BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan research and development research and development. Teknik R & D adalah studi yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Ini termasuk akuisisi data, desain produk, verifikasi desain, pengujian produk, revisi produk, pengujian, revisi, dan manufaktur.

Berdasarkan hasil validasi, Media I mendapat nilai 76%, Ahli Media 2 mendapat nilai 86%, dan Ahli Media 3 mendapat nilai 82%. Setelah validasi dengan tiga materi dengan skor 75%, 87.n 95.ri, enam validator mencetak rata-rata 71.66 secara "praktis". Berdasarkan hasil tes pembelajaran ini, nilai total pre-test adalah 80,1, skor post-test adalah 91,9, dan Ngain adalah 0,85. Kemudian kalikan dengan 100% untuk mendapatkan 85,0%. Hal ini termasuk dalam kriteria “valid” ketika dimasukkan ke dalam data kualitatif..

1.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut::

1. Materi peta animasi diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, mempelajari konsep keterampilan pengenalan karakter, dan memudahkan siswa memahami materi yang disajikan.

2. Guru didorong untuk menggunakan materi yang lebih luas atau materi lain untuk mengembangkan produk ini di masa depan, karena hasil dari produk R&D dapat membawa manfaat pembelajaran.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

DAFTAR PUSTAKA

Adiwijaya, Mohamad (2015). Perancangan Game Edukasi *Platform* Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan *Construct2. Jurnal Transient. Vol No 1.*129.

Agustriana, Nesna. (2013). Pengaruh Metode *Edutaintment* dan Konsep Diri terhadap Keterampilan Sosial Anak.*Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 7 No.* 2. 270.

Arikunto, Suharsimi (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara.

Arsya, Azhar. (2010). *Media pembelajaran.*Jakarta: Raja Grafindo.

Asyhari, Ardian. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu.*Jurnal Al-Birun,*

Awalia, l, dkk (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi poowton pada pelajaran matematika di kelas IV SD. Kreano. 10 (1) : 49 – 56.

Azhar Arsyad, *Media pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), *Membina Hasrat Belajar di Sekolah,* (Jakarta: Gramedia Pustaka, 1991).

Bakri, Hasrul (2011). Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Flash* CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2. *Jurnal MEDTEK. Vol. 3 No. 234.*

Depdiknas. (2003). *Media pembelajaran.* Jakarta: Grasindo.

Depdiknas. (2008). *Kamus BesarBahasa Indonesia Pusat Bahasa.*Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Dermawan, D. (2017). Belajar dan pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan.*Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Erwin. (2011). *Animasi Dalam Pembelajaran.* Diperoleh tanggal 10 Februari 2014.

Djiwandono, S.E. (2002). *Psikologi Pendidikan.*Jakarta: Grasindo.

Fahmi, Syariful. (2014). Pengembangan Multimedia *Macromedia Flash* Dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika. *Jurnal Agri Sains, Vol. 5 No. 2* 167.

Fahyuni, Eni Fariyatul dan Nurdiansyah 2016.Inovasi Model Pembelajaran. Sidiarjo: Nizamia Learning Center, cet: 1.

Goleman, D. (2009). *Emotional Intelligence.* Jakarta PT. Gramedia Pustaka

Hamalik, O. (1994). *Media pedidikan.*Bandung: Citra Aditya Bakti. (dlm)

Hamzah, Ali dan Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika.* Jakarta: Rajawali Pers.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002.

Ibrahim, H. 1997. *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, Tv, penulisan naskah slide.* Bahan sajian program pendidikan akta mengajar lll-lV.FIK-IKIP Malang.

Isjoni. (2010). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini.* Bandung : PT. Alfabeta

Jhanuarpratama, (2016). Media pembelajaran audio visual *and technology for learning, 7th edition.* New Jersey: Prentice Hall, Inc. Sadiman, A.S. 1986. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya.* Jakarta: Cv. Rajawali.

Ridon jan Antoro, Ridha Sefina Samosir. "Sistem Pembelajaran Trigonometri Berbasis Mulitimedia". *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terapan, 2012, 96.Matematika Dan Pedidikan Matematika 1,* no 1 (2016) 53.

Sudono, Anggani, 2004. Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: Grasindo.

