

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI KARTUN  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH KAHASRI  
KECAMATAN MAYANGAN KOTA PROBOLINGGO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh :

**SYAIFULLAH**  
**T20184100**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
SEPTEMBER 2022**

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI KARTUN  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH KAHASRI  
KECAMATAN MAYANGAN KOTA PROBOLINGGO**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**Syaifullah**

NIM : T20184100

Disetujui Pembimbing

**Dr. Hartono, M.Pd**

NIP. 19860922015031001

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI KARTUN  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH KAHASRI  
KECAMATAN MAYANGAN KOTA PROBOLINGGO**

**SKRIPSI**

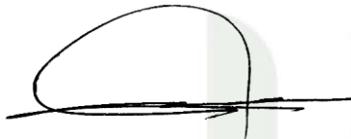
telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Kamis  
Tanggal: 30 Juni 2022

Tim Penguji

**Ketua**

**Sekretaris**



**Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I**  
NIP. 1977905312006041016



**Muhammad Suwignyo Prayogo M.Pd.I**  
NIP.198610022015031004

Anggota:

1. **Dr. H. Mustajab, S.Ag., M.Pd.I**

2. **Dr. Hartono, M.Pd**

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

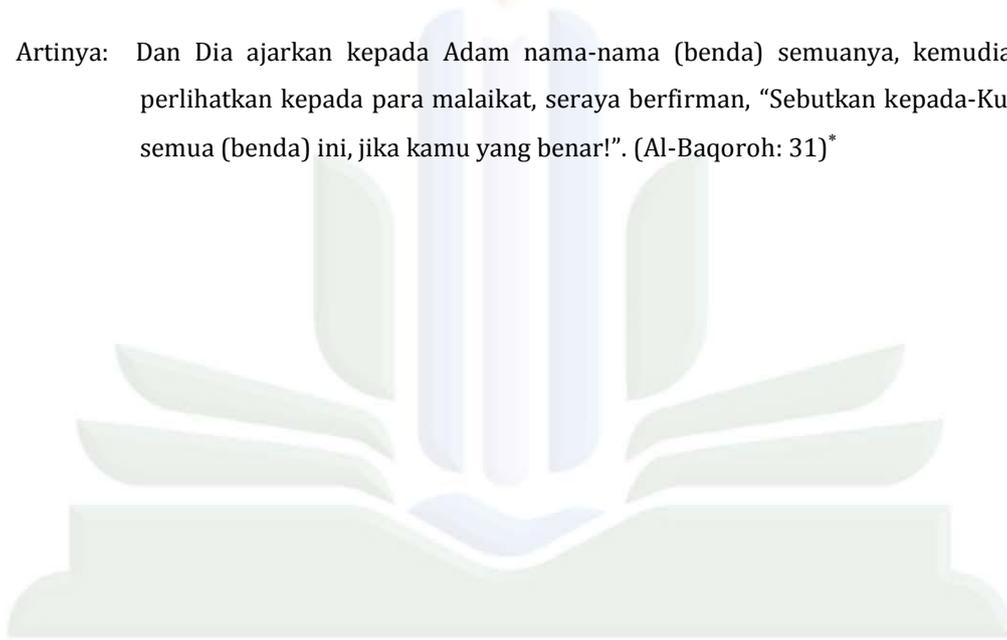


**Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I**  
NIP. 196405111999032001

## MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”. (Al-Baqoroh: 31)\*



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

\* Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, (Semarang: CV. Asy -Syifa', 2012), 11-12

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kepada Allah SWT karena rahmat dan karunia-Nya, sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini untuk dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua Saya, Bapak (Babun) dan Ibu (Sholehati), atas do'a dan dukungannya. Tidak akan cukup untuk membalas semua pengorbanan serta kesabaran yang mereka curahkan yang telah membesarkan dan mendidik Saya dari kecil, sehingga bisa pada tahap sekarang. Semoga kedua orang tua Saya diampuni dosa-dosanya serta diberikan kesehatan dan ketabahan oleh Allah SWT.
2. Kakak Saya, Holilur rohman, SH. , Tanpa dorongan dan dukungan yang di berikan kepada saya, saya mungkin bukan apa-apa saat ini.

**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Film Animasi Kartun Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas III di Mi Kahasri Kota Probolinggo”. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju zaman terang-benderang. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Babun Suharto, SE., MM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima Penulis untuk menuntut ilmu sebagai mahasiswa di UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah berjuang dalam memajukan fakultas.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan sekaligus Dosen Pembimbing yang telah

menyetujui judul skripsi serta memberikan arahan dan semangat bagi Penulis.

5. Bapak Moch. Sahroni Hidayat, M.Pd.I. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Kahasri Kota Probolinggo yang telah memberikan ijin pelaksanaan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait data penelitian skripsi.
6. Terimakasih kepada bapak Hari Setiawan, S.Sos selaku guru kelas III, staff, dan siswa Madrasah Ibtidaiyah Kahasri Kota Probolinggo yang telah memberikan informasi mengenai data penelitian skripsi.
7. Terimakasih kepada Anita Natalia sahabat saya, karena telah membantu dalam pembuatan media film animasi dalam pengisian suara.
8. Seluruh teman-teman PGMI D3 18 beserta teman-teman, sahabat dekat saya yang telah memberikan semangat dan bantuan bagi Penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Semoga amalan perbuatan baik, dukungan yang diberikan kepada Penulis diberikan balasan yang lebih baik dari Allah SWT.

Jember, 07 Agustus 2022

Syaifullah  
T20184100

## ABSTRAK

**Syaifullah, 2022:** *“Pengembangan Film Animasi Kartun Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas III Di Mi Kahasri Kota Probolinggo”*.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media Pembelajaran, Film Animasi, Tema 5, Kelas III MI Kahasri Kota Probolinggo

Dengan adanya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis film animasi ini akan berdampak positif bagi peserta didik. Seperti halnya minimnya pengembangan media film animasi di MI Kahasri kota Probolinggo. Bahwa Film animasi kartun merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai jembatan proses pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Apa bila pendidik mampu mengolah pembelajaran media pembelajaran berbasis animasi, maka pelajaran tematik yang di jelaskan akan lebih efisien dalam penggunaan media yang lebih maksimal. Di samping fasilitas yang lengkap media film animasi juga bisa di gunakan di sekolah yang fasilitas belum lengkap dengan fasilitas yang di sediakan oleh guru berupa laptop atau bisa di share di grub wali murid agar bisa menggunakan media di rumah maupun di sekolah.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk : 1) Menghasilkan Produk Berupa Media Pembelajaran Film Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III Di MI Kahasri Probolinggo, 2) Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran Film Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III Di MI Kahasri Probolinggo.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan dua jenis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian ADDIE dengan lima langkah pengembangannya yaitu : 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi.

Hasil penelitian pengembangan media film animasi kartun dengan menggunakan metode ADDIE telah memenuhi kriteria dari uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 92.5%, sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 100% dan ahli pembelajaran sebesar 95% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan. Sedangkan hasil uji coba pengguna menunjukkan tingkat ketertarikan peserta didik kelas III-A mencapai 89% dan hasil uji coba pengguna ketertarikan peserta didik kelas III-B mencapai 87% Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui perbandingan kelas III-A dan III-B bahwa media film animasi kartun yang dikembangkan dapat di terapkan dalam pembelajaran kelas.

## DAFTAR ISI

No. Uraian	Hal
<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan .....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	13
G. Definisi Istilah.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian Terdahulu .....	16
B. Kajian Teori .....	27

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode Penelitian Dan Pengembangan .....	40
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	42
C. Uji Coba Produk.....	46
D. Desain Uji Coba .....	46
E. Teknik Analisis Data .....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b>	
A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah.....	56
B. Penyajian Data Uji Coba .....	57
C. Analisis Data .....	75
D. Revisi Produk .....	88
<b>BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN</b>	
A. Kajian Produk Film Animasi .....	90
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih lanjut.....	92
C. Kesimpulan .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	96
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal .
Tabel 2.1 Orisinilitas Penelitian.....	24
Tabel 3.1 Tabel Indikator Pada Aspek Isi .....	49
Tabel 3.2 Tabel Indikator Angket Pada Aspek Desain .....	50
Tabel 3.3 Indikator Angket pada Aspek Pembelajaran.....	51
Tabel 3.4 Indikator Angket pada Aspek Penggunaan.....	51
Tabel 3.5 Skala Likert (Sugiyono, 2013: 135).....	53
Tabel 3.6 Persentase Kelayakan.....	54
Tabel 3.7 Persentase Kelayakan.....	55
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	68
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	70
Tabel 4.4 Hasil Validasi.....	77
Tabel 4.5 Data Hasil Kuisisioner Hasil Uji Coba Pengguna .....	82
Tabel 4.6 Data Hasil Kuisisioner Hasil Uji Coba Pengguna .....	83
Tabel 4.7 Keterangan Tabel Hasil Uji Coba Pengguna.....	84

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal .
Gambar 2.1 Animasi Proses Terjadinya Hujan.....	39
Gambar 4.1 Bahan Tambahan Green Screen Animasi.....	65
Gambar 4.2 Gambar Proses Pembuatan Film Animasi.....	65
Gambar 4.3 Gambar Proses Penambahan Suara dan Text dalam Animasi.	66
Gambar 4.4 Proses Kegiatan Study Lapangan.....	73
Gambar 4.5 Proses Menampilkan Sebuah Media Film Animasi .....	74
Gambar 4.6 Proses pembuktian uji coba membuat awan buatan.....	74
Gambar 4.7 Proses Penilaian Kuisisioner Siswa .....	78
Gambar 4.8 Tampilan Film Animasi Menganti Warna Lebih Menarik.....	89
Gambar 4.9 Tampilan Film Animasi Penambahan Experiment Animasi...	89

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, seperti faktor guru, peserta didik, media, dan lingkungan.<sup>1</sup> Peranan sebuah media dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi, sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan membantu peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan serta minatnya.<sup>2</sup> Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 bab I pasal I ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan seorang anak adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>3</sup> Seperti halnya firman Allah dalam Q.S. Luqman ayat 13 yang berbunyi:

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Prenada: Jakarta 2009) 4.

<sup>2</sup> Azwandi, Y, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan, 2007), 5.

<sup>3</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: CV, Medya Jakarta), 2

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ

عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

Artinya: Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar (Qs al-luqman ayat 13).<sup>4</sup>

Dilihat dari firman Allah diatas bahwa orang tua wajib menasihati anak, memberi pendidikan pada anak baik di rumah maupun memasuki anak pada jenjang pendidikan sesuai pada tahap usia anak, karena anak terlahir seperti kertas yang putih yaitu suci, orang tualah yang berperan dan memberi suatu hal yang dapat menjadikan anak tersebut menjadi sosok anak yang diinginkan.

Dan di perkuat dari surat al baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ

هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya :Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar. (Qs al-baqarah ayat 31).<sup>5</sup>

Yang di maksud dari surat al baqarah ayat 31 yaitu proses penyaluran ilmu melalui media yang berkelanjutan sampai waktu tidak terbatas pada masa tertentu namun berkesinambungan, sehingga tugas seorang pendidik tidak

<sup>4</sup> <https://tafsirweb.com/7497-surat-luqman-ayat-13.html>. Diakses Senin, 11 januari 2022

<sup>5</sup> Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, (Semarang: CV. Asy -Syifa', 2012),

hanya belajar namun mengamalkan dan mengajarkan ilmu yang telah di perolehnya baik pengajaran yang bersifat formal maupun non formal.<sup>6</sup>

Media yang berkelanjutan merupakan tumbuhnya new media atau media baru yang menyajikan informasi melalui perangkat komunikasi yang terhubung dengan internet. Kemudahan untuk mengakses media baru rupanya membuat media konvensional yang sudah ada terlebih dahulu dan sampai sekarang terus di kembangkan agar menjadi media yang lebih baik saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Siibak dan Vinter Pendidikan Anak adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan, kepada anak usia dari lahir sampai 6 tahun. Menurut Mansur, Pendidikan anak merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah enam pertumbuhan dan perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan/kognitif (daya fikir, daya cipta), sosio-emosional (sikap dan emosi), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak sejak dini.

Penggunaan pembelajaran digital sebagai metode pembelajaran peserta didik belajar aktif dalam revolusi pembelajaran berbasis digital. Sistem pendidikan di Indonesia dengan menggunakan sistem *fullday school* (8-9 jam) merupakan revolusi baru dalam pengembangan peserta didik belajar di sekolah. Namun, dampak dari penerapan jam panjang dikelas adalah

---

<sup>6</sup> Lismawati, " Pengaruh Penambahan Plasticizer Gliserol Terhadap Karakteristik Edible Film Dari

Pati Kentang (*Solanum Tuberosum L.*)" (Skripsi, UIN Alauddin Makasar, 2017),i.

keterbatasan peserta didik dalam pengoptimalan belajar. Sekolah non formal berupa bimbingan belajar mulai menggunakan konsep digital dalam pemberian materi. Hal tersebut menjawab kebutuhan peserta didik akibat dari sistem *Full day school* tersebut. Pendidikan berbasis digital merupakan pembaharuan dalam menyongsong pendidikan 4.0 yang mengintegrasikan teknologi *cyber*. Tujuan dari pendidikan 4.0 tersebut adalah menyiapkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang kreatif dan sesuai dengan tuntutan saat ini dimana dunia sedang menghadapi revolusi industri yang berbasis digital. Pendidikan 4.0 mendorong revolusi baru dalam dunia pendidikan yang tidak sebatas pada ritual umumnya belajar di kelas. Pendidikan 4.0 ini tidak hanya terbatas pada ruang kelas saja. Pendidikan 4.0 adalah sebuah tantangan pendidikan di era digital. Salah satunya menggunakan media pembelajaran.<sup>7</sup>

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *Hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (didalam/ diluar kelas) menjadi efektif.<sup>8</sup> Selain itu guru juga perlu mencari atau merancang media pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian peserta didik agar dapat membangkitkan minat serta motivasi mereka.<sup>9</sup> Salah satu media pembelajaran

---

<sup>7</sup> Neng Marlina Efendi, "revolusi pembelajaran berbasis digital (penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif", Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi Vol. 2 No.2, September 2018,173.

<sup>8</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 4.

<sup>9</sup> A, Morissan M, *Metode Penelitian Survei* (Jakarta : Kencana 2014), 8.

yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik salah satunya adalah media animasi.

Media animasi merupakan suatu media kegiatan menghidupkan , menggerakkan benda mati. Benda mati tersebut diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup. Objek animasi yang digunakan dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special efek. Animasi ini dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik yang memiliki latar belakang Pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi, untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.<sup>10</sup> Media yang berbentuk animasi yang digunakan dalam penelitian adalah film animasi.

Film animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak. Dari penayangan film animasi adapun manfaat yang diperoleh untuk anak yaitu imajinasi yang dibutuhkan dan baik untuk perkembangan anak. Namun tidak hanya sisi positif yang bisa diambil oleh anak, melainkan sisi negatifnya juga ikut terekam oleh anak, misalnya perilaku buruk yang ada pada karakter film kartun atau animasi yang dilihatnya seperti kebohongan, kenakalan, dan perilaku tidak terpuji lainnya sehingga memberikan nilai edukasi yang tidak baik terhadap perkembangan anak.<sup>11</sup>

Menurut Dwi, Ety, Candrasari, Yuli & Indriastuti tersebut dari sebuah penelitian dilakukan pada beberapa stasiun TV swasta di Indonesia, diantaranya adalah Global TV, Space Toon, Indosiar, dan ANTV dihasilkan

---

<sup>10</sup> Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021), 21-22.

<sup>11</sup> Subakti, *Awas Tayangan Televisi*, (Yogyakarta: Elek Media Komputindo 2008), 16.

prosentase tayangan yang mengandung unsur kekerasan, seksisme, serta mistis sebesar 85%. Hanya 15% tayangan yang mengandung unsur pendidikan pada tayangan anak-anak, seperti Dora the explorer, film si Unyil, dan si Bolang. Unsur kekerasan yang muncul dalam film tersebut adalah kekerasan dalam bentuk fisik (perkelahian), antara lain Naruto, Power Rangers, Spongebobs Squarepant, Ben 10 dan Inuyasa dimana setiap episodenya selalu diwarnai dengan unsur perkelahian. Demikian juga dengan kekerasan non fisik, seperti saling mengejek diantara tokoh, munculnya penggambaran tokoh yang licik, pendendam dan iri.<sup>12</sup>

Frekuensi dan lama menonton televisi pada anak-anak, jauh lebih tinggi dibandingkan frekuensi mereka belajar atau mendalami ajaran islam. Proses sosialisasi anak akan lebih besar dipengaruhi isi siaran televisi dari pada nasihat guru dan orang tua. Dari sekian banyak film kartun atau animasi yang ditayangkan di televisi, belum banyak film yang mengajarkan tentang sesuatu yang mengandung makna islam, misalnya tentang sedekah. Kebanyakan film animasi merupakan film buatan luar negeri seperti Jepang, Amerika, dan lain-lain yang biasanya hanya menceritakan tentang petualangan, perang, perselisihan, imajinasi, dan lain-lain apa lagi sekarang anak-anak sudah banyak mengenal dunia teknologi dimasa saat ini.

Untuk saat ini penggunaan media film animasi kartun dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena film animasi bersifat menarik. Jika media film animasi ini sudah menarik

---

<sup>12</sup> Dwi Susanti, Ety, Candrasari, Yuli & Indriastuti, *Strategi Pencegahan Perilaku Negatif pada Anak-anak Sebagai Akibat Tayangan Televisi dan Model Tayangan Edukatif untuk Anak-anak* (Jawa Timur : UPN "Veteran, 2009).

perhatian peserta didik, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi.<sup>13</sup> Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berupa film animasi yang menarik sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama pada materi pembelajaran yang sulit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi digunakan dalam media pembelajaran. yaitu untuk menarik perhatian peserta didik dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian peserta didik.<sup>14</sup> Materi-materi pembelajaran yang dianggap sulit karena terlalu verbalistis dan perlu visualisasi dapat diajarkan dengan media animasi, seperti materi yaitu pengaruh perubahan cuaca pada manusia di buku tematik 5 subtema III kelas III.

Selama ini yang dilakukan lebih banyak dengan menggunakan metode ceramah, mendikte dan tanya jawab sehingga menjadikan peserta didik hanya menerima materi secara pasif, dan gurulah yang lebih aktif, dilihat dari ketuntasan klasikal selama menggunakan metode sebelumnya, Hal tersebut menunjukkan bahwa materi tersebut sulit dipahami.

