digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media peta animasi. Media peta animasi dibuat sebagai alat ukur penggunaan media peta animasi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis huruf. Skala likret yang digunakan memiliki skor 1-5. Menurut Sugiyono (2015:137), persentase validasi ahli dihitung dengan rata-rata setiap komponen menggunakan rumus sebagai berikut:

$$E = \frac{\sum x}{n} X\ 100\ \%$$

Keterangan:

E = Perolehan persentase validator

$\sum x$ = Jumlah skor setiap criteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3.7 Kualifikasi Tingkat Pencapaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
85% < E ≤ 100%	Sangat efektif
65% < E ≤ 80%	Efektif
55< E ≤ 65%	Kurang efektif
E ≤ 65%	Tidak efektif

Sugiyono 2015:137 (dalam Sasmita, 2018)