*Vol. 5 No 1.*3.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
E-mail fkipummat@gmail.com *Website* http://fkip.ummat.ac.id
Jalan KH. Ahmad Dahlan No 1 Telp (0370) 639775 Mataram

Nomor : 251/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/XII/2021
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 3 Kore
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama	: Nurulya Hanifah
NIM	: 118180087
Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan / PGSD
Judul	**: Pengembangan Kartu Animasi Sebagai Belajar Pada Tema 1 Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar**
Tempat Penelitian	**: SDN 3 Kore**

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 07 Desember 2021
An Dekan,
Wakil Dekan I

Sri Maryani, S.Pd.,M.Pd.
NIDN 0811038701

Tembusan:
1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
E-mail: fkipummat@gmail.com *Website*: http : //fkip.ummat.ac.id
Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 251/II.3.AU/FKIP-UMMAT/F/XII/2021
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 1 Kore
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama	: Nurulya Hanifah
NIM	: 118180087
Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan / PGSD
Judul	**: Pengembangan Kartu Animasi Sebagai Belajar Pada Tema 1 Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar**
Tempat Penelitian	**: SDN 1 Kore**

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 07 Desember 2021
A.n. Dekan,
Wakil Dekan I

Sri Maryani, S.Pd.,M.Pd.
NIDN 0811038701

Tembusan:
1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN BIMA
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SDN 1 KORE
Alamat: Jln.LaHamiKore Email; sdnsatukore@gmail.comKodePos; 84191

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
NO.003/ /01.1/13-SDN 1 Kore/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: **JULAIHA, S.Pd**
NIP	: 19711215 199412 2 001
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SDN 1 Kore

Menerangkan bahwa,

Nama	: **NURULYA HANIFAH**
NIM	: 118180087
Program Studi	: PGSD

Telah melaksanakan penelitian (*research*) di SDN 1 Kore dari tanggal 13 s/d 15 Desember 2021 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Kartu Animasi Sebagai Media Belajar pada Tema 1 untuk Siswa Kelas 1SekolahDasar*".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kore-Sanggar, 17 Desember 2021
KepalaSekolah,

SDN 1 KORE

JULAIHA, S.Pd
NIP. 19711215 199412 2 001

PEMERINTAH KABUPATEN BIMA
DINAS PENDIDIKAN KEBUDAYAAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SD NEGERI 3 KORE
Alamat :Jalan La Hami Kore Sanggar 84191

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor: 013/ 66/01.1/13–SDN 3 Kore/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri. 3 Kore:

Nama	: HJ. SITI ROHANI, S.Pd. SD.
NIP	: 19651231 198601 2 027
Tempat/ Tanggal Lahir	: Boro, 31 Desember 1965
Jenis Kelamin	: Perempuan
Pekerjaan	: PNS
Agama	: Islam
Alamat	: Kore Sanggar

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Nurulya Hanifah
NIM	: 118180087
Jurusan/ Prodi	: PGSD

Telah melaksanakan penelitian (*research*) dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul **"Pengembangan Kartu Animasi Sebagai Belajar Pada Tema 1 Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar"**

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenar – benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kore, 17 Desember 2021
Kepala Sekolah SDN No. 3 Kore

SDN 3 KORE

HJ. SITI ROHANI, S.Pd.SD
NIP : 19651231 198601 2 027

Lampiran 3 Ahli Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI

MATERI

Nama	: NUR FITRIANI, S.Pd.
NIDN	: –
Sekolah	: SDN 3 KORE

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar

Pembelajaran : Tematik

Kelas : I (Satu)

A. Petunjuk pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon menilai materi ini dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria sebagai berikut.

   Skor: 1 jika pernyataan tidak sesuai
   2 jika pernyataan kurang sesusai
   3 jika pernyataan sesuai
   4 jika pernyataan sangat sesuai

2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskan nya pada naskah yang perlu direvisi.

B. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)			✓	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Keakuratan materi			✓	
4.	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa			✓	
5.	Desain pada kartu animasi sebagai media belajar pada sub tema 2 siswa kelas 1 sekolah dasar.				✓
6.	Kegunaan pada kartu animasi sebagai media belajar pada sub tema 2 siswa kelas 1 sekolah dasar.				✓
7.	Kegunaan pada kartu animasi sebagai media belajar			✓	

	pada sub tema 2 siswa kelas 1 sekolah dasar.				
8.	Mendorong kemampuan mengenal huruf siswa			✓	
9.	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa			✓	
10.	Mendorong rasa ingin tahu			✓	
	Jumlah Skor = 32				

C. Penilaian umum

$\frac{32}{40} \times 100 = 0,8 \times 100 = 80$

Secara umum materi pembelajar ini:

1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi

2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.