Kenyataannya di sekolah masih banyak guru yang menyampaikan materi perubahan cuaca hanya dengan ceramah dan dengan media buku-buku teks pelajaran. Hal ini disebabkan karena terbatasnya sumber daya manusia

---

<sup>13</sup> Rahayu, T. W. dan A. Kristiyantoro. 2011. "Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik Melalui Media Film Animasi. Jurnal media ilmu keolahragaan Indonesia". 1 (1): 10-16. 93

<sup>14</sup> Dina Utami, "Animasi Dalam Pembelajaran", Majalah Ilmiah Pembelajaran No. 1 Vol. 7, Mei 2011, 45.

dan guru hanya mengajar khusus untuk sekolah SD (sekolah dasar) dan di sekolah TK (taman kanak-kanak) sendiri hanya menjadi guru kelas saja melalui media ceramah saja.<sup>15</sup> Adapun media film animasi perubahan cuaca, diharapkan dapat menjelaskan semua tahapan-tahapan pada proses perubahan cuaca dengan jelas, karena visualisasi gambar lebih menarik dan berupa digital bukan cetak seperti buku teks.

Madrasah Ibtidaiyah Kahasri Probolinggo merupakan sekolah yang berada di Kelurahan Jati Kecamatan Mayangan Kabupaten Probolinggo. Di sekolah tersebut perkembangan prestasi baik di bidang akademik maupun non-akademik meningkat, oleh karena itu daya tarik masyarakat sekitar untuk bersekolah di MI Kahasri lebih tinggi dibanding sekolah di lembaga sekitarnya. Tenaga pendidik yang ada di MI Kahasri merupakan guru-guru yang lebih berkompeten dibidangnya, tenaga pendidik sering mengikuti pelatihan-pelatihan kependidikan seperti workshop dan seminar. Hanya saja dalam penggunaan media pembelajaran kurang maksimal. Pada saat pembelajaran terlihat kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik untuk menerima materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Hari Setiawan, S.Sos selaku guru kelas III, menyatakan bahwa :

---

<sup>15</sup> Astien Liyana dan Mozes Kurniawan, "Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Obsesi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Volume 3 Issue 1 (2019), 225-232.

“Pada awalnya saya memang tidak menggunakan media. Saya menjelaskan materi hanya dengan ceramah saja. Namun, setelah saya melihat kalau mereka kurang aktif dan merasa bosan dan ada juga yang mengeluh, akhirnya saya menggunakan beberapa media dalam pembelajaran dikelas. Salah satunya adalah media animasi atau audiovisual seperti film animasi. Dan ketika saya laksanakan beberapa kali, akhirnya mereka menjadi aktif kembali dan semangat dalam belajar.”<sup>16</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Film Animasi Kartun sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Kahasri Probolinggo.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran sebelumnya.
2. Perlunya pengembangan media baru yang harus dipersiapkan lebih awal dalam pembelajaran tematik.
3. Belum adanya penggunaan media film animasi dalam pembelajaran tematik di MI Kahasri.

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran film animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik kelas iii di MI Kahasri Probolinggo tahun pelajaran 2021/2022.

---

<sup>16</sup> Hari Setiawan, diwawancara oleh Penulis, Probolinggo, 15 Januari 2022.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran film animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik kelas iii di MI Kahasri Probolinggo tahun pelajaran 2021/2022.

#### **D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan**

Spesifikasi media kartun animasi berbasis multimedia antara lain sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa film.
2. Gambar film animasi didesain dengan semenarik mungkin agar anak tertarik
3. Media kartun animasi berbasis multimedia berisi pemaparan materi sumber energi.
4. Media kartun animasi berbasis multimedia menggabungkan gambar, suara, dan teks sekaligus.
5. Terdapat narator yang menjelaskan materi pada media kartun animasi berbasis multimedia.
6. Terdapat kesimpulan materi yang telah diuraikan.
7. Jenis animasi yang terdapat pada media kartun animasi berbasis multimedia antara lain teks, gambar, dan karakter kartun.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-

soal dan materi dengan pengalamannya dikehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan dan kretaitas guru dalam mengembangkan media film animasi, khususnya dalam pembelajaran tematik kelas 3.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi peserta didik

- 1) Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep tematik sesuai dengan kemampuan dan pemahaman yang isntan di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih ini.
- 2) peserta didik dapat belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan Proyektor, komputer dan android.
- 3) peserta didik memberdayakan pengetahuan awal maupun pengetahuannya secara maksimal dalam membangun suatu konsep melalui film animasi.

##### b. Bagi Guru

- 1) Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pemahaman peserta didik.
- 2) Sebagai media pembelajaran yang digunakan demi upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran sesuai amanah yang

termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945, yakni pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan anak bangsa.

- 3) Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran tematik yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan multimedia diantaranya dengan menggunakan lcd, komputer dan android.

c. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan belajar peserta didik di sekolah, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif melalui pendekatan kontekstual sebagai bekal untuk pembelajaran tematik di sekolah.

e. Peneliti lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif melalui pendekatan kontekstual ini adalah:

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Media pembelajaran tematik dengan mampu membuat peserta didik untuk aktif didalam proses pembelajaran dan mampu berimajinasi ke pengalaman hidup nyata dan luas.
- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia.
- d. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas yang berisi materi pembelajaran tematik.
- b. Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan kontekstual.
- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan)
- d. Uji coba produk dilakukan di MI Kahasri Probolinggo.

## G. Definisi Istilah

### 1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan adalah suatu proses mengembangkan, membuat produk atau menghasilkan produk, divalidasi dan diuji cobakan keefektifan produk yang telah dibuat. Pengembangan adalah suatu proses mengembangkan yang berangkat dari kebutuhan, bukan keinginan. Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses mengembangkan, membuat produk dan di validasi yang berangkat dari kebutuhan pembelajaran. Isi pengembangan media yang di kembangkan dalam pembuatan media film animasi kartun tersebut berupa materi tematik, media kartun animasi, audio penjelasan materi dan audio atau berupa tambahan suara background agar lebih terkesan menarik saat menampilkan media tersebut.

### 2. Media film animasi kartun

Media film animasi kartun yang dimaksud penelitian ini adalah media yang dibuat menggunakan aplikasi *abdobe priemer video*, *plotagon*, dan *kine master* yang di lengkapi gambar-gambar bergerak dan juga di sertai suara penjelasan materi juga penambahan suara music backsound materi. Materi yang dipilih peneliti tema5 tentang keadaan cuaca dan di susun di kelas III. Sehingga media ini salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penghubung pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi peserta didik.

### 3. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik yang di maksud dalam penelitian ini adalah peneiliti memilih pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 tentang keadaan cuaca yang berlaku pada semester II dimana guru menjelaskan tema tersebut akan tetapi guru masih belum bisa menampilkan contoh - contoh keadaan cuaca seperti halnya menjelaskan cuaca mendung sedangkan diluar kelas cuaca masih cerah , dalam hal ini media film animasi kartun dalam pembelajaran tematik menjadi media alternatif pada saat menjelaskan pada tema 5 tersebut dan berlaku pada tema -tema yang lain untuk di kembangkan dalam bentuk flm animasi.

Dengan demikian yang di maksud dengan judul ini adalah sebuah proses pengembangan media Pembelajaran tema 5 kelas III adalah dengan menggunakan aplikasi abdoe priemer ini yang sudah di edit dan atur sedemikian rupa dengan di sertai suara dari aplikasi ini dalam bentuk file atau video film animasi hasil karya Syaifullah yang di ujicobakan di kelas III-A dan III-B di MI Kahasri Kota Probolinggo.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Dengan menggunakan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.<sup>17</sup> Penelitian terdahulu mendasari penelitian ini pernah dilakukan oleh beberapa peneliti tetapi setiap penelitian terdapat keunikan tersendiri. Hal ini karena adanya perbedaan tempat penelitian, objek penelitian dan literatur yang digunakan peneliti.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan ialah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ulvia Safratul Ula yang berjudul: "Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Bandar Lampung".<sup>18</sup>

Tujuan penelitian pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan dari media film animasi Cloud Bread

---

<sup>17</sup> Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: IAIN Jember Press, 2019) 91

<sup>18</sup> Ulvia Safratul Ula, " Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Bandar Lampung " (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019),i.

terhadap perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Bandar Lampung. Kemudian hasil penelitian ini adalah dalam menggunakan media film animasi terhadap perkembangan kosakata anak terbukti berpengaruh cukup signifikan dikelas eksperimen B2 TK Dharma Wanita Persatuan Bandar Lampung. Hal ini dapat dilihat dari analisis data uji hipotesis yang diuraikan pada bab IV.

Adapun persamaan penelitian ini sama- sama menggunakan media film animasi dalam proses belajar mengajar pada pada siswa. Dan perbedaannya ialah dilaksanakan pada anak usia dini (TK).<sup>19</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Bastiar Ismail Adkhar yang berjudul: "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes".<sup>20</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian menggunakan metode Research & Developmnet ini dimulai dengan researchatau penelitian dan diteruskan dengan development atau pengembangan. Kegiatan research dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (needs assessment), sedangkan kegiatan development dilakukan untuk menghasilkan produkmedia video animasi pembelajaran. Tujuan dari

---

<sup>19</sup> Ulvia Safratul Ula, " Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Bandar Lampung " (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019),i.

<sup>20</sup> astiar Ismail Adkhar, " Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes " (Skripsi, Universitas Negeri Semarang,2016), i

penelitian ini untuk Mengembangkan media video animasi pembelajaran berbasis Powtoon dengan cara pembuatan peta kompetensi, pembuatan peta materi, pembuatan GBIM (Garis Besar Isi Media), penyusunan naskah media serta pembuatan media pada kelas 2 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan video animasi pembelajaran berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah dasar. Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media animasi dalam proses belajar mengajar sekolah dasar.

Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut penggunaan video animasi pembelajaran berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran.<sup>21</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Kurniati yang berjudul: "Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi".<sup>22</sup>

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Karena PTK ini adalah upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dimana peran serta tanggung jawab guru khususnya dalam

---

<sup>21</sup> Bastiar Ismail Adkhar, " Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes " (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016), i

<sup>22</sup> Dewi Kurniati, "Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi" (Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020), i

pengelolaan kelas dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik, sehingga peserta didik mudah memahami materi yang telah diberikan dengan penggunaan baik dari segi teknik, metode, strategi serta pendekatan apa yang tepat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penelitian ini meningkatkan pemahaman siswa kelas IV 2 dengan menggunakan media video animasi, disini peneliti dan guru tematik akan memperbaiki dan melanjutkan ketahap siklus selanjutnya yaitu siklus II. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu mampu memberikan kontribusi pengetahuan dan mengembangkan pemahaman dalam proses pembelajaran.

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media animasi dalam proses belajar mengajar sekolah dasar dan sama diambil dari buku tematik. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut dilaksanakan di kelas IV.<sup>23</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuwidya Dista Priyatmi yang berjudul: "Pengembangan Media Cartoon Animation Berbasis Multimedia Pada Muatan Ipa Materi Sumber Energi Di Kelas III-A Sd Negeri Kembangarum 01 Semarang".<sup>24</sup>

Penelitian ini mengembangkan indikator aktivitas belajar siswa meliputi aktivitas yang berkaitan dengan pengetahuan, aktivitas visual,

---

<sup>23</sup> Dewi Kurniati, "Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi" (Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020), i.

<sup>24</sup> Yuwidya Dista Priyatmi, " Pengembangan Media Cartoon Animation Berbasis Multimedia Pada Muatan Ipa Materi Sumber Energi Di Kelas III-A Sd Negeri Kembangarum 01 Semarang," (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2017), i.

aktivitas mendengarkan, dan aktivitas lisan. Sedangkan Tujuan dari penelitian ini Untuk mengembangkan media Cartoon Animation berbasis multimedia pada muatan IPA materi Sumber Energi dikelas III-A SD Negeri Kembangarum 01. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu cartoon animation layak digunakan dalam pembelajaran.

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media animasi dalam proses belajar mengajar. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut dilaksanakan pada pembelajaran IPA.<sup>25</sup>

5. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahmawati yang berjudul: "Pengaruh Media Audio Visual (Kartun) Terhadap Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas III Mi Tarbiyah Al- Islamiyah Kembangan, Jakarta Barat, Tahun Ajaran 2014/2015 M".<sup>26</sup> Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen yaitu peneliti menggunakan uji coba media pembelajaran audio visual (Kartun) untuk mengetahui pengaruh media tersebut terhadap keterampilan bercerita dalam pelajaran bahasa Indonesia dengan membandingkan test keterampilan berbicara antara siswa yang menggunakan media sebagai kelas eksperimen dengan siswa yang tidak menggunakan audio visual (kartun) sebagai kelas control.

---

<sup>25</sup> Yuwidya Dista Priyatni, " Pengembangan Media Cartoon Animation Berbasis Multimedia Pada Muatan Ipa Materi Sumber Energi Di Kelas III-A Sd Negeri Kembangarum 01 Semarang," (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2017), i.

<sup>26</sup> Sri Rahmawati, "Pengaruh Media Audio Visual (Kartun) Terhadap Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas III Mi Tarbiyah Al- Islamiyah Kembangan, Jakarta Barat, Tahun Ajaran 2014/2015 M" (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014),i

Adapun hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran audio visual memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara .Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media animasi (KARTUN) dalam proses belajar mengajar. Sedangkan perbedaannya peneliti lebih memfokuskan pada media audio dalam proses pembelajaran.<sup>27</sup>

Adapun beberapa jurnal yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan ialah sebagai berikut:

1. Yanuarita Widi Astuti, Ali Mustad, 2014. Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah quasi experiment dengan desain pretest-posttest control group desain. Hasil penilaian menunjukkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor pretes 27,92 dan postes 29,51, kelompok eksperimen I memperoleh rata-rata skor pretes 27,95 dan postes 31,73, sedangkan kelompok eksperimen II memperoleh rata-rata skor pretes 27,75 dan postes 31,33. Peningkatan rata-rata skor yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 1,59. Peningkatan rata-rata skor kelompok eksperimen I sebesar 3,78 dan peningkatan rata-rata skor kelompok eksperimen II sebesar 3,58. Hasil uji t kelompok kontrol dan kelompok eksperimen I diketahui nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hasil uji t kelompok kontrol dan kelompok eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hasil Anova menunjukkan nilai signifikansi

---

<sup>27</sup> Sri Rahmawati, "Pengaruh Media Audio Visual (Kartun) Terhadap Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas III Mi Tarbiyah Al- Islamiyah Kembangan, Jakarta Barat, Tahun Ajaran 2014/2015 M" (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014),i

0,000 < 0,05. Dari data tersebut terdapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD.

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media animasi dalam proses belajar mengajar. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut dilaksanakan menulis karangan narasi siswa kelas V.<sup>28</sup>

2. Umrotul Hasanah, dan Lukman Nulhakim, 2014. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran film animasi pada konsep fotosintesis dan untuk mengetahui hasil penilaian uji ahli terhadap media pembelajaran film animasi pada konsep fotosintesis. Penelitian ini merupakan penelitian research and development (R & D). Teknik pengumpulan data dmenggunakan angket. Aspek penilaian dari segi media meliputi aspek kualitas teknik, narasi dan musik/efek suara. Aspek penilaian dari segi materi meliputi aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan materi, urutan materi, komunikatif, kesesuaian soal evaluasi, kesesuaian materi dengan bertujuan pembelajaran, hubungan materi dengan kemampuan berpikir kritis dan hubungan materi dengan motivasi. Uji ahli terhadap media film animasi “Cahaya dan Fotosintesis” dilakukan oleh ahli media dengan perolehan persentase 80,6% dengan kategori baik, dan ahli materi 92,5% yaitu kategori sangat baik.

---

<sup>28</sup> Yanuarita Widi Astuti, Ali Mustad, “*Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd*”, Jurnal Prima Edukasia, Volume 2 - Nomor 2, 2014 :250.

Berdasarkan hasil uji ahli media film animasi “Cahaya dan Fotosintesis” dapat diujikan kepada siswa secara terbatas, setelah kekurangan media tersebut diperbaiki. Kata Kunci: Film Animasi, Media Pembelajaran, Fotosintesis.

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media film animasi dalam proses belajar mengajar. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut dilaksanakan melalui pelajaran IPA pada proses fotosintesis.<sup>29</sup>

3. Firma Rean Kasih, 2017. Penelitian bertujuan menghasilkan film animasi fisika pada materi kesetimbangan benda tegar yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan dengan objek penelitian adalah film animasi dan siswa kelas XI IA1 SMAN 1 Lubuk Alung. Prosedur penelitiannya meliputi: mengenal potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, mengembangkan desain, memvalidasi desain, merevisi desain, dan uji coba produk. Instrumen pengumpulan data terdiri dari: lembar validasi tenaga ahli, lembar observasi keterlaksanaan, angket respon guru dan siswa, dan tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data digunakan untuk interpretasi data dalam grafik, analisis deskriptif, dan uji perbandingan berkorelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain film animasi layak dengan nilai kevalidan 4,37. Penggunaan film animasi sangat praktis dengan persentase kepraktisan 90,17%. Terakhir, penggunaan film animasi

---

<sup>29</sup> Umrotul Hasanah, dan Lukman Nulhakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis”, JPPI, Vol. 1, No. 1, November 2015, 91-106

efektif ditandai dengan peningkatan hasil belajar yang berarti pada ranah kognitif.

Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media film animasi dalam proses belajar mengajar. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut dilaksanakan pelajaran Fisika tentang Kesetimbangan benda yang valid di kelas XI IAI SMAN 1 Lubuk Alung.<sup>30</sup>

**Tabel 2.1**  
**Orisinilitas Penelitian**

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	2	3	4	5	6
1.	Ulvia Safratul Ula, 2019	"Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Bandar Lampung"	a. sama-sama menggunakan media film animasi b. Meningkatkan pemahaman kosakata	a. Dilaksanakakan pada anak usia dini (TK) b. Terdapat pada isi materi yang berbeda yang fokuskan kepada pada anak TK	penelitian ini menggunakan media film animasi terhadap perkembangan kosakata anak terbukti berpengaruh cukup signifikan di kelas eskperimen B2 TK Dharma Wanita Persatuan Bandar Lampung.
2.	Bastiar Ismail Adkhar, 2016	"Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran	a. Menggunakan media animasi proses	a. Pembelajaran berbasis Powtoon Pembelajaran	memberikan sumbangan positif , menjadi

<sup>30</sup> Firma Rean Kasih, "Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar di SMA, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*" 02 (1) (2017). 41-47.