3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.

4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

D. Komentar dan saran perbaikan

Desain media nya cukup bagus, rapi agak kurang rapi

Kore, 13 Desember 2021
Validator,

(Nur Fitriani, S.Pd.)

LEMBAR VALIDASI

MATERI

Nama : Yuni Wariyati, M.Pd

NIDN : 0806068802.

Asal Instansi : PGSD UMMAT.

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar

Pembelajaran : Tematik

Kelas : I (Satu)

A. Petunjuk pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon menilai materi ini dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria sebagai berikut.

   Skor: 1 jika pernyataan tidak sesuai
   2 jika pernyataan kurang sesusai
   3 jika pernyataan sesuai
   4 jika pernyataan sangat sesuai

2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskan nya pada naskah yang perlu direvisi.

B. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)			√	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			√	
3.	Keakuratan materi			√	
4.	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa			√	
5.	Kegunaan Kartu Animasi Sebagai Media Belajar dalam mendorong siswa untuk dapat memahami materi kemampuan mengenal huruf			√	
6.	Kegunaan Kartu Animasi Sebagai Media Belajar dalam mendorong siswa untuk dapat merencanakan pemecahan masalah			√	

7.	Kegunaan Kartu Animasi Sebagai Media Belajar dalam mendorong siswa untuk melakukan analisis terhadap cara dan hasil pemecahan masalah			✓	
8.	Mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa			✓	
9.	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa			✓	
10.	Mendorong rasa ingin tahu			✓	
	Jumlah Skor = 30				

$\frac{30}{40} \times 100$

$0{,}75 \times 100$

$= 75$

C. Penilaian umum

Secara umum materi pembelajar ini:

1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi

2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.

✓ 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.

4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

D. Komentar dan saran perbaikan

1) Fokus pada satu materi mata bhs Indonesia, jika media hanya ingin mengenalkan kosa kata bagian tubuh.

2) ~~Pilihlah~~ tentukan strategi dan penggunaan media sehingga mampu membuat siswa berpikir kreatif dan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar fokus pada pemahaman kosa kata

Mataram, 09 Desember 2021

Validator,

(Yuni Marlyati, M.Pd)

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI

MEDIA

Nama	: Ayuni Johan, S.Pd
NIDN	: -
Sekolah	: SDN 3 KORE

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar

Pembelajaran : Tematik

Kelas : I (Satu)

A. Petunjuk pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon menilai media ini dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
KL	2	Kurang layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

B. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Aspek Fisik/ Tampilan	Desain pada kartu animasi sebagai media belajar pada sub tema 2 siswa kelas 1 sekolah dasar.sesuai dengan isi materi di dalamnya			√	
		Kesesuaian ukuran bentuk			√	
		Kesederhanaan bentuk				√

		Kesesuain warna yang variatif			✓	
		Media aman digunakan			✓	
2	Aspek Bahan	Ketepatan pemilihan bahan				✓
		Media yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓
		Kekuatan (tidak mudah rusak, tidak mudah patah, berubah bentuk, hancur) jika digunakan			✓	
3	Aspek Pemanfaatan	Kesesuaian pada pada kartu animasi sebagai media belajar pada sub tema 2 siswa kelas 1 sekolah dasar perkembangan kognitif siswa			✓	
		Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa				✓
		Kesesuaian dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa			✓	
		Kemudahan pada kartu animasi sebagai media belajar pada sub tema 2 siswa kelas 1 sekolah dasar dalam penggunaan media		✓		
		Kepraktisan media sehingga mudah dibawa				✓
Skor Total				43		

C. Penilaian umum

Secara umum media pembelajaran ini:

1 : Sangat tidak layak, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi

2 : Tidak layak, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.

(3) : Layak, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.

4 : Sangat layak, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

D. Komentar dan saran perbaikan

- kepraktisan media sangat kurang

$\frac{43}{52} \times 100$

$0,82 \times 100$

$= 82$

Kore, 11 Desember 2021

Validator

(Agung Tohar, S.Pd)

LEMBAR VALIDASI

MATERI

Nama	: Siti Atikah S.Pd
NIDN	:
Sekolah	: SDN 1 Kore

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar

Pembelajaran : Tematik

Kelas : I (Satu)

A. Petunjuk pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon menilai materi ini dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria sebagai berikut.