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	2	3	4	5	6
		<p>Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes"</p>	<p>belajar mengajar</p>	<p>n IPA b. Pada animasi powton tersebut sudah terdapat animasi yang sudah di sediakan pada akses web powton.com tersebut</p>	<p>masukn bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan video animasi pembelajaran berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah dasar. Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media animasi dalam proses belajar mengajar sekolah dasar.</p>
3.	Dewi Kurniati,2020	"Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi"	<p>a. sama-sama menggunakan media animasi dalam proses belajar mengajar sekolah dasar. b. Penelitian sama-sama menggunakan</p>	<p>a. penelitian tersebut menggunakan model media Borg and Gall b. penelitian tersebut hanya memfokuskan pada pemahaman siswa dalam belajar belum tentu ada tingkat</p>	<p>penelitian ini yaitu mampu memberikan kontribusi pengetahuan dan mengembangkan pemahaman dalam proses pembelajaran .</p>

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	2	3	4	5	6
			pembelajaran tematik	ketertarikan suatu media pada animasi tersebut	
4.	Yuwidya Dista Priyatmi, 2017	"Pengembangan Media Cartoon Animation Berbasis Multimedia Pada Muatan Ipa Materi Sumber Energi Di Kelas IIIA Sd Negeri Kembangarum 01 Semarang"	a. menggunakan media animasi dalam proses belajar mengajar.	a. penelitian tersebut menggunakan model Borg and Gall dalam pembelajaran IPA b. media film animasi kartun multimedia tersebut hanya focus kepada satu aplikasi peneliti membuat media film animasi kombinasi dari beberapa aplikasi	penelitian ini yaitu cartoon animation layak digunakan dalam pembelajaran .
5.	Sri Rahmawati, 2014	"Pengaruh Media Audio Visual (Kartun) Terhadap Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas III Mi Tarbiyah Al-Islamiah Kembangan, Jakarta Barat, Tahun Ajaran 2014 /2015 M"	a. sama-sama menggunakan media animasi (KARTUN) dalam proses belajar mengajar	a. peneliti lebih memfokuskan pada media audio dalam proses pembelajaran jadi anak menyimak suara apa yang di bicarakan dalam animasi tersebut	media pembelajaran audio visual memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara

Dari kelima penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaannya penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada kelas penelitian, mata pelajaran, fokus penelitian, kelas penelitian serta

metode penelitian. Penelitian yang pertama di fokuskan pada peserta didik TK dan materi di sesuaikan pada TK ,Untuk penelitian kedua pembuatan media berbasis Powtoon dimana pembuatan media powtoon tersebut sudah tersedia dalam web <https://www.powtoon.com/>. Sedangkan penelitian 3 sampai 4 menggunakan metode penelitian R&D (Research and Develompent) dengan model penelitian model penelitian Borg and Gall. dan penelitian kelima menggunakan model ADDIE tetapi lebih memfokuskan pada suara apa yang bicarakan dalam animasi. Adapun persamaanya adalah sama menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi kartun dalam pembelajaran tematik

## **B. Kajian Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Hakekat Media Pembeajaran**

Hakikatnya pembelajaran merupakan salah satu usaha sadar seorang pendidik atau guru untuk membantu peserta didik sehingga dapat dengan mudah belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Seiring dengan perkembangan tekhnologi juga semakin mendorong upaya-upaya yang dilakukan untuk melakukan pembaruan dalam memanfaatkan tekhnologi dalam pembelajaran. Secara harfiah media berarti “perantara” atau “pengantar”. Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima

pesan tersebut.<sup>31</sup> Media pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia Pendidikan. Karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.<sup>32</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan kepada penerima pesan, sehingga tujuan pelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna.

#### b. Macam-macam Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok:

1) Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

Contoh: teks, grafik, foto, atau representasi fotografik, dan reproduksi.

2) Media hasil teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

---

<sup>31</sup> Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 2020), 4-

<sup>32</sup> Tafonao, *Media pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), 14

- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan computer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis microposeor.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer.

Sedangkan menurut Seels & Glasgow media pembelajaran apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi dalam dua kategori luas:<sup>33</sup>

#### 1) Pilihan Media Tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan - Proyeksi opaque (tak tembus pandang), Proyeksi overhead, Slide, Filmstrips.
- b) Visual yang tak di proyeksikan - Gambar, poster, Foto, Charts, grafik, diagram, Pameran, papan info, papan bulu.
- c) Audio - Rekaman piringan, pita, kaset, reel, cartridge
- d) Penyajian multimedia - Slide plus suara (tape), multi-image
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan - Film, televise, video
- f) Cetak - Buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas (hand-out)
- g) Permainan - Teka-teki, simulasi, permainan papan h. Realita - Model. Specimen (contoh), manipulative (peta, boneka)

---

<sup>33</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 35-36.

- h) Realita - Model. Specimen (contoh), manipulative (peta, boneka).
- 2) Pilihan media teknologi mutakhir
  - a) Media berbasis telekomunikasi. Telekonferen, kuliah jarak jauh
  - b) Media berbasis mikroprosesor. Computer-assisted instruction, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, compact (video) disc.
- c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp & Dayton fungsi media pembelajaran yaitu<sup>34</sup>:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Memberi intruksi.

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa Fungsi media pembelajaran yaitu, dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

Manfaat media pembelajaran Menurut Kemp & Dayton manfaat media pembelajaran yaitu<sup>35</sup>:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku

---

<sup>34</sup> Azhar Arsyad, 23.

<sup>35</sup> Azhar Arsyad, 25-27.

- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Dapat mempersingkat waktu pembelajaran
- 5) Dapat meningkatkan kualitas hasil belajar
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Adapun manfaat media pembelajaran lainnya sebagai berikut:

- 1) Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu:
  - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, video radio atau model.
  - b) Objek atau benda terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan slide, gambar dan video.

Menyeleksi media pembelajaran dengan melihat kesesuaian media dan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Hal ini terkait kualitas dan kuantitas penggunaan media, apabila tidak didukung fasilitas dan waktu maka media kurang efektif. Kualitas media juga dilihat dari kemampuan menggunakannya.

## 2. Film Animasi

### a. Pengertian Film Animasi

#### 1) Pengertian Film

Film atau gambar hidup akan menjadi gambar secara garis besar dimana garis demi garis (frame) diproyeksikan melalui titik fokus proyektor secara tepat dengan tujuan agar layar menampilkan gambar tersebut lebih hidup<sup>36</sup>. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan tampilan yang terus-menerus. Film juga diartikan sebagai serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal. Film pada hakikatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang mengkombenasikan dua macam indera pada saat yang sama. Film yang dimaksudkan disini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan, atau penyuluhan.

---

<sup>36</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2003), 65.

Pengertian Film itu sendiri adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.<sup>37</sup> Program film itu sendiri dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik, selain itu juga program film dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemotrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

2) Keuntungan dan kelemahan Film:

a) Keuntungan Ukuran tampilan Film sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, Film merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai hadapan peserta didik secara langsung, Film menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

b) Kelemahan Film

(1) Fine details artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.

(2) Size information artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya

(3) Third dimention artinya gambar yang diproyeksikan oleh Film itu sendiri umumnya berbentuk dua dimensi

---

<sup>37</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 88.

- (4) Opposition artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- (5) Setting artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan dipasar, di stasiun, atau tempat keramaian lain.
- (6) Material pendukung Film membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- (7) Budget artinya biaya untuk membuat program Film membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

#### b. Pengertian Animasi

Animasi merupakan proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar untuk mendapatkan ilusi pergerakan. jadi animasi merupakan usaha untuk membuat persentasi statitis hidup, agar bisa digunakan sebagai alternatif media komunikasi dan pembelajaran.<sup>38</sup>

Animasi memiliki beragam jenis, walaupun demikian, semua jenis dari animasi tersebut dapat digunakan sebagai media promosi dan proses belajar mengajar dikehidupan modern .

---

<sup>38</sup> Muliati Badarudiin et al., *Belajar Animasi Menggunakan Abdobe Flash CS3* (Medan:Yayasan Kita Menulis, 2021), 1.

Animasi Juga bisa disebut rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Menurut Mayer dan Morene animasi memiliki tiga fitur utama:

- 1) Gambar, animasi merupakan sebuah penggambaran
- 2) Gerakan, animasi menggambarkan sebuah pergerakan
- 3) Simulasi, animasi terdiri atas obyek-obyek yang dibuat dengan digambar atau dengan metode simulasi lain.<sup>39</sup>

c. Peran animasi sebagai proses pembelajaran

- 1) Untuk menarik perhatian anak dan agar dapat termotivasi, animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh, yang sekiranya akan menarik perhatian peserta didik. Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang akan diberikan kepada anak.
- 2) Sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada anak atas materi yang akan diberikan.

Dari paparan diatas penulis simpulkan bahwa film animasi adalah film dari pengolahan gambar diam menjadi gambar bergerak yang diambil dari beberapa video yang disatukan menjadi film. Film animasi juga merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Muliati Badarudiin et al., *Belajar Animasi Menggunakan Abdobe Flash CS3* (Medan:Yayasan Kita Menulis, 2021), 1.

1) Jenis film Animasi

- a) Animasi 2 Dimensi (2D).
- b) Animasi 3 Dimensi (3D).
- c) Animasi Tanah Liat (Clay Animation).
- d) Animasi Jepang (Anime)

2) Manfaat Film Animasi

a) Untuk Peserta didik

- (1) Menghadirkan visual pembelajaran yang menarik ketimbang ceramah dan teori.

Artinya Sebagai pengajar rasanya sulit tanpa menghadirkan tayangan visual agar peserta didik bisa mencerna yang dimaksud. Berbicara teori misalnya tentang komunikasi tidak akan mudah dipahami tanpa dipraktikkan.

Praktik yang sesungguhnya bisa ditemukan dalam dunia nyata yang mudah tergambar dalam film. Oleh karena itu pengajar harus sudah mempersiapkan dan meriset film apa yang cocok dan tepat sesuai tema yang akan dipelajari saat

ini.<sup>41</sup>

- (2) Membuat Suasana Kelas Menjadi Lebih Hidup dan aktif.

Artinya setelah dikatakan akan ada sesi menonton film, serempak seluruh kelas bercerita mengapa? Karena manusia pada dasarnya adalah makhluk visual. Mereka

---

<sup>41</sup> Muliati Badarudiin et al., *Belajar Animasi Menggunakan Abdohe Flash CS3* (Medan:Yayasan Kita Menulis, 2021), 1.

menyukai apa hal hal yang mudah dilihat dan diamati untuk dipelajari ketimbang anda menjelaskan berulang – ulang. Jadi hasil suasana kelas yang semula sepi dan pasif menjadi lebih hidup Ketika film diputar.

- (3) Mengambil sisi tambahan atau yang berbeda dengan tema pembelajaran.

Artinya tak semua orang menyukai pengajaran baik melalui tulisan maupun lisan. Namun film pastinya disukai untuk disimak karena orang punya kecenderungan ingin tahu dan suka mengamati. Melalui film, peserta didik yang dijadikan penonton diharapkan mengambil sisi tambahan dan pastinya hal positif yang tidak ditemukan dalam pengajaran. Mengapa? Film memberikan situasi yang nyata dan realita tersebut lebih diterima ketimbang masih teori tertulis atau penjelasan lisan.

b) Untuk Guru

- (1) Dapat menjadi media pembelajaran sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

- (2) Dapat menjadikan pelaksanaan pembelajaran yang menarik agar anak-anak semangat belajar. Juga dapat menjadi salah

satu alternative atau upaya untuk meningkatkan kosakata pada anak.<sup>42</sup>

3) Dampak Positif dan Negatif Film Animasi untuk anak

a) Dampak Positif

(1) Anak dapat memperoleh imajinasi yang dibutuhkan dan baik untuk perkembangan anak

(2) Anak merasa senang dan terhibur

b) Dampak Negatif

(1) Anak bersifat pasif, karena anak hanya dapat melihat dan mendengarkan saja.

4) Gambar animasi awan yang ada pada pengembangan film animasi dilihat dari sisi positif dan negative penulis akan mengembangkan film animasi guna untuk meningkatkan kosa kata dengan jenis Film animasi Proses Terjadi Hujan. Sehingga dalam Film ini tidak menayangkan percakapan atau pun memperlihatkan karakter-karakter, sehingga anak hanya dapat memperoleh segi positifnya saja dikarenakan anak hanya memperoleh pengetahuan dari Film animasi yang akan peneliti kembangkan.

Berikut merupakan contoh gambar animasi proses terjadinya hujan:

---

<sup>42</sup> Muliati Badarudiin et al., *Belajar Animasi Menggunakan Abdohe Flash CS3* (Medan:Yayasan Kita Menulis, 2021), 1.



**Gambar 2.1** Animasi Proses Terjadinya Hujan



**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian pada penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

*“Educational R&D is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality or similar standards”*

Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah model pembangunan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria kelayakan serta minat belajar peserta didik dalam pembelajaran, kualitas tertentu, atau standar tertentu.

Penelitian dan pengembangan akan menghasilkan suatu produk yang layak dan menarik, serta lebih memungkinkan untuk diterapkan sebagai sumber belajar di kelas jika produk tersebut telah di validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru serta mendapatkan penilaian kementerian dari peserta didik. Penelitian pengembangan pendidikan meliputi proses pengembangan dan validasi produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk belajar. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa sumber belajar dalam bentuk film animasi yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Metode penelitian dan pengembangan memuat

butir-butir yang terdiri dari : model penelitian, pengembangan prosedur pengembangan dan uji coba produk.

Penelitian dan pengembangan merupakan langkah- langkah atau rangkain proses dalam mengembangkan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan suatu produk tertentu.

Menurut Seels & Richey, model adalah suatu abstraksi yang dapat digunakan untuk membantu memahami sesuatu yang tidak bisa dilihat atau dialami secara langsung. Model juga merupakan representasi realitas yang disajikan dengan suatu derajat struktur dan urutan.<sup>43</sup>

Jadi model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE.

Model penelitian pengembangan ADDIE termasuk kedalam penelitaan pengembangan model procedural yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu, yang urutan langkah-langkah pada model tersebut harus diikuti secara bertahap dari awal hingga akhir.<sup>44</sup> Model pengembangan berorientasi kelas menggunakan lima taahap yaitu *analysis, design, development, implement, evaluet*.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> Barbara B Seels, Rita C Richey, *Teknologi Pembelajaran: Defininsi dan Kawasannya*. Jakarta: IPTPI, 1994, 10.

<sup>44</sup> Punaji setyosari, "*Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*" Jakarata: Prena Media Grouf 2015, 284.

<sup>45</sup> Amir hamzah, "*metode penelitian dan pengembangan*", Malang: literasi nusantara 2019,39.

Analisis berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Design merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan development adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk, implementation adalah kegiatan menggunakan produk, dan evaluation adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum.<sup>46</sup>

Model ADDIE memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model ADDIE terletak pada tahapan implementasi karena dilakukan secara sistematis dan sistemik, sedangkan kekurangannya terletak pada tahap desain karena model ADDIE tidak mengatakan bagaimana membagi tujuan utama menjadi tujuan yang praktis. Dengan demikian, analisis dan perencanaan harus hati-hati agar bisa mencapai hasil yang diutamakan dari keseluruhan proses pengembangan.

## **B. Prosedur Penelitian dan pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan mengenai langkah – langkah prosedur.<sup>47</sup> Berdasarkan dengan model penelitian pengembangan yang telah dipilih oleh penulis, maka prosedur pengembangan Media Film Animasi terdiri dari lima tahapan, yaitu :

### **1. Tahap Analisa (analysis)**

Analisa adalah proses melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas.

---

<sup>46</sup> Sugiyono, “*penelitian dan pengembangan untuk bidang pendidikan manajemen*”, sosial, teknik. Bandung: Alfa beta 2016, 38.

<sup>47</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember : IAIN Jember, 2020), 68.

Tahap analisa ini merupakan proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik.

Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti pada tahapan analisis ini adalah melakukan wawancara dan observasi pada tanggal 15 januari 2022 di MI Kahasri probolinggo. Pada saat itu sedang berlangsung pembelajaran Luring, dimana pada saat itu peserta didik di sekolah guru dan melakukan pembelajaran disana. Dalam proses pembelajaran saya melihat minimnya media pembelajaran media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran.

Melihat permasalahan diatas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran tematik. Khususnya pada pembelajaran tema 5 dikelas III menggunakan film animasi dalam pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian peneliti akan melakukan penanganan yang layak guna membantu kegiatan pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan Media Pembelajaran Pengaruh perubahan cuaca sesuai dengan materi pembelajaran dikelas III MI Kahsri probolinggo.

## 2. Tahap Desain/perencanaan

Tahap Desain/perencanaan Langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan yaitu: merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, measurable, applicable, dan realistic. Kemudian menyusun tes yang didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Setelah itu menentukan strategi pembelajaran media yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut.

Peneliti menggambarkan desain media yang akan dikembangkan dalam beberapa tahapan yaitu :

- a. Menentukan tema yang akan dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran.
- b. Menentukan KI, KD dan Materi yang sesuai dengan media pembelajaran.
- c. Menyusun rancangan pembuatan media Film animasi proses perubahan cuaca mengacu pada spesifikasi produk yang telah dibuat sebelumnya.
- d. Menentukan bahan-bahan animasi dan penjelasan beberapa video untuk dijadikan media film animasi kartun tersebut.

### 3. Tahap Pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Satu langkah terpenting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum mengimplementasikan.

Setelah mendesain produk, selanjutnya penulis melakukan pengembangan melalui beberapa tahapan, yaitu :

- a. Memilih bahan-bahan animasi dan beberapa gabungan video yang akan dijadikan media pembelajaran
- b. Bahan yang dipilih adalah animasi green screen, video penjelasan materi serta pembuatan animasi secara manual.

- c. Sebelum produk divalidasi, peneliti membuat angket validitas produk untuk dosen ahli media pembelajaran, dosen ahli materi, guru kelas III MI Kahasri Kota Probolinggo.
- d. Setelah angket disiapkan, tahap selanjutnya adalah validasi desain ahli media dan ahli materi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian dan juga mendapat komentar serta saran dari para ahli mengenai kesesuaian materi dengan media pembelajaran.
- e. Setelah mendapatkan penilaian serta saran dari para ahli, peneliti berusaha mengurangi kelemahan produk dengan cara memperbaiki produk tersebut. Setelah direvisi dan produk dinyatakan sudah layak, maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap selanjutnya.

#### 4. Tahap Implementasi

Implementasi adalah langkah nyata yang digunakan untuk menerapkan sistem pembelajaran yang telah dibuat.

Setelah produk dinyatakan layak kemudian diimplementasikan ke lapangan. Selanjutnya peneliti membuat catatan mengenai kekurangan dan juga kendala yang terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan kepada peserta didik.

Dari penilaian implementasi tersebut peneliti membuat angket uji coba pengguna kepada peserta didik apakah media tersebut layak tidaknya untuk di terapkan sebagai media pembelajaran.

## 5. Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah proses melihat dan mengamati sistem pembelajaran yang telah dibuat berhasil sesuai dengan harapan atau tidak.<sup>48</sup>

Tahap evaluasi ini berdasarkan pada validasi yang dilakukan oleh para ahli dan juga respon guru serta peserta didik. Apabila pada tahap implementasi masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam produk media ini maka diperlukan penyempurnaan kembali. Namun jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka media tentu sudah layak untuk digunakan.

### C. Uji Coba Produk

Subjek uji coba dalam pengembangan media film animasi pembelajaran tematik adalah dosen mata pelajaran media pembelajaran sebagai ahli pembelajar (validator), dosen ahli media sebagai validator, guru dan juga peserta didik kelas III MI Kahasri probolinggo.