   Skor: 1 jika pernyataan tidak sesuai
   2 jika pernyataan kurang sesusai
   3 jika pernyataan sesuai
   4 jika pernyataan sangat sesuai

2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskan nya pada naskah yang perlu direvisi.

B. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)				√
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
3.	Keakuratan materi				√
4.	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa				√
5.	Desain pada kartu animasi sebagai media belajar pada sub tema 2 siswa kelas 1 sekolah dasar.				√
6.	Kegunaan pada kartu animasi sebagai media belajar pada sub tema 2 siswa kelas 1 sekolah dasar.				√
7.	Kegunaan pada kartu animasi sebagai media belajar				√

	pada sub tema 2 siswa kelas 1 sekolah dasar.				✓
8.	Mendorong kemampuan mengenal huruf siswa				✓
9.	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa			✓	✓
10.	Mendorong rasa ingin tahu				✓
	Jumlah Skor = 39			39	

$\frac{39}{40} \times 100$

$0{,}97 \times 100$

$= 97{,}5$

C. Penilaian umum

Secara umum materi pembelajar ini:

1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi

2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.

3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.

4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

D. Komentar dan saran perbaikan

kurang sesuai dengan materi dengan tujuan pembelajaran.

Kore, 13 Desember 2021

Validator,

(Siti Patikah)

LEMBAR VALIDASI

MEDIA IV

Nama	: Yuni Maryati, M.Pd.
NIDN	: 0806068802.
Asal Instansi	: PGSD UMMAT.

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar

Pembelajaran : Tematik

Kelas : I (Satu)

A. Petunjuk pengisian

1. Bapak/Ibu dimohon menilai media ini dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria sebagai berikut.

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket baik)
KL	2	Kurang layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (Jika kelayakan media dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

B. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Aspek Fisik/ Tampilan	Desain pada Kartu Animasi Sebagai Media Belajar sesuai dengan isi materi di dalamnya		√		
		Kesesuaian ukuran bentuk		√		
		Kesederhanaan bentuk		√		
		Kesesuain warna yang variatif			√	
		Media aman digunakan				√

2	Aspek Bahan	Ketepatan pemilihan bahan			✓	✓
		Kartu animasi yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓
		Kekuatan (tidak mudah rusak, tidak mudah patah, berubah bentuk, hancur) jika digunakan				✓
3	Aspek Pemanfaatan	Kesesuaian Kartu Animasi Sebagai Media Belajar dengan hasil belajar siswa		✓		
		Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa		✓		
		Kesesuaian Kartu Animasi Sebagai Media Belajar dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa		✓		
		Kemudahan dalam penggunaan media		✓		
		Kepraktisan media sehingga mudah dibawa		✓		
Skor Total			35			

$\frac{35}{52} \times 100$

$0,67 \times 100$

$= 67$

C. Penilaian umum

Secara umum media pembelajaran ini:

1 : Sangat tidak layak, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi

~~2~~ : Tidak layak, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.

~~3~~ : Layak, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.

4 : Sangat layak, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

D. Komentar dan saran perbaikan

1) kurang efektif (menghabiskan banyak waktu), kenapa tidak menggunakan Media yang bisa menempelkan kartu.

2) ~~[illegible]~~ butuh Strategi khusus dlm penggunaan media besi tsb. untuk dapat memahamkan siswa ds efektif dan efisien

Mataram, 09 Desember 2021

Validator,

(Yuni Maryati, M.Pd.)

Lampiran 5 Lembar Angket Respon Terbatas

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama: Risvi

No absen: 10

Kelas: 1 C (satu)

Petunjuk pengisisan

a) Isilah angket ini dengan memberi jawaban dengan menyebut atau menuliskan sesuai kenyataan media.

(4) layak digunakan

(3) cukup layak digunakan

(2) tidak layak digunakan

(1) sangat tidak layak digunakan

b) Dalam mengisi angket diharapkan sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman siswa

c) Jawaban siswa dalam angket ini tidak mempengaruh nilai dan kegiatan siswa disekolah.

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.	✓			✓

4:0
3:2

$\frac{38}{40} \times 100$

$= 95$

Lampiran 6 Angket Respon Siswa Uji Lapangan

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama: Firman

No absen: 15

Kelas: 1 (satu 7

Petunjuk pengisisan

a) Isilah angket ini dengan memberi jawaban dengan menyebut atau menuliskan sesuai kenyataan media.

(4) layak digunakan

(3) cukup layak digunakan

(2) tidak layak digunakan

(1) sangat tidak layak digunakan

b) Dalam mengisi angket diharapkan sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman siswa

c) Jawaban siswa dalam angket ini tidak mempengaruh nilai dan kegiatan siswa disekolah.

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.				✓

$$\frac{38}{40} \times 100$$

$$0.95 \times 100$$

$$= 95$$

Lampiran 7 Soal Pretest

Benar = 12
Salah = 8

Nama : Arafik

Kelas : 1 (satu)

Latihan soal tematik kelas 1 SDN 1 dan 3 Kore

A. Ayo pilih salah satu jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang pada pilihan a,b atau c

1. Sebelum makan kita harus....
   a. Bernyanyi
   b. Berdoa
   c. Berjalan
2. Supaya tidak terlambat kesekolah, Edo harus bangun..... setiap
   a. Pagi
   b. Siang
   c. Sore
3. Saat makan menggunakan tangan...
   a. Kanan
   b. Kiri
   c. Kanan dan kiri
4. Agar tubuh sehat, kita harus makan makanan yang...
   a. Basi
   b. Bergizi
   c. Sembarangan
5. Tubuh kita diciptakan oleh tuhan maka kita harus...
   a. Sedih
   b. Tertawa
   c. Bersyukur
6. Yang termasuk anggota tubuh bagian atas adalah ...
   a. Kepala
   b. Kaki
   c. Badan
7. Panca indra yang digunakan untuk mengecap rasa adalah....
   a. Mata
   b. Hidung
   c. Lidah
8. Bagian tubuh yang berfungsi untuk mendengar adalah...
   a. Telinga
   b. Hidung
   c. Kaki

60

9. Kaki merupakan bagian... dari tubuh
   a. Atas
   b. Tengah
   c. Bawah
10. T-A-N-G-A-N jumlah huruf pada bagian tubuh adalah...
   a. 6 huruf
   b. 7 huruf
   c. 8 huruf
11. H-I-D-A-L huruf-huruf diatas jika dapat menjadi bagian tubuh yaitu...
   a. Bahu
   b. Lidah
   c. Dagu
12. Kakak bermain sepak bola menendang bola menggunakan..
   a. Tangannya
   b. Kepalanya
   c. Kakinya
13. Yang tumbuh di bagian kepala adalah.....
   a. Rambut
   b. Bulu
   c. Kuku
14. Susunan huruf yang benar berikut ini adalah
   i-k-k-a
   a. Telinga
   b. Kaki
   c. Hidung
15. Perhatikan pada lambang bilangan berikut..
   5
   a. Lima
   b. Tiga
   c. Empat
16. Berolahraga teratur membuat badan kita tetap..
   a. Sakit
   b. Lemah
   c. Sehat
17. Kakak berlari menggunakan
   a. Tangannya
   b. Kakinya
   c. Kepalanya

18. Rani sedang bermain voly, rani memukul bola menggunakan..
    a. Lutut
    b. Bahu
    c. Tangan
19. Bayu memakan permen, permennya rasanya manis bayu merasakannya dengan..
    a. Hidung
    b. Gigi
    c. Lidah
20. Jari kaki kita ada berapa..
    a. 2
    b. 3
    c. 10

$\frac{12}{20} \times 100$

$0,6 \times 100$

$= 60$

Lampiran 8 Soal Posttest

Benar = 18
Salah = 2

Nama : Doni Fatma

Kelas : 1 (satu)

Latihan soal tematik kelas 1 SDN 1 dan 3 Kore

A. Ayo pilih salah satu jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang pada pilihan a,b atau c

1. Sebelum makan kita harus....
   a. Bernyanyi
   b. Berdoa
   c. Berjalan
2. Supaya tidak terlambat kesekolah, Edo harus bangun..... setiap
   a. Pagi
   b. Siang
   c. Sore
3. Saat makan menggunakan tangan...
   a. Kanan
   b. Kiri
   c. Kanan dan kiri
4. Agar tubuh sehat, kita harus makan makanan yang...
   a. Basi
   b. Bergizi
   c. Sembarangan
5. Tubuh kita diciptakan oleh tuhan maka kita harus...
   a. Sedih
   b. Tertawa
   c. Bersyukur
6. Yang termasuk anggota tubuh bagian atas adalah ...
   a. Kepala
   b. Kaki
   c. Badan
7. Panca indra yang digunakan untuk mengecap rasa adalah....
   a. Mata
   b. Hidung
   c. Lidah
8. Bagian tubuh yang berfungsi untuk mendengar adalah...
   a. Telinga
   b. Hidung
   c. Kaki