### D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk, dimana penilaian suatu produk ini penting dilakukan karena untuk mengetahui keunggulan serta kelemahan suatu produk yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk tersebut. Berikut akan dijelaskan gambaran dari desain uji coba yang telah dibuat oleh peneliti :

---

<sup>48</sup> Sukarman Purba et al, *Landasan Pedagogik : Teori dan Kajian* ( Medan : Yayasan Kita Menulis, 2021), 156.

## 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada pengembangan Media Pembelajaran Film animasi adalah sebagai berikut :

- a. Subjek Uji Coba Validitas Subjek uji coba media pengaruh cuaca pembelajaran tematik ini adalah terdiri dari dosen ahli media pembelajaran an dosen ahli materi pembelajran tematik.
- b. Subjek Uji Coba Implementasi Media film animasi Subjek implementasi media film animasi adalah peserta didik kelas III MI Kahasri probolinggo, guru kelas III MI Kahasri. Peserta didik dan guru akan menjadi subjek uji coba dan mengisi angket penilaian terhadap media Film animasi tersebut.

## 2. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh penulis ini menggunakan jenis data Kualitatif dan data Kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian dinyatakan dalam sebuah pernyataan.<sup>49</sup> Sedangkan data kuantitatif adalah data yang banyak menggunakan angka dan rumus. Berikut penjelasannya:

- a. Data Kuantitatif, diperoleh dari kuesioner atau angket yang diberikan kepada peserta didik serta penilaian para ahli mengenai kelayakan media Film animasi.
- b. Data Kualitatif, diperoleh dari buku-buku atau jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif digunakan untuk memperkuat sekaligus

---

<sup>49</sup> Eko Putro Widoyoko, Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 18

mengecek validitas data ini dari hasil kuesioner. Data Kualitatif dapat dilengkapi dengan hasil observasi dan wawancara terhadap responden yaitu guru MI Kahasri Probolinggo.

### 3. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu cara yang dapat dilakukan oleh seorang peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Selain itu instrumen pengumpulan data juga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah :

#### a. Observasi

Observasi Dilaksanakan di MI Kahasri probolinggo. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar disana. Selain itu observasi dilakukan juga untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang tersedia disekolah. Observasi pertama dilakukan disekolah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sehingga diperlukan penelitian serta pengembangan terutama pada media pembelajaran.

#### b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas III MI Kahasri Probolinggo untuk memperoleh data kualitatif yang meliputi keadaan peserta didik kelas III. Tanggapan guru terhadap media yang telah dikembangkan dan diterapkan dikelas.

c. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>50</sup> Jenis angket yang digunakan merupakan kombinasi dari angket terbuka dan angket tertutup, dan dibuat dalam bentuk checklist. Tujuan penggunaan kuesioner atau angket adalah untuk mengetahui tanggapan dari ahli media, pendidik, dan peserta didik mengenai kevalid tidaknya dan ketertarikan terhadap produk sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut. Berikut beberapa skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini :

1) Aspek isi (materi)

**Tabel 3.1**  
**Tabel Indikator Pada Aspek Isi**

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan Kurikulum	Sangat tidak Sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Kesesuaian isi dengan KD	Sangat tidak Sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2018), 199.

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
4	Materi pada media mudah Dipahami	Sangat tidak Sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5	Kemenarikan media Film animasi	Sangat tidak Sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
6	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik Kelas III	Sangat tidak Sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

## 2) Aspek desain media

**Tabel 3.2**  
**Tabel Indikator Angket Pada Aspek Desain**

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Warna Desain	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Desain Gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4	Tema	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5	Pengoperasian Media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

## 3) Aspek pembelajaran

**Tabel 3.3**  
**Indikator angket pada aspek pembelajaran**

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoperasian	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Desain Warna dan Gambar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Kesesuaian isi materi dengan KD	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4	Tampilan media Film animasi	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5	Mudah dipahami	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

## 4) Aspek penggunaan

**Tabel 3.4**  
**Indikator angket pada aspek penggunaan**

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoperasian	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Desain Tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Motivasi belajar	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4	Kemudahan media dalam membantu Pemahaman	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
5	Kemenarikan Media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

#### d. Dokumentasi Angket

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau juga dapat diambil dari hasil kegiatan praktek kegiatan peserta didik, dan dokumen – dokumen lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.<sup>51</sup>

### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode atau cara yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi agar menjadi lebih mudah untuk dipahami. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dan kuantitatif yang dianalisis secara deskriptif statistik.

#### 1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis kualitatif dalam penelitian ini mengacu pada konsep Hubberman dan Miles, yaitu tahap reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi.<sup>52</sup> Hal hal yang dilakukan adalah :

- a. Pengumpulan data dilakukan pada saat pembelajaran luring disalah satu rumah guru kelas III
- b. Setelah memperoleh data, kemudian data ditulis dan rinci sehingga

---

<sup>51</sup> Ahmad Maskur, “Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung”, (Skripsi : UIN Raden Intan Lampung, 2018), 61.

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: ALFABETA, 2018),246

data menjadi kompleks. Untuk itu diperlukan analisis data melalui reduksi data

c. Setelah direduksi kemudian menyaikan data

## 2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data ini digunakan untuk mengetahui respon ahli media dan ahli materi beserta peserta didik terhadap media Film animasi. Data ini diperoleh dari hasil validasi produk serta uji coba produk. Berikut ini penjelasan secara rinci mengenai kedua jenis yang digunakan :

a. Analisis data angket validasi ahli

Analisis data pada proses validasi ahli ini terdiri dari dua ahli, yaitu ahli media dan juga ahli materi. pada proses pengembangan media pembelajaran film animasi ini validasi ahli media akan menguji kemenarikan media pembelajaran. Sedangkan ahli materi akan menguji kesesuaian media pembelajaran dengan materi berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD).

Hasil angket validasi ahli dikonversi menggunakan skala Likert, variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Likert terdiri dari beberapa kategori yaitu :

**Tabel 3.5**  
**Skala Likert (Sugiyono, 2013: 135)**

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju/selalu/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat Memotivasi
2	3	Setuju/baik/sering/positif/sesuai/mudah/layak/bermanfaat/memotivasi

No	Skor	Keterangan
3	2	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif/kurang setuju/kurang baik/kurang sesuai/kurang menarik/kurang paham/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi
4	1	Sangat tidak setuju/sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang menarik/sangat kurang paham/sangat kurang layak/sangat kurang Bermanfaat

Berdasarkan tabel kategori penilaian Likert tersebut dapat dihitung presentase rata-rata tiap komponen dengan menggunakan rumus berikut ini (Arikunto, 2008 : 35)<sup>53</sup>

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

Keterangan :

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum \chi$  = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum \chi i$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

Setelah dilakukan perhitungan presentase disetiap komponen, tahap selanjutnya yaitu pemberian arti dan pengambilan keputusan mengenai kualitas produk film animasi seperti pada tabel berikut ini

**Tabel 3.6**  
**Persentase Kelayakan**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	76 – 100 %	Sangat Baik	Layak, tidak perlu direvisi
2	51 – 75 %	Baik	Cukup, perlu direvisi

<sup>53</sup> Muhammad Ichsan, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bumi Dan Alam Semesta Menggunakan Alat Peraga Di Kelas Vi Sd Negeri Suka Makmur Kabupaten Bener Meriah”, (Banda Aceh: STKIP BBG, 2018)220

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
3	36 – 50 %	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4	≤35 %	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi

b. Analisis data angket respon peserta didik

Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman. Didalam skala Guttman ini terdapat dua kategori, yaitu nilai dan skor. Angket yang sudah diisi oleh peserta didik dianalisis dan dipresentasikan menggunakan rumu sebagai berikut (Arikunto, 2008 : 35) <sup>54</sup>

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

Keterangan :

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum \chi$  = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum \chi i$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

**Tabel 3.7**  
**Persentase Kelayakan**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	76 – 100 %	Sangat Baik	Layak, tidak perlu direvisi
2	51 – 75 %	Baik	Cukup, perlu direvisi
3	36 – 50 %	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4	≤35 %	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi

<sup>54</sup> Muhammad Ichsán, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bumi Dan Alam Semesta Menggunakan Alat Peraga Di Kelas Vi Sd Negeri Suka Makmur Kabupaten Bener Meriah”, (Banda Aceh: STKIP BBG, 2018)220

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Kahasri

Merupakan Lembaga di bawah naungan LP MAARIF NU Kota Probolinggo dan Kementerian Agama Kota Probolinggo yang beralamatkan di Jl MT. Haryono no 91 Kelurahan Jati Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. Adapun lokasi MI KAHASRI terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan peserta didik tetap belajar dengan nyaman.<sup>55</sup>

Adapun batas – batas dari lokasi MI KAHASRI adalah sebelah utara berbatasan dengan gang 7 kelurahan Jati sebelah barat berbatasan dengan Jl MT Haryono sebelah selatan berbatasan dengan rumah penduduk sebelah timur berbatasan dengan rumah penduduk.

Kegiatan belajar mengajar di MI KAHASRI di selenggarakan pada waktu pagi hari, di mulai pada pukul 06.30 – 13.20 WIB, menyadari sangat pentingnya tenaga kependidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar – benar memperhatikan mutu guru. Hal ini

---

<sup>55</sup> Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Kahasri Kota Probolinggo, 15 Januari 2022

dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan. Jumlah tenaga seluruhnya ada 26 orang guru dan 3 orang Tenaga Kependidikan.

Berdasarkan observasi Peneliti, di kelas III-A dan III-B, pada mata pelajaran Tematik oleh Bapak Hari Setiawan, S.Sos dan guru kelas III-B Ibu Siti Aminah, S.Pd. Guru menjelaskan seperti biasa belum bisa menggunakan media film animasi. jika saat merasa jenuh guru kelas langsung mempraktekkan ice breaking agar bisa mengontrol ke adaan kelas, hanya saja di dalam terdapat fasilitas lengkap seperti proyektor, sound system serta media yang lain, akan tetapi masih belum di gunakan oleh guru dikarenakan akan mengurangi aktivitas belajar peserta didik dan mengurangi konsentrasi peserta didik pada saat menampilkan media yang lain.<sup>56</sup>

## **B. Penyajian Data Uji Coba**

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli Media, ahli Materi, ahli pembelajaran, serta pengguna atau peserta didik didalam kelas III-A dan III-B dengan melakukan uji coba secara bertahap, dengan peserta didik kelas III-A sebesar 26 peserta didik dan peserta didik kelas III-B sebesar 29 peserta didik untuk melakukan tingkat perbandingan ketertarikan pengembangan media film animasi. Pengembangan Media Film Animasi Kartun di gunakan dalam pembelajaran tematik khususnya peneliti memilih materi pembelajaran tematik tema 5 tentang keadaan cuaca untuk minat belajar peserta didik di MI Kahasri Kota Probolinggo serta menggunakan

---

<sup>56</sup> Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Kahasri Kota Probolinggo, 15 Januari 2022

model ADDIE. Adapun tahapan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut.

### **1. Hasil Analisis**

Tahapan pertama yang dilakukan dalam pengembangan ADDIE adalah analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke madrasah yaitu MI Kahasri Kota Probolinggo untuk mengetahui informasi yang ada di Lembaga madrasah. Hal-hal yang di analisis dalam penelitian ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi.

Analisis kompetensi, karakteristik dan materi dilakukan dengan cara wawancara kepada guru III-A dan III-B di MI khasri Kota probolinggo sebagai subjek penelitian ini didapatkan bahwa dari hasil guru kelas bahwasanya masih kurang minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran, perlu adanya permainan atau media agar peserta didik lebih cenderung aktif di kelas pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis yang dilakukan peneliti bahwasanya anak atau peserta didik perlu adanya permainan atau media yang membuat mereka senang pada saat pembelajaran. Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar produk yang di desain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran tematik. Sekaligus memaksimalkan fasilitas yang ada di sekolah tersebut yang belum di maksimalkan serta minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran.

## 2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan yang merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media film animasi kartun. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

### a. Menentukan materi

Sebelum membuat media film animasi perlu adanya untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan diajarkan dan menyesuaikan media yang akan dibuat dalam pembuatan film animasi, jadi peneliti memilih materi tema 5 sub tema 1 tentang keadaan cuaca kelas III.

### b. Menentukan nama (Judul) Media

Nama media film animasi ini kartun diambil dari penyesuaian peserta didik dimana peserta didik hampir atau seluruh masih menyukai animasi kartun. Selain itu film animasi kartun ini dikombinasikan dengan materi yang diajarkan khususnya tema (keadaan cuaca) dan dipilih berdasarkan fungsi dan tujuan media itu sendiri, yaitu membuat peserta didik fokus dan senang melihat animasi kartun dan dikombinasikan dengan materi sehingga anak cenderung lebih banyak mengingat apa yang ditampilkan dalam media tersebut dan pendidik tidak perlu menjelaskan dua kali dan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.

c. Menyesuaikan materi dengan media

Berdasarkan analisis kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik maka dapat apa yang ditemukan menjadi kebutuhan peserta didik. Setelah itu dapat dilakukan penyesuaian antara materi dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran dapat berjalan lancar dengan maksimal serta tujuan pembelajaran pun dapat dicapai. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku peserta didik.

d. Menyusun Kerangka Atau Bentuk Dasar dalam Media Film Animasi Kartun

Kerangka media film animasi kartun disusun berdasarkan tema 5 tentang “Keadaan Cuaca”. Sesuai dengan tema tersebut pembuatan media film animasi kartun tema 5 yang berasal dari berbagai macam aplikasi editor mudah yang dapat kita lakukan.

Kerangka atau bentuk media atau bentuk media film animasi dibuat untuk menampilkan animasi gerak yang akan diproduksi menjadi film animasi.

Berikut langkah-langkah pembuatan film animasi tema 5 keadaan cuaca :

- 1) Pertama menyimak materi khususnya tema 5 (keadaan cuaca) yang akan dibuat bahan film animasi.

- 2) Download bahan kartun di google khususnya materi (keadaan cuaca) untuk tambahan media animasi, seperti gambar kartun, gambar gerak , dan lain-lain.
- 3) Buka aplikasi adobe photoshop yang ada di personal compter (pc) untuk menghilangkan background bahan kartun yang sudah didownload atau menggunakan <http://website.eraser.bg> untuk menghapus background tersebut, untuk lebih detail menggunakan abdobe photos menghapus secara manual.
- 4) Setelah dihapus background bahan kartun tersebut, buat folder baru untuk bahan karena sudah diedit dan masukan semua bahan yang sudah dihapus background barusan, atau alangkah baiknya kita upload di google drive untuk meminimalisir terjadi kehilangan berkas.
- 5) Setelah itu buka aplikasi plotagon gratis atau berbayar untuk membuat animasi gerak tersebut didalam aplikasi tersebut sudah tersedia berbagai macam model Gerakan animasi serta tempat lokasi animasi yang disediakan.
- 6) Buka aplikasi plotagon dan buat setiap dialog yang akan dibuat tergantung kreasi anda mau dibikin berapa, dan tambahkan audio suara pada setiap dialog.
- 7) Jika sudah render atau eksport hasil video animasi satu persatu.
- 8) Jika sudah tinggal gabungkan animasi video di abdobe priemer studio atau di kine master yang berbayar agar hasil lebih maksimal.

- 9) Jika sudah tinggal kita masukkan bahan tambahan yang sudah kita hapus background tadi didalam video yang sudah digabungkan menjadi film.
- 10) Setelah itu tambahkan teks untuk menyempurnakan film animasi di abdeobe primer studio, atau kinemaster .
- 11) Setelah itu kita sempurnakan mungkin ada audio, warna dan tulisan belum pas.
- 12) Jika suda dirasa cocok dengan apa yang kita edit, dan sudah sempurna tinggal eskport dan pilih ukuran film tersebut sesuai yang diinginkan.
- 13) Media film animasi siap digunakan.

### **3. Hasil Pengembangan**

Adapun hasil pengembangan media film animasi kartun terdiri dari beberapa tahapan berikut:

#### **a. Bentuk Produk**

Media film animasi merupakan suatu alat yang berbentuk produk yang dapat dikembangkan disetiap orang. Pembuatan media film animasi menggunakan bahan aplikasi yang tidak sulit ditemukan dan sudah terkenal semua media untuk bahan edit atau bahan suatu film animasi kita bisa kembangkan kembali tergantung kreasi kita bagaimana kita bisa mengembangkan video tersebut. Setelah penyesuaian dengan materi kelas III. Media ini merupakan desain awal yang dikonsultasikan kepada peneliti ke beberapa validator ahli, guru

kelas, dan dosen pembimbing. Setelah mendapatkan hasil validator kemudian direvisi produk untuk selanjutnya dilakukan validasi dan uji coba oleh pengguna.

b. Komponen-komponen media film animasi

1) Bahan-bahan dan Langkah pembuatan film animasi

Dalam pembuatan media pembelajaran selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan peserta didik, dan kemampuan peserta didik untuk dimengerti saat ditampilkan film animasi tersebut. Berikut ini adalah bahan pembuatan media film animasi :

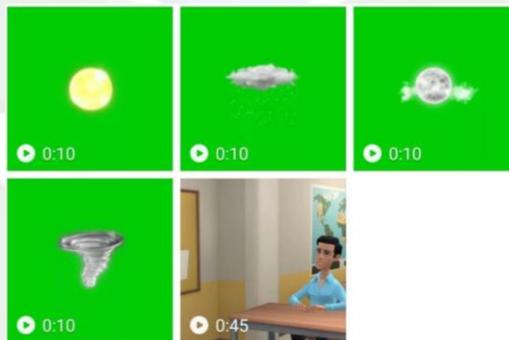
- a) PC atau computer sudah terinstal browser internet
- b) Memiliki Hp untuk menyempurnakan Hasil edit
- c) Microphone
- d) Software pendukung seperti Abdobe Photoshop, Abdobe Priemer Studio, Plotagon, Kine master.

2) Selanjutnya langkah-langkah pembuatan film animasi tema 5 keadaan cuaca :

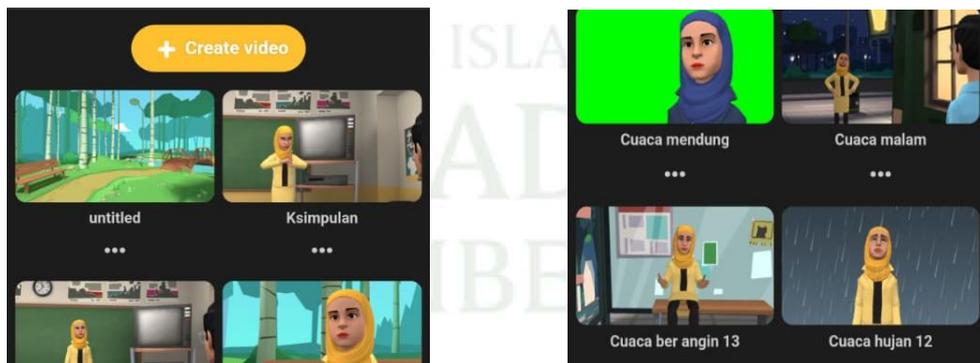
- a) Pertama menyimak materi khususnya tema 5 (keadaan cuaca) yang akan dibuat bahan film animasi.
- b) Download bahan kartun di google khususnya materi (keadaan cuaca) untuk tambahan media animasi, seperti gambar kartun, gambar gerak , dan lain-lain.