90

9. Kaki merupakan bagian... dari tubuh
   a. Atas
   b. Tengah
   c. Bawah
10. T-A-N-G-A-N jumlah huruf pada bagian tubuh adalah...
   a. 6 huruf
   b. 7 huruf
   c. 8 huruf
11. H-I-D-A-L huruf-huruf diatas jika dapat menjadi bagian tubuh yaitu...
   a. Bahu
   b. Lidah
   c. Dagu
12. Kakak bermain sepak bola menendang bola menggunakan..
   a. Tangannya
   b. Kepalanya
   c. Kakinya
13. Yang tumbuh di bagian kepala adalah.....
   a. Rambut
   b. Bulu
   c. Kuku
14. Susunan huruf yang benar berikut ini adalah
   i-k-k-a
   a. Telinga
   b. Kaki
   c. Hidung
15. Perhatikan pada lambang bilangan berikut..
   5
   a. Lima
   b. Tiga
   c. Empat
16. Berolahraga teratur membuat badan kita tetap..
   a. Sakit
   b. Lemah
   c. Sehat
17. Kakak berlari menggunakan
   a. Tangannya
   b. Kakinya
   c. Kepalanya

18. Rani sedang bermain voly, rani memukul bola menggunakan..
    a. Lutut
    b. Bahu
    c. Tangan
19. Bayu memakan permen, permennya rasanya manis bayu merasakannya dengan..
    a. Hidung
    b. Gigi
    c. Lidah
20. Jari kaki kita ada berapa..
    a. 2
    b. 3
    c. 10

$$\frac{18}{20} \times 100$$

$$0{,}9 \times 100$$

$$= 90$$

Lampiran 9 Jawaban Soal

KUNCI JAWABAN

1. B
2. B
3. A
4. B
5. C
6. C
7. C
8. A
9. B
10. A
11. B
12. C
13. C
14. B
15. A
16. C
17. B
18. C
19. C
20. C

Lampiran 10 Rencana Pelakasanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	: SDN 1 KORE
Kelas/ Semester	: 1/ 1 (satu)
Tema	: 1 Diriku
Subtema	: 2 Tubuhku
Pembelajaran ke-	: 1
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. Kompetensi dasar dan indikator

BAHASA INDONESIA

Kompetensi dasar	Indikator
3.3 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan panca indra serta perawatannya malalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan atau syair lagu).	3.3.1 Menyebutkan kosakata tentang anggota tubuh dan panca indra serta perawatannya malalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan atau syair lagu).

	3.3.2 Menjelaskan kosakata tentang anggota tubuh dan panca indra serta perawatannya malalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan atau syair lagu).
4.3 Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan) tentang anggota tubuh dan panca indera serta cara perawatannya menggunakan kosakata bahasa daerah secara lisan lisan/tulis.	4.3.1 Menyebutkan penjelasan kosakata tentang anggota tubuh dan panca indra serta perawatannya malalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan atau syair lagu).

SBDP

Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompentesi
2.3 Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari	2.3.1 Menyebutkan gerak anggota tubuh 2.3.2 Menjelaskan gerak anggota tubuh melalui tari
3.4 Memeragakan gerak anggota tubuh melalui tari	3.4.1 Menunjukan gerak anggota melaui tari

MATEMATIKA

Kompetensi dasar	Indikator
3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambing menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.	3.2.1 Mengenal bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambing menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.
	3.2.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun

	lambang menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.
4.2 Menuliskan lambang bilangan samapai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat.	4.2.1 menyatakan lambang bilangan samapai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui lagu, siswa dapat menunjukkan bagian-bagian tubuh.
2. Dengan menirukan ucapan guru, siswa dapat menyebutkan bacaan nama bagian-bagian tubuh.
3. Melalui ragam gerak, siswa dapat mengidentifikasi gerak anggota tubuh.
4. Setelah berdiskusi dengan teman, siswa dapat menunjukkan aturan tentang menjaga
   kesehatan tubuh di rumah hubungannya dengan makan makanan yang sehat.
5. Dengan berlatih, siswa dapat mengenali kosakata dan memasangkan bagian-bagian tubuh dengan namanya.
6. Dengan bermain peran, siswa dapat menunjukkan aturan saat makan dirumah.