- c) Buka aplikasi abdoe photoshop yang ada dipersonal compter (pc), untuk menghilangkan background bahan kartun yang sudah didownload atau menggunakan [http://:website eraser.bg](http://website.eraser.bg) untuk menghapus background tersebut, untuk lebih detail menggunakan abdoe photos menghapus secara manual.
- d) Setelah dihapus background bahan kartun tersebut, buat folder baru untuk bahan karena sudah diedit dan masukan semua bahan yang sudah dihapus background barusan, atau alangkah baiknya kita upload di google drive untuk meminimalisir terjadi kehilangan berkas.
- e) Setelah itu buka aplikasi plotagon gratis atau berbayar untuk membuat animasi gerak tersebut didalam aplikasi tersebut sudah tersedia berbagai macam model gerakan animasi serta tempat lokasi animasi yang disediakan.
- f) Buka aplikasi plotagon dan buat setiap dialog yang akan dibuat tergantung kreasi anda mau dibikin berapa, dan tambahkan audio suara disetiap dialog.
- g) Jika sudah render atau eksport hasil video animasi satu persatu.
- h) Jika sudah tinggal gabungkan animasi video di abdoe priemer studio atau di kine master yang berbayar agar hasil lebih maksimal.

- i) Jika sudah tinggal kita masukkan bahan tambahan yang sudah kita hapus background tadi didalam video yang sudah digabungkan menjadi film.
- j) Setelah itu tambahkan teks untuk menyempurnakan film animasi di abdoe primer studio, atau kinemaster
- k) Setelah itu kita sempurnakan mungkin ada audio, warna dan tulisan belum pas.
- l) Jika suda dirasa cocok dengan apa yang kita edit, dan sudah sempurna tinggal eskport dan pilih ukuran film tersebut sesuai yang diinginkan.
- m) Media film animasi siap digunakan.



**Gambar 4.1**  
Bahan Tambahan Green Screen Animasi



**Gambar 4.2**  
Gambar Proses Pembuatan Film Animasi



**Gambar 4.3**

Gambar Proses Penambahan Suara dan Text dalam Animasi

### c. Validasi

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi ahli media film animasi dilakukan oleh bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, validasi ahli materi dilakukan oleh M. Suwignyo Prayogo, M.Pd.I, dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas III MI Kahasri Probolinggo Bapak Hari Setiawan, S.Sos. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media film animasi yang diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 tentang “Keadaan Cuaca”.

- 1) Validasi oleh ahli media diperoleh persentase rata-rata 93% dengan kategori sangat layak dengan mendapat saran agar media pembelajaran dibenahi dari segi suara background untuk dikurangi

menjadi 10%. Dikarenakan pada saat animasi menjelaskan materi suara, backsound sama suara dalam menjelaskan materi berbenturan, Sehingga pada saat menjelaskan menjelaskan materi kurang jelas, Kemudian dibenahi kembali menggunakan Kine Master Premium.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Persentase
		X	Xi	
1	Desain media sesuai dengan nama materi pengaruh Perubahan Cuaca	4	4	100%
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep Perubahan cuaca	4	4	100%
3	Desain media menarik untuk dipelajari	3	4	75%
4	Media pembelajaran (Film animasi) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut	4	4	100%
5	Media Film animasi memiliki bentuk film yang layak ditampilkan kepada peserta didik	4	4	100%
6	Penjelasan media ini cukup mudah dan bisa dijumpai cuaca yang disekitar kita	3	4	75%
7	Desain media yang tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan	4	4	100%
8	Penggunaan media Film Animasi yang mudah ditampilkan media elektronik dan bisa diulang-ulang	4	4	100%
9	Penyajian media Film animasi dapat mengembangkan minat belajar peserta didik	4	4	100%
10	Petunjuk penggunaan media Film animasi mudah dipahami	3	4	75%
	Jumlah	37	40	
	Persentase			92.5%

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

$$P = \frac{37}{40} x 100\%$$

$$P = 92.5\%$$

**Keterangan :**

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum \chi$  = Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum \chi_i$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = Konstanta

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor persentase sebesar 92.5% artinya media yang dikembangkan sangat layak.

- 2) Validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi. Nilai maksimal dari sepuluh indikator adalah 40, maka hasil yang diperoleh uji validasi oleh ahli materi adalah 100% dengan keterangan layak dan tidak perlu direvisi, Akan tetapi sebelum mendapat nilai sempurna perlu beberapa revisi yang dilakukan berupa: Pergantian tulisan, kontras warna, warna baju animasi tidak sesuai, papan materi kurang jelas, gambar contoh pekerjaan cuaca kurang jelas, dan penambahan praktikum hujan buatan agar bisa mendapatkan kesan setelah melihat film animasi kartun tersebut, Kemudian dibenahi kembali menggunakan aplikasi Plotagon, Abdoe priemer, Kine master premium.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Persentase
		X	Xi	
1	Media film animasi sesuai dengan kompetensi yang ada didalam inti tema 5 subtema 1	4	4	100%
2	Media film animasi relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	4	4	100%

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Persentase
		X	Xi	
3	Materi relevan dengan tema dan indicator kompetensi yang akan dicapai peserta didik	4	4	100%
4	Materia tau isi modul sederhana sesuai dengan tema 5 dan cocok dengan media yang digunakan	4	4	100%
5	Penyampaian materi dengan menggunakan media ini jelas tahapannya sehingga lebih mudah dipahami peserta didik dan bisa diulang-ulang	4	4	100%
6	Materinya disusun sederhana dan mudah dipahami dengan bantuan media film animasi oleh peserta didik	4	4	100%
7	Materi yang diberikan dengan konsep pembelajaran yaitu tema 5 tentang cuaca	4	4	100%
8	Materi yang digunakan memiliki tujuan mampu mengkasifikasi informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan benar	4	4	100%
9	Materi dan media yang disusun dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui film animasi dan bisa dikaitkan dengan keadaan cuaca yang ada disekitar kita	4	4	100%
10	Mendorong peserta didik untuk dapat menyebutkan macam-macam cuaca dan ciri-ciri cuaca dengan baik dan benar.	4	4	100%
	Jumlah	40	40	
	Persentase			100%

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

$$P = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

**Keterangan :**

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum \chi$  = Jumlah skor ahli materi dalam satu item

$\sum \chi i$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = Konstanta

Hasil validasi materi menunjukkan skor sebesar 100% artinya media film animasi tema 5 sub tema 1 tentang “Keadaan Cuaca” sudah baik, Perpindahan antara satu slide pada gambar pada materi sudah jelas dan sesuai isinya, semoga bisa terus dikembangkan lebih baik lagi.

- 3) Validasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas III, nilai skor persentase ahli pembelajaran 95% dengan keterangan layak dan tidak perlu direvisi.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor		Persentase
		X	Xi	
1	Desain media pembelajaran film animasi sangat menarik	4	4	100%
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep keadaan cuaca	4	4	100%
3	Desain media menarik untuk dipelajari	4	4	100%
4	Desain media film animasi mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik	4	4	100%
5	Media film animasi sesuai dengan materi pembelajaran (keadaan cuaca)	4	4	100%
6	Media film animasi sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik	4	4	100%
7	Dengan menggunakan media film animasi pembelajaran lebih bermakna	4	4	100%
8	Media film animasi membantu peserta didik memahami materi pembelajaran	3	4	75%
9	Dengan menggunakan media film animasi pembelajaran lebih aktif	4	4	100%
10	Dengan menggunakan media film animasi peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing untuk membuat awan buatan	3	4	75%
	Jumlah	38	40	
	Persentase			95%

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

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

**Keterangan :**

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum \chi$  = Jumlah skor ahli pembelajaran dalam satu item

$\sum \chi i$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = Konstanta

Hasil validasi pembelajaran menunjukkan skor persentase sebesar 95% artinya media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sesuai dengan pembelajaran.

Berdasarkan 3 validator terdapat saran atau kritikan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media yang sudah dijelaskan diatas.

#### 4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk media film animasi. Kemudian media film animasi merupakan media pembelajaran yang di implementasikan dikelas III MI Kahasri Probolinggo. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, dan validasi ahli, implementasi dilakukan pada tanggal 20 juli 2022. Sebelum implementasi kesekolah dilaksanakan tentu ada beberapa tahapan antara lain:

- a. Meminta perizinan ke sekolah untuk melakukan penelitian di kelas III
- b. Memberi tahu maksud dan tujuan penelitian kepada guru kelas III
- c. Memberi tahu kepada guru mata pelajaran tema 5 untuk dilaksanakan di dalam kelas
- d. Melakukan studi lapangan mengenai respon peserta didik tentang tema 5 khususnya dalam menampilkan sebuah produk film animasi serta dengan melakukan uji coba pembuatan cuaca di dalam kelas yang sudah ditampilkan di akhir film animasi tersebut.
- e. Mempersiapkan alat untuk menampilkan sebuah media tersebut dan mempersiapkan bahan uji coba pembuatan cuaca sebelum pembelajaran berlangsung
- f. Membuat lembar pendapat peserta didik atau angket untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media film animasi tersebut

Sebelum kegiatan peneliti dilakukan di dalam kelas, peneliti melakukan studi lapangan terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada tema 5. Selanjutnya kegiatan implementasi di dalam kelas diawali dengan memberikan apresiasi sekaligus penyampaian rencana pembelajaran di dalam kelas yang akan dilaksanakan. Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik dikenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media film animasi kartun.



**Gambar 4.4**  
Proses Kegiatan Study Lapangan

Proses implementasi di kelas III di mulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai pendidik terlebih dahulu mengenalkan media yang akan digunakan yaitu film animasi. Pendidik mengenalkan nama media, serta manfaat media film animasi ini ke peserta didik diminta untuk memperhatikan dan menyimak apa isi dalam media itu sendiri, dan mencatat diakhir media film animasi kartun bagaimana proses pembuatan awan buatan yang akan diperaktekkan Bersama yang dimana nanti bisa diterapkan kembali dirumah, seperti bahan-bahan yang akan dibutuhkan , dan bagaimana urutan pembuatan pembuatan media itu sendiri. Berikut gambar proses pengenalan media kepada peserta didik.



**Gambar 4.5**  
Proses Menampilkan Sebuah Media Film Animasi

Setelah proses pengenalan media, Selanjutnya yaitu peserta didik untuk duduk masing-masing. Kemudian menjelaskan sedikit materi khususnya tema 5 keadaan cuaca, Selanjutnya pendidik menampilkan film animasi kartun tersebut, Setelah melihat film animasi tersebut diakhir dalam film animasi terdapat uji coba praktik membuat awan yang akan dilaksanakan bersama- sama untuk mengetahui proses terjadinya membuat awan.



**Gambar 4.6**  
Proses pembuktian uji coba membuat awan buatan

## 5. Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik kelas III diperoleh data respond pendidik dan peserta didik. Respond tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan menunjukkan respond positif terhadap

pembelajaran dengan menggunakan produk media yang dikembangkan yaitu media film animasi.

Berdasarkan Hasil review dari guru sudah di setuju dan tidak ada revisi media, ada berbagai masukan, dan saran yang diperoleh baik dari pendidik maupun peserta didik. Masukan tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan atau proses penyempurnaan produk yang akan dikembangkan dan untuk lebih bermanfaat kepada yang lain. Secara umum pengembangan film animasi mendapatkan respond positif. Kesan tersebut terbukti bahwa tingkat ketertarikan peserta didik dalam menyimak pembelajaran lebih fokus dan mereka senang, bahkan peserta didik ingin memutar kembali film animasi kartun tersebut. Serta pendidik boleh meng share kepada orang tua peserta didik jika berkenan menampilkan film animasi pembelajaran di rumah.

Evaluasi media juga terdapat beberapa tambahan setelah menggunakan media film animasi bahwasanya media film animasi perlu penambahan efek suara agar terlihat lebih nyata dan harus di upload di media sosial agar sekolah lain bisa menggunakan media film animasi kartun dalam pembelajaran tematik.

### **C. Analisis Data**

#### **1. Analisis Data kualitatif**

Analisis data kualitatif yang di gunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis data semi instruktur. Tujuan akhir dalam analisis data adalah memperoleh informasi, makna, menghasilkan

pengertian, konsep. Analisis data kualitatif di artikan sebagai proses dalam mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil wawancara, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah di pahami dan di informasikan kepada orang lain.

## 2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif di peroleh dari hasil pengumpulan angket. Data angket yang telah di buat akan di analisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan yang akan di lakukan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini mencakup analisis kelayakan dan Hasil uji coba pengguna.

### a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dimana validator ahli media adalah bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku dosen program studi Pendidikan Agama Islam dan ahli media pembelajaran. Untuk validator ahli materi bapak M. Suwignyo Prayogo, M.Pd.I selaku dosen program studi Ilmu Pengetahuan alam, dan untuk validator pembelajaran adalah bapak Hari Setiawan, S.Sos selaku guru kelas III di MI Kahasri Kota Probolinggo. Adapun validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
Hasil Validasi

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator 1	93%	Sangat Valid
2	Validator 2	100%	Sangat Valid
3	Validator 3	95%	Sangat Valid
<b>Nilai rata-rata prosentase</b>		<b>96%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil analisis dari tiga validator diperoleh prosentase nilai rata-rata sebesar 96%. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media film animasi untuk layak digunakan dalam media pembelajaran. Hal ini berarti media film animasi dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator. Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media film animasi oleh validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk media film animasi yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran untuk bisa menjadi lebih sempurna dan standar kriteria pembelajaran.

b. Uji Coba Pengguna di Sekolah

Uji coba pengguna dilakukan pada peserta didik kelas III-A dan III B MI Kahasri Probolinggo dengan mengetahui minat belajar peserta didik menggunakan media film animasi kartun sekaligus pembandingan kelayakan suatu media dalam pembelajaran.

Dengan jumlah peserta didik kelas III-A sebanyak 26 peserta didik dan peserta didik kelas III-B sebanyak 29 peserta didik. Praktik

uji coba akan dilaksanakan pada tanggal 21 juli 2022 sekaligus pengisian angket mengenai pembelajaran film animasi.



**Gambar 4.7**  
Proses Penilaian Kuisiner peserta didik

**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

Berikut Pertanyaan Kuisisioner uji coba pengguna setelah melihat media film animasi pembelajaran

### KUISISIONER HASIL UJI COBA PENGGUNA FILM ANIMASI

**Nama** :.....

**Kelas** :.....

**Absen** :.....

#### A. Pengantar

Angket ini di edarkan kepada peserta didik berhubungan dengan pengembangan film animasi pada pembelajaran tematik selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya, tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantuan teman-teman anda.

#### B. Petunjuk pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan-pernyataan berikut, kami mohon kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.
2. Setiap pernyataan pilihlah salah satu jawaban sesuai dengan ke adaan anda, lalu silang atau lingkari jawaban yang menurut anda sesuai dengan pernyataan tersebut.

#### PENYATAAN

1. A. Saya menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, terlebih jika ada film animasi yang ditayangkan didalam kelas

a. sangat setuju      b. setuju      c. tidak setuju      d. sangat tidak setuju

- B. Saya tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan Lingkungan untuk mengetahui keadaan cuaca

a. sangat setuju      b. setuju      c. tidak setuju      d. sangat tidak setuju

- C. Belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran membuat saya lebih tertarik untuk belajar

a. sangat setuju      b. setuju      c. tidak setuju      d. sangat tidak setuju

2. A. Belajar dengan menggunakan Media film animasi serta peraktek lapangan

ini menyenangkan bagi saya

- a. sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju

B. Dengan adanya Media film animasi saya lebih mudah memahami dan mengingat kembali

- a. sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju

C. Belajar dengan menggunakan Media film animasi seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan

- a. sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju

3. A. Dengan ditampikan media film animasi, saya mengetahui keadaan cuaca serta bisa membuat proses pembuatan awan dengan melakukan praktik di dalam kelas

- a. sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju

B. Dengan ditampikan media film animasi, Saya mengetahui macam-macam keadaan cuaca

- a. sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju

C.Dengan ditampikan media, saya mengetahui bahwa benda yang ada di sekitar kita bisa dibuat bagaimana cara membuat awan

- a. sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju

4. A. Media film animasi ini sangat mudah digunakan atau dipraktikkan di dalam kelas atau digunakan sebagai belajar dirumah

- a. sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju

B. Saya menyukai tampilan media film animasi sederhana namun sangat jelas dalam menyampaikan materinya serta lucu dalam animasi cartoon

- a. sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju

C. Buku paket pada materi keadaan cuaca membantu saya untuk mengetahui proses terjadinya awan buatan

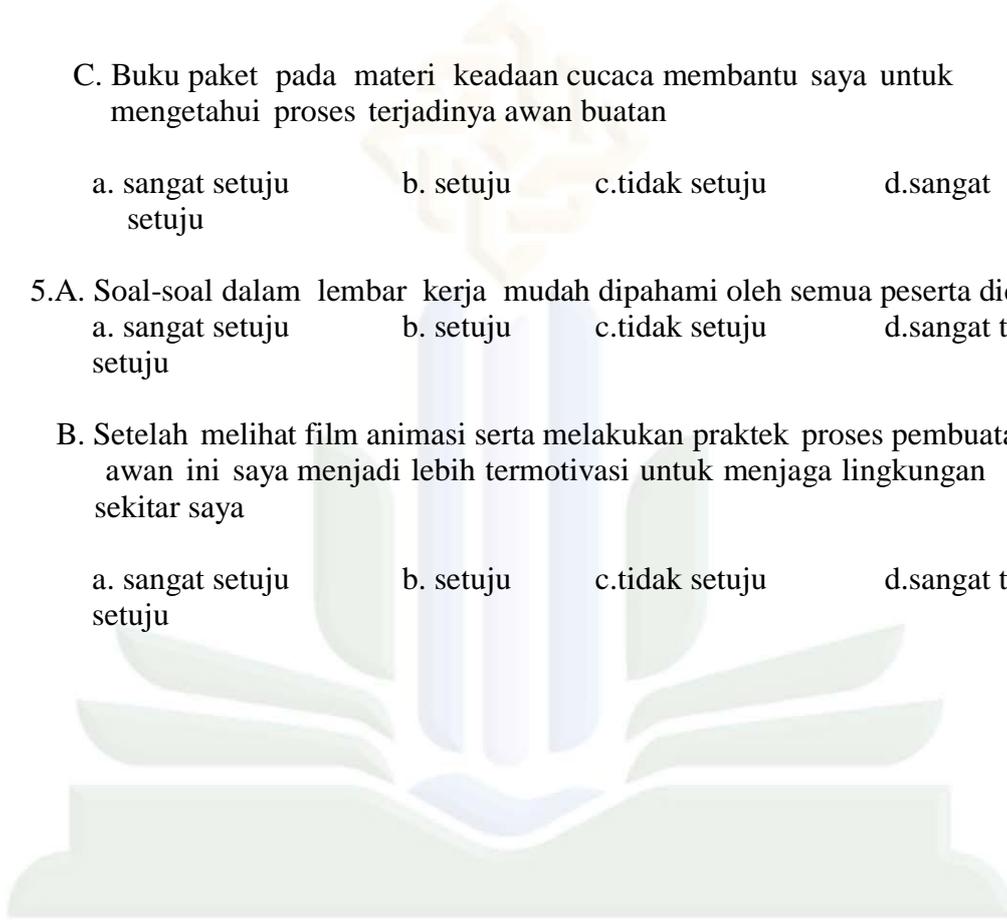
- a. sangat setuju setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju

5.A. Soal-soal dalam lembar kerja mudah dipahami oleh semua peserta didik

a. sangat setuju setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju

B. Setelah melihat film animasi serta melakukan praktek proses pembuatan awan ini saya menjadi lebih termotivasi untuk menjaga lingkungan sekitar saya

- a. sangat setuju setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Tabel 4.5**  
**Data Hasil Kuisisioner Hasil Uji Coba Pengguna Kelas III A**

Siswa	Aspek Penilaian															Σn	Xi	%
	1			2			3			4			5					
	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b				
1	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	3	50	56	89,2857	
2	4	2	4	2	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	43	56	76,7857	
3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	52	56	92,8571	
4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	51	56	91,0714	
5	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	49	56	87,5	
6	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	3	4	3	46	56	82,1429	
7	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	52	56	92,8571	
8	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	47	56	83,9286	
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100	
10	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53	56	94,6429	
11	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	52	56	92,8571	
12	4	2	4	3	4	4	4	2	3	3	4	2	3	3	45	56	80,3571	
13	3	2	4	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	4	41	56	73,2143	
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100	
15	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	50	56	89,2857	
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100	
17	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54	56	96,4286	
18	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	48	56	85,7143	
19	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	47	56	83,9286	
20	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	49	56	87,5	
21	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	48	56	85,7143	
22	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	49	56	87,5	
23	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	50	56	89,2857	
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	54	56	96,4286	
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100	
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	56	75	
Σn	98	90	98	88	89	92	96	93	91	92	92	92	92	93	1296			
Xi	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	104	1456			
%	94,23076923	86,5385	94,2308	84,6154	85,5769	88,4615	92,3077	89,4231	87,5	88,4615	88,4615	88,4615	88,4615	89,4231	89,01098901			

**Tabel 4.6**  
**Data Hasil Kuisisioner Hasil Uji Coba Pengguna Kelas III B**

Siswa	Aspek Penilaian														Σn	Xi	%
	1			2			3			4			5				
	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b			
1	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	48	56	85,7143
2	4	2	4	2	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	43	56	76,7857
3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	52	56	92,8571
4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	51	56	91,0714
5	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	49	56	87,5
6	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	3	4	3	46	56	82,1429
7	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	52	56	92,8571
8	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	47	56	83,9286
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100
10	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53	56	94,6429
11	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	47	56	83,9286
12	4	2	4	3	4	4	4	2	3	3	4	2	3	3	45	56	80,3571
13	3	2	4	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	4	41	56	73,2143
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100
15	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	50	56	89,2857
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100
17	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54	56	96,4286
18	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	48	56	85,7143
19	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	47	56	83,9286
20	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	49	56	87,5
21	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	48	56	85,7143
22	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	49	56	87,5
23	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	50	56	89,2857
24	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	51	56	91,0714
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	56	100
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	56	75
27	4	4	3	3	4	4	3	4	2	4	3	3	4	4	49	56	87,5
28	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	44	56	78,5714
29	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	45	56	80,3571
Σn	108	98	107	95	99	103	106	102	96	103	101	101	102	103	1424		
Xi	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116	1624		
%	93,10344828	84,4828	92,2414	81,8966	85,3448	88,7931	91,3793	87,931	82,7586	88,7931	87,069	87,069	87,931	88,7931	87,68472906		

**Tabel 4.7**  
**Keterangan Tabel Hasil Uji Coba Pengguna**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>
1a	Saya menyukai pelajaran Tema 5, terlebih jika ada film animasi serta membutuhkan praktik lapangan
1b	Saya tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan Lingkungan untuk mengetahui keadaan cuaca
1c	Belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran membuat saya lebih tertarik untuk belajar
2a	Belajar dengan menggunakan Media film animasi serta peraktek lapangan ini menyenangkan bagi saya
2b	Dengan adanya Media film animasi saya lebih mudah memahami pembelajaran dan bisa di ulang – ulang
2c	Belajar dengan menggunakan Media film animasi seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan
3a	Dengan ditampilkan media film animasi, saya mengetahui keadaan cuaca serta bisa membuat proses pembuatan awan dengan melakukan praktik lapangan
3b	Dengan ditampilkan media film animasi, Saya mengetahui macam-macam keadaan cuaca
3c	Dengan ditampilkan media, saya mengetahui bahwa barang yang ada di sekitar kita bisa dibuat bagaimana cara membuat awan
4a	Media film animasi ini sangat mudah digunakan atau dipraktikkan didalam kelas atau digunakan sebagai belajar dirumah
4b	Saya menyukai tampilan media film animasi sederhana namun sangat jelas dalam menyampaikan materinya serta lucu dalam animasi cartoon
4c	Lembar kerja peserta didik (LKS) pada materi keadaan cuaca membantu saya untuk mengetahui proses terjadinya awan dengan melakukan praktik lapangan
5a	Soal-soal dalam lembar kerja peserta didik (LKS) mudah Dipahami
5b	Setelah melihat film animasi serta melakukan praktek proses pembuatan awan ini saya menjadi lebih termotivasi untuk menjaga lingkungan sekitar saya

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilakukan penghitungan untuk keseluruhan item sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \\
 &= \frac{1.296}{1.456} \times 100\% = 89\%
 \end{aligned}$$

#### **Keterangan**

X : skor ahli media dalam satu item

Xi : jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Skor 1296 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden atau peserta didik kelas III A dari angket. Sedangkan skor 1456 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal seluruh item yang terdapat table diatas. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung persentase 89%. Berdasarkan persentase tersebut maka di kategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan pada media film animasi termasuk dalam minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilakukan penghitungan untuk keseluruhan item sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum xi} \\
 &\times 100\% \\
 &= \frac{1.424}{1.624} \times 100\% \\
 &= 87,684
 \end{aligned}$$

Skor 1424 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden atau peserta didik kelas III B dari angket. Sedangkan skor 1624 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal seluruh item yang terdapat table diatas. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung persentase 87%. Berdasarkan persentase tersebut maka di kategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan pada media film animasi termasuk dalam minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa perbandingan kelas III A dan kelas III B adalah 89% dan 87% Sehingga prosentase perbandingan ini maka media ini sudah memenuhi kriteria layak di gunakan dan dapat di gunakan di sekolah.

Demikian juga hasil wawancara setelah keterlaksanaannya dengan Bapak Hari Setiawan, S.Sos selaku guru kelas III-A, menyatakan bahwa :

“Setelah melihat film animasi peneliti, saya begitu takjub dikarenakan dalam isi film animasi tersebut pada saat menjelaskan materi biasanya terdapat orang yang asli yang menjelaskan, akan tetapi dalam film animasi peneliti hampir semua yang ada di film tersebut adalah animasi termasuk dalam yang menjelaskan materi juga animasi, ini sebuah

trobosan baru disisi lain murid juga ikut senang karena animasi pembelajaran oleh peneliti tidak kalah sama animasi kartun yang ada di televisi, semoga untuk kedepannya bisa dikembangkan lebih baik lagi dan ada versi full untuk tema-tema yang lain serta memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran”.<sup>57</sup>

Demikian juga hasil wawancara setelah keterlaksanaannya dengan Siti Aminah, S.Pd. selaku guru kelas III-B, menyatakan bahwa

“Saya melihat film animasi peneliti, murid saya begitu senang di karenakan media yang mas ajarkan sesuai atau kesukaan saat menonton televisi di rumah akan tetapi mas menerapkan di sekolah sehingga peserta didik kelas III-B ingin lebih tau kelanjutan media film animasi peneliti ,untuk selanjutnya boleh di tambahkan media film animasi tema yang lain agar peserta didik pada saat jenuh bisa menampilkan media masnya juga membantu pada saat pembelajaran lebih efisien dalam pembelajaran”.<sup>58</sup>

Demikian juga hasil wawancara salah satu peserta didik kelas III MI Kahasri kota Probolinggo yang Bernama Affan tentang penilaian pembelajaran dengan menggunakan media film animasi. Affan mengatakan bahwa “Belajar sambil melihat kartun itu enak dan mudah dimengerti”<sup>59</sup>. Berdasarkan hasil wawancara kita dapat menilai bahwa semangat belajar mereka antara lain dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Selain dari itu hasil wawancara tersebut juga diperoleh bukti bahwa peserta didik kelas III MI Kahasri sangat menyukai pembelajaran tematik.

---

<sup>57</sup> Hari Setiawan, diwawancara oleh Penulis, Probolinggo, 28 Juli 2022.

<sup>58</sup> Siti Aminah, S.Pd, diwawancara oleh Penulis, Probolinggo, 01 Oktober 2022.

<sup>59</sup> Affan Al Malik, diwawancara oleh penulis, Probolinggo, 21 Juli 2022.

#### D. Revisi Produk

##### 1. Dari validasi Ahli media

Sebernanya sudah tidak ada revisi di karenakan sesuai dengan materi yang di tampilkan dan hanya ada revisi penambahan yaitu untuk mengurangi suara baksound lagu menjadi 10% agar tidak bentrok antara suara baksound dan suara materi yang di jelaskan pada saat menampilkan media berlangsung.

##### 2. Dari Validasi Ahli materi

Terdapat Revisi dan penambahan di dalam materi yaitu penambahan yaitu dari segi warna antara warna guru dan peserta didik yang belum sesuai dikarenakan kontras antara siwa dan guru harus berbeda supapeserta didik bisa tau mana guru dan mana peserta didik pada saat menampilkan suatu media.

Dari segi materi perlu adanya penambahan contoh pekerjaan di bidang memperkirakan cuaca agar peserta didik tahu pekerjaan BMKG yang memperkirakan keadaan cuaca itu seperti apa pekerjaannya.

Dari segi tulisan font tulisan di ganti font arial/ cosmic san dikarenakan agar peserta didik lebih jelas pada saat membaca tulisan media film animasi kartun tersebut.

Dari segi penambahan materi terdapat penambahan Experiment pembelajaran yang bertujuan pada saat selesai menggunakan media ,peserta didik bisa mempraktekkan tema 5 yang sudah di sediakan di media film animasi tersebut.



**Gambar 4.8**

Tampilan Film Animasi Menganti Warna Lebih Menarik

Pada gambar 4. 10 menunjukkan tampilan gambar sebelum dan sesudah direvisi. Adapun sesuai dengan saran validator adalah tampilan warna harus berbeda dan tulisan harus lebih jelas menggunakan font yang sudah ditentukan oleh validator.



Akhir video sebelum revisi



**Gambar 4.9**

Tampilan Film Animasi Penambahan Experiment Animasi

## BAB V

### KAJIAN PRODUK DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Film Animasi

Produk film animasi merupakan suatu produk yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai bahan ajar pada muatan pembelajaran khususnya tema 5 subtema 1. Produk tersebut dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran kelas III. Selain membantu peserta didik proses pembelajaran, media film animasi juga membantu pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik serta membantu pendidik untuk bisa lebih kreatif dan bisa membuat film animasi dalam proses pembelajaran.

Media film animasi merupakan suatu produk yang berfungsi sebagai makna pesan yang disampaikan kepada penerima pesan, sehingga tujuan pelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna. Atau juga disebut sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menjabatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi peserta didik.

Berikut akan dijelaskan mengenai bahan-bahan yang digunakan, untuk memproduksi media, dan langkah-langkah penggunaan media film animasi:

1. Bahan pembuatan media film animasi :
  - a. PC atau computer sudah terinstal browser internet
  - b. Memiliki Hp Untuk menyempurnakan Hasil edit
  - c. Microphone

- d. Software Pendukung seperti Adobe Photoshop, Adobe Premiere Studio, Plotagon, Kine master
2. Selanjutnya langkah-langkah pembuatan film animasi tema 5 keadaan cuaca:
    - a. Pertama menyimak materi khususnya tema 5 (keadaan cuaca) yang akan dibuat bahan film animasi.
    - b. Download bahan kartun di google khususnya materi (keadaan cuaca) untuk tambahan media animasi, seperti gambar kartun, gambar gerak, dan lain-lain.
    - c. Buka aplikasi Adobe Photoshop yang ada di personal computer (pc) untuk menghilangkan background bahan kartun yang sudah di download atau menggunakan <http://website.eraser.bg> untuk menghapus background tersebut, untuk lebih detail menggunakan Adobe Photos menghapus secara manual.
    - d. Setelah dihapus background bahan kartun tersebut, buat folder baru untuk bahan karena sudah diedit dan masukan semua bahan yang sudah dihapus background barusan, atau alangkah baiknya kita upload di google drive untuk meminimalisir terjadi kehilangan berkas.
    - e. Setelah itu buka aplikasi Plotagon gratis atau berbayar untuk membuat animasi gerak tersebut didalam aplikasi tersebut sudah tersedia berbagai macam model Gerakan animasi serta tempat lokasi animasi yang disediakan.

- f. Buka aplikasi plotagon dan buat setiap dialog yang akan dibuat tergantung kreasi anda mau dibikin berapa, dan tambahkan audio suara di setiap dialog.
- g. Jika sudah render atau eksport hasil video animasi satu persatu.
- h. Jika sudah tinggal gabungkan animasi video di abdoobe priemer studio atau di kine master yang berbayar agar hasil lebih maksimal.
- i. Jika sudah tinggal kita masukkan bahan tambahan yang sudah kita hapus background tadi didalam video yang sudah di gabungkan menjadi film.
- j. Setelah itu tambahkan teks untuk menyempurnakan film animasi di abdeobe primer studio, atau kinemaster .
- k. Setelah itu kita sempurnakan mungkin ada audio, warna dan tulisan belum pas.
- l. Jika suda dirasa cocok dengan apa yang kita edit, dan sudah sempurna tinggal eskport dan pilih ukuran film tersebut sesuai yang diinginkan.
- m. Media film animasi siap digunakan.

## **B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi Dan Pengembangan Produk Lebih**

### **Lanjut**

Pengembangan film animasi kartun diharapkan dapat dijadikan sebagai alat bantu peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran tema 5 kelas III. Terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan sebagai berikut:

### 1. Saran Keperluan Pemanfaatan Suatu Produk

Media film animasi berfungsi sebagai makna pesan yang disampaikan kepada penerima pesan, sehingga tujuan pelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna. Atau juga disebut sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menjebatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi peserta didik.

### 2. Saran Desiminasi Produk

Produk yang dikembangkan ini yaitu media film animasi yang berupa alat yang dapat menunjang pembelajaran. Namun, Selain digunakan sebagai media pembelajaran, Produk film animasi diharapkan juga dapat diproduksi dan bisa dibuat untuk pembelajaran yang lain yang dibuat sebagai gambaran pendidik atau calon pendidik untuk membuat film animasi dengan tema yang lain, dan juga bisa dimanfaatkan oleh pendidik dalam meningkatkan pembelajaran.

### 3. Saran Pengembangan Produk lebih lanjut

a. Media film animasi di desain untuk memudahkan pengguna dalam menyampaikan suatu materi . Sehingga pengguna lebih mengerti apa yang dimaksud dari pesan yang disampaikan oleh penerima pesan melalui film animasi dikarenakan pengguna saat ini lebih tertarik melihat suatu hal baru , yang biasanya film animasi kartun yang hanya sebatas hiburan, jadi oleh peneliti dikombinasikan dengan pembelajaran, Sehingga melihat film animasi secara tidak langsung

selain menyenangkan, pengguna juga mendapat pembelajaran dan banyak manfaat setelah melihat film animasi tersebut.

- b. Untuk selanjutnya penelitian pengembangan media film animasi bisa lebih dikembangkan lagi dan bisa diperbanyak atau diperluas tergantung materi yang di butuhkan dalam pembelajaran.

### **C. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di MI Kahasri Kota Probolinggo tentang Pengembangan media film animasi Kartun dalam dalam pembelajaran tematik kelas III, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media film animasi dalam dalam pembelajaran tematik kelas III di MI Kahasri yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Kelayakan media film animasi dalam pembelajaran tematik diketahui setelah dilakukan uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media diujicobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Rata-rata hasil prosentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 96% yang artinya media film animasi dikategorikan sangat valid atau layak digunakan.
3. Kelayakan media film animasi melalui hasil uji coba pengguna dapat di simpulkan bahwa tingkat ketertarikan media melauai persentase kelas III-A 89% dan tingkat ketertarikan kelas III-B sebesar 87%. Sehingga media film

animasi kartun tersebut sudah dapat di terapkan dalam pembelajaran di MI kahasri maupun di sekolah MI yang lain.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2003.
- B Seels, Barbara, C Richey, Rita. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: IPTPI, 1994.
- Badarudiin, Muliati, et al. *Belajar Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Bekas Dengan Adsorbent Zeolit alam: Studi Pengurangan Bilangan Asam”. *Jurnal Teknik Gelagar* 2006.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan, 2007.
- Dista Priyatmi, Yuwidya. Pengembangan Media Cartoon Animation Berbasis Multimedia Pada Muatan Ipa Materi Sumber Energi Di Kelas IIIA Sd Negeri Kembangarum 01 Semarang. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2017.
- Hamzah, Amir. "*Metode Penelitian dan Pengembangan*", Malang: Literasi Nusantara 2019.
- Hasanah, Umrotul dan Nulhakim, Lukman “Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis”, JPPI, Vol. 1, No. 1, 2015: 91-106.
- <https://tafsirweb.com/4392-surat-an-nahl-ayat-44.html> diakses tanggal 12-01-2022 jam 19.30 wib.
- <https://tafsirweb.com/4473-surat-an-nahl-ayat-125.html> di akses tanggal 12-01-2022 jam 19.45 wib.
- <https://tafsirweb.com/7497-surat-luqman-ayat-13.html>. Diakses Senin, 11 januari 2022
- Ismail Adkhar, Bastiar. Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016.