D. Materi Pembelajaran

1. Mengenal anggota tubuh
2. Gerakan tarian anggota tubuh
3. Aturan yang berlaku dalam kehidupan

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

Metode Pembelajaran : ceramah, diskusi dan tanya jawab

F. Media dan Alat pembelajaran

1. Media kartu animasi (dibuat oleh peneliti)
2. Alat music/ hp (jika ada) untuk mengiringi siswa bernyanyi dan menan.
3. Buku Siswa.

Kore, 15 Desember 2021

Mengetahui,
Guru kelas I

St. Atikah S.Pd
NIP. 19701231 200801 2 091

Mahasiswa

Nurulya Hanifah
NIM. 118180087

Kepala Sekolah
SDN I Kore

Idziha, S.Pd
NIP. 19 115 199412 2 001

Lampiran 11 Cara Menghitung Hasil Uji Coba Terbatas

a. Cara menghitung hasil uji coba terbatas

No	No. Butir	Skor
1	1	72
2	2	84
3	3	84
4	4	84
5	5	76
6	6	84
7	7	76
8	8	85
9	9	85
Jumlah Skor		730
Skor total		8,11

Keterangan :

Total skor yang di peroleh 730
Jumlah skor maksimal 9

$$\frac{730}{9} \times 100\% = 81{,}11$$

Jumlah skor yang di peroleh sebanyak 22 kemudian di bagi jumlah skor maksimal 25 dan mendapatkan hasil 81,11 kemudian di kalikan dengan 100% menghasilkan 8,11

b. Cara menghitung hasil rata-rata

No	Subjek Penelitian	Skor
1	NS	72
2	NH	84
3	ANU	84
4	AR	84
5	AM	84
6	AZE	84
7	AR	76
8.	BZ	75
9.	TUA	80
Jumla skor		**723**
Skor rata-rata		**80,33**

Keterangan :

Total skor yang di peroleh 723
Jumlah Siswa 9

$$\frac{723}{9} = 80{,}33$$

Jumlah skor yang di peroleh sebanyak 723 kemudian di bagi jumlah siswa 9 sehingga menghasilkan skor total 80,33

Lampiran 12 Cara Menghitung Hasil Uji Lapangan

a. Cara menghitung hasil uji lapangan berupa pre-test dan post-test

No	No Butir	Skor
1	1	1
2	2	1
3	3	1
4	4	1
5	5	1
6	6	1
7	7	1
8	8	1
9	9	0
10	10	0
11	11	1
12	12	1
13	13	1
14	14	1
15	15	1
16	16	1
17	17	1
18	18	1
19	19	1
20	20	1
21	21	1
22	22	1
23	23	1
24	24	1
25	25	1
Jumlah skor		**23**
Skor total		**76**

Keterangan :

Total skor yang di peroleh 23
Jumlah skor maksimal 25

$$\frac{23}{25} = 0{,}92 \times 100\% = 92$$

Jumlah skor yang di peroleh sebanyak 23 kemudian di bagi jumlah skor maksilam 25 di kalikan 100% sehingga menghasilkan skor total 92

b. Cara menghitung nilai rata-rata hasil uji lapangan

No	Subjek penelitian	Rata-rata Skor
1	NH	76
2	SA	76
3	FH	76
4	LH	76
5	BUT	76
6	HT	76
7	ZA	76
8	AU	80
9	WA	76
10	RP	76
11	YU	76
12	ZAZ	76
13	CA	76
14	YUA	76
15	REW	76
16	KHJ	76
17	RAT	76
18	TU	76
19	LH	76
20	BG	76
Jumlah skor		1524
Skor total		76

Keterangan :

Total skor yang di peroleh 1524
Jumlah siswa 20

$$\frac{1524}{20} = 76$$

Jumlah skor yang di peroleh sebanyak 1524 kemudian di bagi jumlah siswa 20 di kalikan 100% sehingga menghasilkan skor total 76

Lampiran 13 Proses Penerimaan Penelitian di SDN 1 Kore

Lampiran 14 proses penerimaan penelitian di SDN 3 Kore

Lampiran 15 Proses Pembelajaran Berlangsung

Lampiran 16 Proses Kegiatan Mengisi Angket Respon Siswa

Lampiran 17 Proses Validasi Ahli Media Dan Materi

Lampiran 18 Penilaian LKS (Lembar Kerja Siswa)