- Ichsan, Muhammad. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bumi Dan Alam Semesta Menggunakan Alat Peraga Di Kelas Vi Sd Negeri Suka Makmur Kabupaten Bener Meriah. STKIP BBG Banda Aceh. 2018.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan. Semarang: CV. Asy-Syifa'. 2012.
- Kurniati, Dewi. Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi. Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020.
- Kustandi, Cecep. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA, 2020.
- Liyana, Astien dan Mozes Kurniawan. *Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Obsesi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Volume 3 Issue 1 (2019).
- Marlina, Neng, Efendi, " *revolusi pembelajaran berbasis digital (penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif*", Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi Vol. 2 No.2, 2018:173.
- Maskur, Ahmad. *Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Morissan M, A. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta : Kencana 2014.
- Peri, Ramdani. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka, 2021.
- Purba, Sukarman, et al, *Landasan Pedagogik : Teori dan Kajian*. Medan : Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Putro W, Eko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

- Prasetyo, Iis. *Teknik Analisis Data Dalam Research and Development*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Raco, J.R. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rahmawati, Nila. *Pengaruh Media POP-UP Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK putera Harapan Surabaya, Tahun Ajaran 2014*. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Rahmawati, Sri. *Pengaruh Media Audio Visual (Kartun) Terhadap Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas III Mi Tarbiyah Al- Islamiyah Kembangan, Jakarta Barat, Tahun Ajaran 2014/2015 M*. Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014.
- Rean Kasih, Firma, “Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar di SMA, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah” 02 (1) (2017). 41-47.
- Rita C Richey, Barbara B Seels. *Teknologi Pembelajaran: Defininsi dan Kawasannya*. Jakarta: IPTPI, 1994.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada: Jakarta 2004.
- Sarwo Edi, Fandi Rosi. *Teori Wawancara Psikodiagnostik*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2016.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarata: Prena Media Group 2015.
- Subakti, *Awas Tayangan Televisi*. Yogyakarta: Elek Media Komputindo 2008.
- Sudrajat, A. Media Pembelajaran, On Line at <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>, 2008 – [blog.uny.ac.id](http://blog.uny.ac.id), 89
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2018.
- Sugiyono. *Penelitian dan Penembangan untuk Bidang Pendidikan Managemen”, Sosial, Teknik*. Bandung: Alfa beta 2016.

- Susanti, Dwi, Ety, Candrasari, Yuli & Indriastuti, *Strategi Pencegahan Perilaku Negatif pada Anak-anak Sebagai Akibat Tayangan Televisi dan Model Tayangan Edukatif untuk Anak-anak*. Jawa Timur : UPN “Veteran, 2009.
- T. W. Rahayu, dan Kristiyantoro, A. *Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik Melalui Media Film Animasi*. *Jurnal media ilmu keolahragaan Indonesia 2011*. 1 (1): 10-16.
- Tafonao, *Media pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021).
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember Press, 2019.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember : IAIN Jember, 2020.
- Tim penyusun. *Pedoman Karya Tulis Ilmiah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*. IAIN Jember, 2018.
- Ula, Ulvia Safratul. *Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Bandar Lampung*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: CV, Medya Jakarta.
- Utami, Dina. *Animasi Dalam Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran* No. 1 Vol. 7, Mei 2011.
- Widayat, Suherman & Haryani, K. “Optimasi Proses Adsorpsi Minyak Goreng
- Widi Astuti, Yanuarita, Mustad, Ali, “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd”, *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 2 - Nomor 2, 2014 :250.
- Y. Azwandi. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan, 2007.

## LAMPIRAN 1

### PENYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Syaifullah  
NIM : T20184100  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad  
Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul “Pengembangan film animasi kartun sebagai pembelajaran tematik kelas III di MI Kahasri Kota Probolinggo”. Secara keseluruhan adalah hasil penelitian Saya sendiri atau karya saya sendiri. Kemudian di rujuk dari sumbernya.

Probolinggo, .....2022



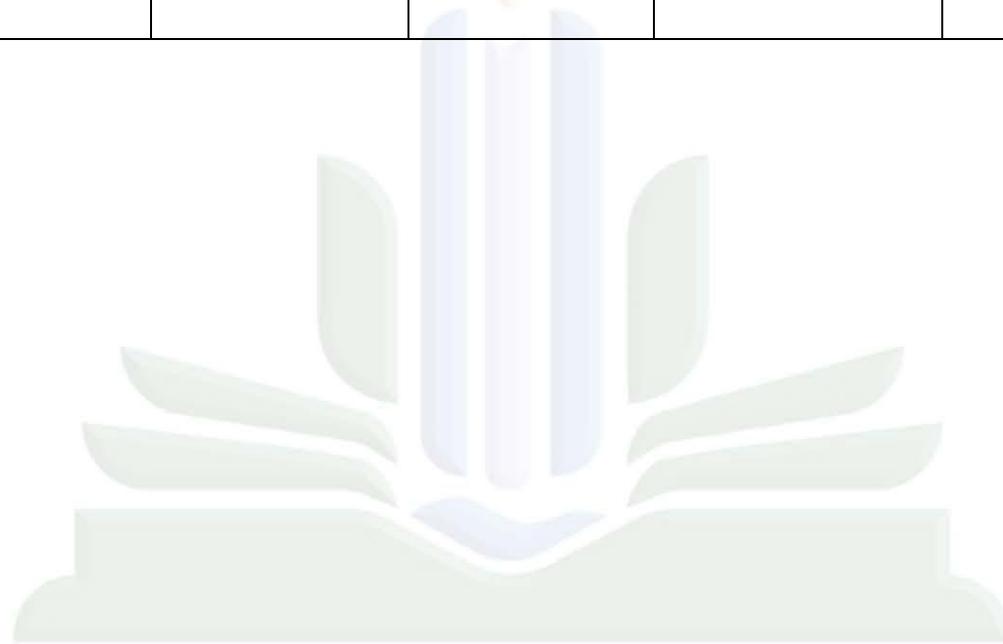
Syaifullah  
NIM. T20184100

## LAMPIRAN 2

### MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan Film Animasi Kartun Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas III Di Mi Kahasri Kota Probolinggo	1.Pengembangan Film Animasi Kartun  2.Media Pembelajaran Tematik Kelas III	1. Tinjauan film animasi  2.Tinjauan Media pembelajaran	1. Film animasi a. Pengertian film animasi b. Peran film animasi 2.Media pembelajaran a. Hakekat media pembelajaran b.macam-macam media pembelajaran 3.Manfaat media pembelajaran	1. Primer (informan): a. Kepala Sekolah b. Guru MI c. Siswa 2. Sekunder (sumber data): buku, media audio visual atau sumber terkait yang relevan.	1.Rnd metode penelitian pengembangan yang dalam bhs inggris research and development 2.Lokasi penelitian di MI Kahasri Kota Probolinggo 3. Subjek penelitian: a. Guru b. Siswa 4. Teknik pengumpulan data: a. Wawancara b. Observaswi c. Angket d. Dokumentasi 5. Prosedur pengembangan data: a. Analisa b. Desain	1.Bagaimana pengembangan media film animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas III di MI Kahasri Probolinggo tahun pelajaran 2021/2022? 2.Bagaimana kelayakan Media film animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik di kelas III di MI Kahasri Probolinggo tahun pelajaran 2021/2022? 3. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran film animasi terhadap

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
					<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Pengembangan</li> <li>d. Implementasi</li> <li>e. Evaluasi</li> </ul>	minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas III di MI Kahasri Probolinggo tahun pelajaran 2021/2022?



**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

## **PEDOMAN PENELITIAN**

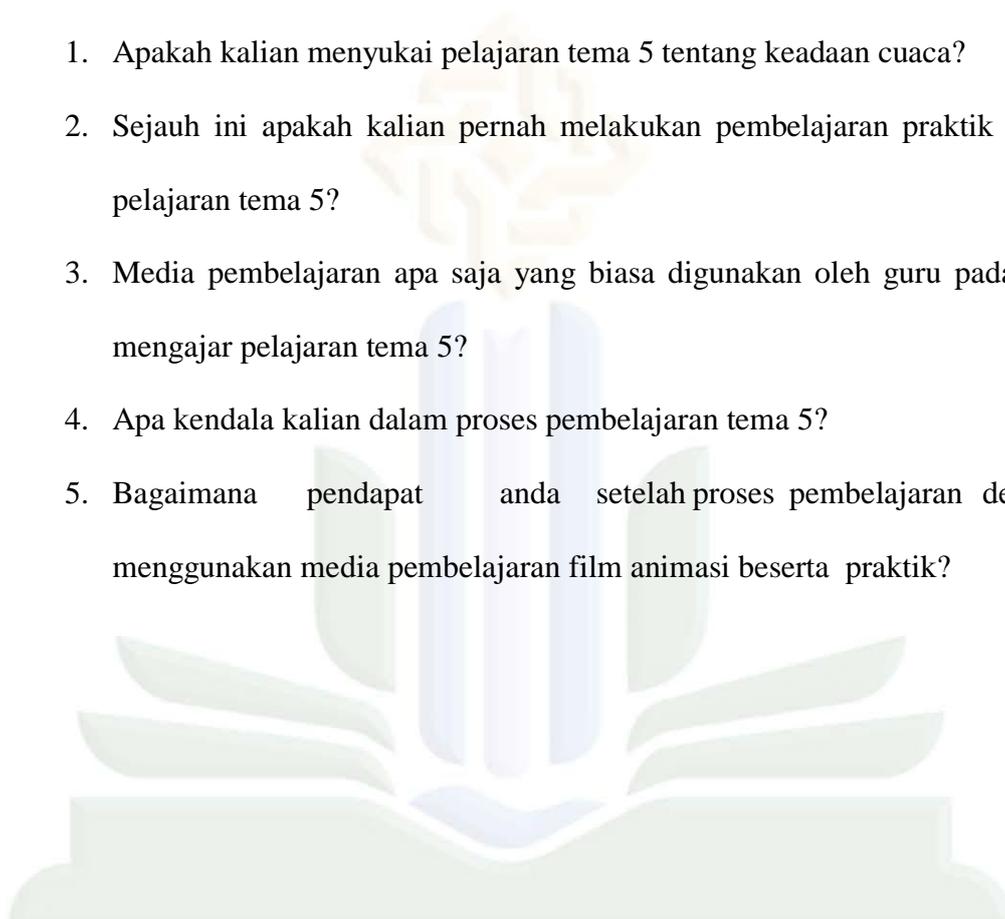
### **WAWANCARA**

#### **A. Kepada Guru Kelas III**

1. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran tentang keadaan cuaca?
2. Sejauh ini apakah sekolah memfasilitasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran tema 5 dengan bantuan media film animasi pembelajaran?
3. Apakah proses pembelajaran tema 5 selalu dilakukan di dalam kelas?
4. Apakah bapak setuju jika dilakukan pembelajaran praktik pada mata pelajaran tema 5?
5. Apa yang biasanya bapak lakukan pada saat mengajar di dalam kelas dan peserta didik kurang fokus terhadap materi yang sedang bapak sampaikan?
6. Apa saja faktor pendukung sekaligus penghambat pada saat proses pembelajaran tema 5?
7. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media film animasi dirasa efektif dalam pembelajaran tema 5?
8. Bagaimana pendapat bapak mengenai pengembangan media pembelajaran yang peneliti kembangkan?
9. Bagaimana hasil evaluasi setelah dilakukan proses pembelajaran praktik menggunakan media film animasi?
10. Apa saja saran dan masukan bapak mengenai pengembangan media film animasi yang peneliti lakukan?

#### **B. Kepada Peserta Didik Kelas III**

1. Apakah kalian menyukai pelajaran tema 5 tentang keadaan cuaca?
2. Sejauh ini apakah kalian pernah melakukan pembelajaran praktik untuk pelajaran tema 5?
3. Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan oleh guru pada saat mengajar pelajaran tema 5?
4. Apa kendala kalian dalam proses pembelajaran tema 5?
5. Bagaimana pendapat anda setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran film animasi beserta praktik?



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## TRANSKIP WAWANCARA

### A. Wawancara dengan Guru kelas

Adapun hasil wawancara yang di peroleh penelitian sebagai berikut.

#### 1. Proses pembelajaran pada mata pelajaran

Pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran tentang keadaan cuaca dengan baik dan benar. Berdasarkan penyampaian Bapak Hari Setiawan, S.Sos. mengatakan bahwa:

“Biasanya ada video kemudian saya menjelaskan perbedaan cuaca, jadi misalnya cuaca ber ubah-ubah setiap saat dan menjelaskan cirinya saja dengan adanya video juga siswa bisa tau bagaimana proses terjadinya hujan biar anak menjadi menarik mempelajari materi cuaca ini.”<sup>60</sup>

#### 2. Fasilitas pembelajaran

fasilitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran tema 5 di MI Kahasri, Berdasarkan penyampaian Bapak Hari Setiawan, S.Sos. mengatakan bahwa:

“Kebetulan saya membuat sendiri terkait video tema 5 tetapi tidak full animasi dan masih ada saya yang menjelaskan tentang materi di dalam video tersebut.”

#### 3. Proses pembelajaran tema 5 selalu dilakukan di dalam kelas

Proses pembelajaran khususnya tema 5 di lakukan di dalam kelas atau di luar kelas di MI Kahasri, Berdasarkan penyampaian Bapak Hari Setiawan, S.Sos. guru kelas III mengatakan bahwa:

”Jadi saya pas waktu tema 5 kita ada auling untuk melaksanakan pembelajaran di luar kelas, sebelum keluar kelas kita masih menjelaskan materi melalui metode ceramah atau berupa video,

---

<sup>60</sup> Hari Setiawan, diwawancara oleh Penulis, Probolinggo, 28 Juli 2022.

bentuk konkretnya saya mengajak peserta didik untuk melakukan pembelajaran di luar kelas.”

#### 4. Pembelajaran praktik pada mata pelajaran tema 5

Pembelajaran praktik pada saat pelajaran tema 5 di MI Kahasri, Berdasarkan penyampaian Bapak Hari Setiawan, S.Sos. mengatakan bahwa:

”Iya setuju, karena pada saat melakukan pembelajaran yang hanya menjelaskan materi, peserta didik hanya tau materi saja, jika melakukan praktik peserta didik juga mendapat kesan dari materi itu sendiri dan bisa di praktikkan di rumah bersama orang tua.”

#### 5. Pembelajaran peserta didik yang kurang fokus saat pembelajaran

Berikut cara pendidik MI Kahasri untuk mengatasi peserta didik kurang fokus saat pembelajaran, Berdasarkan penyampaian Bapak Hari Setiawan, S.Sos. mengatakan bahwa:

“Biasanya saya melakukan ice breaking, contohnya melakukan tepuk semangat biar anak-anak tidak bosan, kemudian Kembali kedalam materi, sebelumnya saya biasanya memberikan kontra belajar yaitu kesepakatan dengan peserta didik maupun orang tua, jika masih ada yang kurang focus atau gak serius, biasaya saya mengkonfirmasi dengan orang tua juga untuk mencari masukan yang terbaik untuk anak-anak.”

#### 6. faktor pendukung pada saat pembelajaran

Faktor pendukung pembelajaran pada saat pembelajaran di MI Kahasri. Berdasarkan penyampaian Bapak Hari Setiawan, S.Sos. mengatakan bahwa:

”Kalo faktor pendukung kita biasanya ada fasilitas, contohnya laptop, speaker, LCD proyektor, dan video, untuk kendalanya kalo khususnya pembelajaran tema 5 pada saat selesai menjelaskan materi kita biasanya pembelajaran di luar kelas, akan tetapi pada saat menjelaskan cuaca contohnya cuaca mendung, dan cuaca di luar masih cerah itu kendalanya, jadi kita menampilkan materi

sebagai contoh kepada anak-anak melalui video tetapi videonya masih terbatas.”

#### 7. Tanggapan efektivitas pembelajaran media film animasi di MI Kahasri

Berikut tanggapan efektifitas media pembelajaran film animasi di MI Kahasri. Berdasarkan penyampaian Bapak Hari Setiawan, S.Sos. mengatakan bahwa:

”Sangat efektif, setelah melihat film animasi peneliti, saya begitu takjub dikarenakan dalam isi film animasi tersebut pada saat menjelaskan materi biasanya terdapat orang yang asli yang menjelaskan, akan tetapi dalam film animasi peneliti hampir semua yang ada di film tersebut adalah animasi termasuk dalam yang menjelaskan materi juga animasi, ini sebuah terobosan baru, disini lain murid juga ikut senang karena animasi pembelajaran oleh peneliti tidak kalah sama animasi kartun yang ada di televisi, semoga untuk kedepannya bisa di kembangkan lebih baik lagi dan ada versi full untuk tema-tema yang lain serta memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran.”

#### 8. Pendapat guru kelas MI kahasri pada penelitian.

Pendapat guru MI Kahasri pada penelitian pengembangan media film animasi. Berdasarkan penyampaian Bapak Hari Setiawan, S.Sos. mengatakan bahwa:

“ Yang sudah saya jawab tadi mas, yaitu merupakan sebuah terobosan baru, dan bisa di contoh pada temen-temen pendidik yang lain untuk membuat media pembelajaran film animasi semenarik mungkin, jadi guru biar tidak memfokuskan ceramah, dan membuat peserta didik atau pesertaa didik tertarik pada media tersebut.”

#### 9. Evaluasi pembelajaran media animasi

Biasanya setelah melakukan proses belajar mengajar perlu adanya evaluasi pada saat berakhirnya pembelajaran untuk menyempurnakan

pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan penyampaian Bapak Hari Setiawan, S.Sos. untuk evaluasi media mengatakan bahwa:

“Evaluasinya mungkin ,di tampilkan efek suara contohnya hujan jadi kalo bisa ditambahkan suara hujan atau petir pada saat hujan tersebut, tetapi sudah baik media.”

#### 10. Saran dan masukan bapak/ibu guru kelas

Berikut saran masukan bapak Hari Setiawan, S.Sos. untuk media film animasi mengatakan bahwa:

“Sejauh ini bagus mas, kalo bisa di tambahi suara dari beberapa cuaca agar terlihat lebih real.”

### **B. Wawancara dengan Salah satu peserta didik**

Adapun hasil wawancara yang dari salah satu peserta didik sebagai penguat ke kelayakan media film animasi.

1. Tanggapan salah satu peserta didik MI kahasri suka atau tidak nya pembelajaran tema 5 Berikut tanggapan salah satu peserta didik kelas III bernama Affan mengatakan bahwa “Suka ada film kartunnya”<sup>61</sup>
2. Apakah pernah melakukan pembelajaran praktik untuk pelajaran tema 5 di MI kahasri. Berikut tanggapan salah satu peserta didik kelas III bernama Affan mengatakan bahwa:  
“tidak, hanya kalo pembelajaran cuaca pak hari mengajak keluar kelas.”
3. Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan oleh guru MI kahasri. Berikut tanggapan salah satu peserta didik kelas III bernama Affan mengatakan bahwa  
“Paling poster, mengambar, papan tulis dan mewarnai”

---

<sup>61</sup> Affan Al Malik, diwawancara oleh penulis, Probolinggo, 21 Juli 2022.

4. kendala kalian dalam proses pembelajaran tema 5. Berikut tanggapan salah satu peserta didik kelas III bernama Affan mengatakan bahwa:

“Bahasa baru yang belum paham.”

5. Pendapat peserta didik MI Kahasri setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran film animasi beserta praktik. Berikut tanggapan salah satu peserta didik kelas III bernama Affan mengatakan bahwa:

“Bagus kak lucu, belajar sambil melihat kartun itu enak dan mudah di mengerti.” Berdasarkan hasil wawancara kita dapat menilai bahwa semangat belajar mereka antara lain di pengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang di gunakan oleh pendidik. Selain dari itu hasil wawancara tersebut juga di peroleh bukti bahwa peserta didik kelas III MI Kahasri sangat menyukai pembelajaran tematik apa lagi di sertai praktik didalam media tersebut.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DOKUMENTASI DAN OBSERVASI WAWANCARA



Proses pengamatan pembelajaran



Proses pengamatan sekaligus mewawancarai kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

### Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

NO	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian	Sertifikasi	
					Ada	Tidak
1	Suef Priyanto, S.PdI	S 1	Kamad	GTY	V	
2	Abdur Rofik, M.Pd	S 2	Guru PAI	GTY	V	
3	Achmad Sundjoto, S.Pd.SD	S 1	Guru Kelas	GTY		V
4	Aisyatur Rodiyah, S.Pd	S 1	Guru Kelas	GTY		V
5	Angga Eka Saputra, S.Pd	S 1	Guru PJOK	GTY		V
6	Dany Eka Aprilia, M.Pd	S 2	Guru PAI	GTY		V
7	Dany Setyawan, S.Pd	S 1	Guru PJOK	GTY		V
8	Dwi Fatimatuzzahra, SE	S 1	Guru Kelas	GTY		V
9	Emil Rochimatun M, M.Pd	S 2	Guru PAI	GTY	V	
10	Esa Siti Zubaidah, S.Pd	S 1	Guru Kelas	GTY	V	
11	Farida, S.Pd.SD	S 1	Guru Kelas	GTY	V	
12	Fifit Syamur Rofi'ah, M.Pd	S 2	Guru Kelas	GTY		V
13	Fitriya, S.Kom	S 1	TU	PTY		V
14	Halimatus Sa'diyah, M.Pd	S 2	Guru Kelas	GTY	V	
15	Halimatus Sa'diyah, S.S	S 1	Guru Kelas	GTY		V
16	Hari Setiawan, S.Sos	S 1	Guru Kelas	GTY		V
17	Hasim Asbullah	SMA	TU	PTY		V
18	Holifatun Musdolifah, S.PdI	S 1	Guru Kelas	GTY	V	
19	M. Shohihul Islam, S.PdI	S 1	Guru PAI	GTY		V
20	Muhamad Yusuf, S.Pd.SD	S 1	Guru Kelas	PNS	V	
21	M. Habibi Firdaus, S.Pd	S 1	Guru Kelas	GTY		V
22	Nikmatus Zuhro, S.PdI	S 1	Guru Kelas	GTY		V
23	Nur Hasanah, S.PdI	S 1	Guru PAI	GTY		V
24	Nurul Hadi, S.PdI	S 2	Guru Kelas	PNS	V	
25	Quroatul Aqyun, S.Pd	S 1	Guru Kelas	GTY		V
26	Siti Aminah, S.Pd.SD	S 1	Guru Kelas	GTY	V	
27	Siti Muklis, S.Pd	S 1	TU	PTY		V
28	Wasiatul Maghfiro, S.Pd	S 1	Guru B ARAB	GTY		

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER







## Dokumen pengisian kuisisioner

### KUISISIONER HASIL UJI COBA PENGGUNA FILM ANIMASI

Nama :.....

Kelas :.....

Absen :.....

#### A. Pengantar

Angket ini di edarkan kepada peserta didik berhubungan dengan pengembangan film animasi pada pembelajaran tematik selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya, tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantuan teman-teman anda.

#### B. Petunjuk pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan-pernyataan berikut, kami mohon kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.
2. Setiap pernyataan pilihlah salah satu jawaban sesuai dengan ke adaan anda, lalu silang atau lingkari jawaban yang menurut anda sesuai dengan pernyataan tersebut.

---

#### PENYATAAN

1. a. Saya menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, terlebih jika ada film animasi yang di tayangkan di dalam kelas

a. sangat setuju                      b. setuju                      c. tidak setuju                      d. sangat tidak setuju

- b. Saya tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan Lingkungan untuk mengetahui keadaan cuaca

a. sangat setuju                      b. setuju                      c. tidak setuju                      d. sangat tidak setuju

- c. Belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran membuat saya lebih tertarik untuk belajar

a. sangat setuju                      b. setuju                      c. tidak setuju                      d. sangat tidak setuju

2. a. Belajar dengan menggunakan Media film animasi serta peraktek lapangan ini menyenangkan bagi saya

a. sangat setuju                      b. setuju                      c. tidak setuju                      d. sangat tidak setuju

setuju

b. Dengan adanya Media film animasi saya lebih mudah memahami dan mengingat kembali

a. sangat setuju                      b. setuju                      c.tidak setuju                      d.sangat tidak setuju

c. Belajar dengan menggunakan Media film animasi seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan

a. sangat setuju                      b. setuju                      c.tidak setuju                      d.sangat tidak setuju

3. a. Dengan ditampilkan media film animasi, saya mengetahui keadaan cuaca serta bisa membuat proses pembuatan awan dengan melakukan praktik di dalam kelas

a. sangat setuju                      b. setuju                      c.tidak setuju                      d.sangat tidak setuju

b. Dengan ditampilkan media film animasi, Saya mengetahui macam-macam keadaan cuaca

a. sangat setuju                      b. setuju                      c.tidak setuju                      d.sangat tidak setuju

c. Dengan ditampilkan media, saya mengetahui bahwa benda yang ada di sekitar kita bisa di buat bagaimana cara membuat awan

a. sangat setuju                      b. setuju                      c.tidak setuju                      d.sangat tidak setuju

4. a. Media film animasi ini sangat mudah digunakan atau dipraktikkan di dalam kelas atau digunakan sebagai belajar dirumah

a. sangat setuju                      b. setuju                      c.tidak setuju                      d.sangat tidak setuju

b. Saya menyukai tampilan media film animasi sederhana namun sangat jelas dalam menyampaikan materinya serta lucu dalam animasi cartoon

a. sangat setuju                      b. setuju                      c.tidak setuju                      d.sangat tidak setuju

c. Buku paket pada materi keadaan cuaca membantu saya untuk mengetahui proses terjadinya awan buatan

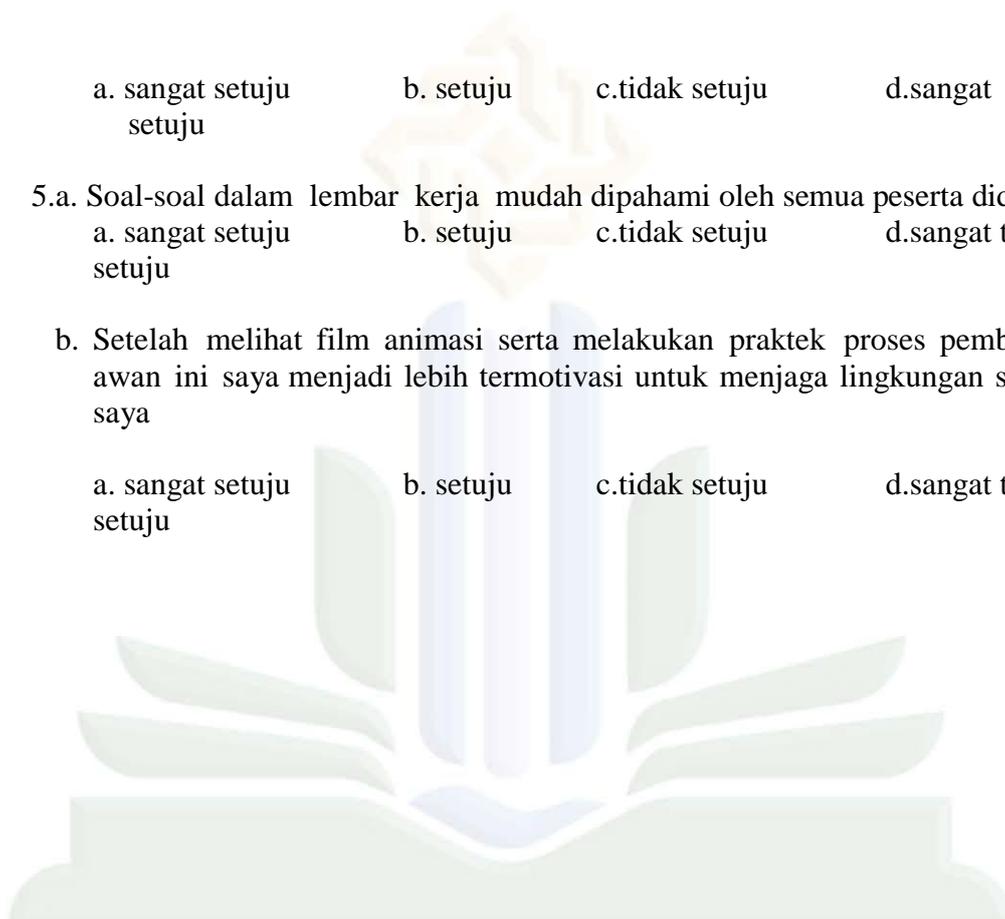
a. sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju

5.a. Soal-soal dalam lembar kerja mudah dipahami oleh semua peserta didik

a. sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju

b. Setelah melihat film animasi serta melakukan praktek proses pembuatan awan ini saya menjadi lebih termotivasi untuk menjaga lingkungan sekitar saya

a. sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Lampiran jurnal kegiatan penelitian**  
**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**DI MADRASAH IBTIDAIYAH KAHASRI KOTA PROBOLINGGO**

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1.	20 Mei 2022	Menyerahkan Surat penelitian kepada bapak Moch. Sahroni Hidayat, M.Pd.I selaku Kepala Madrasah MI Kahasri kota Probolinggo	
2.	20 Mei 2022	Studi Kasus Bersama Bapak Hari Setiawan, S.Sos	
3.	21 Mei 2022	Wawancara dengan guru kelas III dengan Bapak Hari Setiawan, S.Sos Terkait mata pelajaran tematik yang menggunakan media	
4.	24 Mei 2022	Validasi Media Film kartun dengan ahli media yaitu bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I	
5.	24 Mei 2022	Validasi Media Film Animasi Kartun dengan ahli materi yaitu bapak M. Suwignyo Prayogo, M.Pd.I	
6.	20 Juli 2022	Validasi Media Film Animasi Kartun dengan ahli pembelajaran (Guru Kelas III MI Kahasri)	
7.	21 Juli 2022	Observasi Sekaligus Menampilkan Produk Media film animasi kartun	
8.	21 Juli 2022	Wawancara dengan peserta didik	

		mengenai pendapat film animasi kartun	
9.	28 Juli 2022	Wawancara dengan guru III mengenai film animasi yang sudah di tampilkan kepada peserta didik	
10	07 Agustus 2022	Melengkapi data dan dokumentasi dengan kepala sekolah beserta guru kelas III	
11.	07 Agustus 2022	Permohonan Surat selesai penelitian	

Probolinggo, 07 Agustus 2022

Mengetahui

Kepala Madrasah Ibtidaiyah

MI Kahasri Kota Probolinggo



Moch. Sahroni Hidayat, M.Pd.I

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER





Lampran permohonan validasi ahli media

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

---

Nomor : B-0663/In.20/3.a/PP.009/05/2022

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20184100
Nama	: SYAIFULLAH
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan film animasi kartun Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas III Di mi Kahasri Kota Probolinggo

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 Mei 2022

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,







## Lampiran validasi ahli media

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Film Animasi Kartun  
Sasaran : Bpk. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I  
Peneliti : Syaifullah  
Judul Penelitian : Pengembangan Film Animasi Kartun Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas III Di Mi Kahasri Kota Probolinggo

#### Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Film animasi kartun dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memberikan tanda *Cheklis* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon bapak memberikan saran ataupun revisi

#### Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik  
2 = kurang relevan / kurang baik  
3 = relevan / baik  
4 = sangat relevan / sangat baik

#### Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain media sesuai dengan nama materi Pengaruh Perubahan Cuaca				✓
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep Perubahan cuaca				✓
3	Desain media menarik untuk dipelajari			✓	
4	Media pembelajaran (Film animasi) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut				✓
5	Media Film animasi memiliki bentuk film yang layak di tampilkan kepada peserta didik				✓
6	Penjelasan media ini cukup mudah dan bisa dijumpai cuaca yang di sekitar kita			✓	
7	Desain media yang tidak membutuhkan banyak biaya dalam proses pembuatan				✓

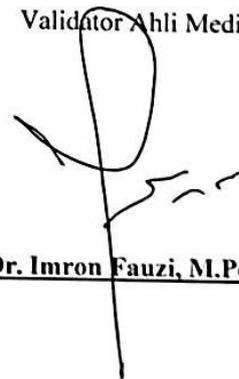
8	Penggunaan media Film Animasi yang mudah ditampilkan media elektronik dan bisa di ulang- ulang				✓
9	Penyajian media Film animasi dapat mengembangkan minat belajar peserta didik				✓
10	Petunjuk penggunaan media Film animasi mudah dipahami			✓	

**Kolom Saran dan Perbaikan :**

- Backsound dipelankan hingga 10.

Jember, 23 Mei 2022

Validator Ahli Media



Bpk. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

8	Materi yang di gunakan memiliki tujuan mampu mengkasifikasi informasi yang berkaitan dengan keadaan cuaca dengan benar				✓
9	Materi dan media yang disusun dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui film animasi dan bisa dikaitkan dengan keadaan cuaca yang ada di sekitar kita				✓
10	Mendorong peserta didik untuk dapat menyebutkan macam-macam cuaca dan ciri-ciri cuaca dengan baik dan benar.				✓

**Kolom Saran dan Perbaikan :**

Secara Keseluruhan isi media film Animasi tema 5 sub Tema 1 kelas 3 tentang Keadaan Cuaca sudah baik, perpindahan antara satu slide dan gambar pada setiap materi sudah jelas dan sesuai isinya. semoga bisa terus dikembangkan lebih baik lagi

Jember, 23 Mei 2022

Validator Ahli Materi



**Bpk. M. Suwignyo Prayogo, M.Pd.I**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran validasi pembelajaran

### LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Film animasi  
Sasaran : Bapak Hari Setiawan, S.Sos  
Peneliti : Syaifullah  
Judul Penelitian : Pengembangan media film animasi kartun sebagai media pembelajaran tematik kelas III di Mi Khasri kota probolinggo

#### Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Penyaringan Air dengan beberapa aspek yang diberikan
2. Mohon untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon Ibu memberikan saran ataupun revisi

#### Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = sangat tidak relevan / sangat tidak baik  
2 = kurang relevan / kurang baik  
3 = relevan / baik  
4 = sangat relevan / sangat baik

#### Instrumen Angket Validasi

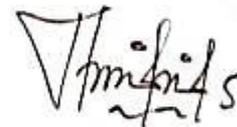
No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain media pembelajaran film animasi sangat menarik				✓
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep keadaan cuaca				✓
3	Desain media menarik untuk dipelajari				✓
4	Desain media film animasi mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik				✓
5	Media film animasi sesuai dengan materi pembelajaran (keadaan cuaca)				✓
6	Media film animasi sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik				✓
7	Dengan menggunakan media film animasi pembelajaran lebih bermakna				✓
8	Media film animasi membantu peserta didik			✓	

	memahami materi pembelajaran				
9	Dengan menggunakan media film animasi pembelajaran lebih aktif				✓
10	Dengan menggunakan media film animasi peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing untuk membuat awan buatan			✓	

**Kolom Saran dan Perbaikan**

Probolinggo, .... Juli 2022

Validator Ahli Pembelajaran



**Hari Setiawan, S.Sos**

NIP.

K

## LAMPIRAN PENGGUNAAN MEDIA



Dokumentasi Pengenalan media dan menampilkan media di kelas III



Dokumentasi experiment membuat awan setelah melihat film animasi



Dokumentasi dengan Kepala Sekolah Mi Kahasri Kota Probolinggo



Dokumentasi wawancara dengan Guru Kelas III



Dokumentasi pengisian angket



## Lampiran Angket Respon pengguna

Nama peserta didik: Affan Al Malik

### KUISIONER HASIL UJI COBA PENGGUNA FILM ANIMASI

Nama : AFFAN AL MALIK

Kelas : 3A

Absen : 21

#### A. Pengantar

Angket ini di edarkan kepada siswa berhubungan dengan pengembangan film animasi pada pembelajaran tematik selama ini, anda diminta untuk memberi tanggapan yang sejujurnya, tanggapilah semua pernyataan tanpa perlu bantuan teman-teman anda.

#### B. Petunjuk pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan-pernyataan berikut, kami mohon kesediaan anda untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.
2. Setiap pernyataan pilihlah salah satu jawaban sesuai dengan ke adaan anda, lalu silang atau lingkari jawaban yang menurut anda sesuai dengan pernyataan tersebut.

#### PENYATAAN

1. a. Saya menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, terlebih jika ada film animasi yang di tayangkan di dalam kelas

sangat setuju      b. setuju      c. tidak setuju      d. sangat tidak setuju

- b. Saya tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan Lingkungan untuk mengetahui keadaan cuaca

sangat setuju      b. setuju      c. tidak setuju      d. sangat tidak setuju

- c. Belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran membuat saya lebih tertarik untuk belajar

a. sangat setuju       setuju      c. tidak setuju      d. sangat tidak setuju

2. a. Belajar dengan menggunakan Media film animasi serta peraktek lapangan ini menyenangkan bagi saya

a. sangat setuju       setuju      c. tidak setuju      d. sangat tidak setuju

- b. Dengan adanya Media film animasi saya lebih mudah memahami dan mengingat kembali

a. sangat setuju       setuju      c. tidak setuju      d. sangat tidak setuju

- c. Belajar dengan menggunakan Media film animasi seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan

- sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju
3. a. Dengan ditampilkan media film animasi, saya mengetahui keadaan cuaca serta bisa membuat proses pembuatan awan dengan melakukan praktik di dalam kelas  
 sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju
- b. Dengan ditampilkan media film animasi, Saya mengetahui macam-macam keadaan cuaca  
 sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju
- c. Dengan ditampilkan media, saya mengetahui bahwa benda yang ada di sekitar kita bisa di buat bagaimana cara membuat awan  
a. sangat setuju       setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju
4. a. Media film animasi ini sangat mudah digunakan atau dipraktikkan di dalam kelas atau digunakan sebagai belajar dirumah  
a. sangat setuju       setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju
- b. Saya menyukai tampilan media film animasi sederhana namun sangat jelas dalam menyampaikan materinya serta lucu dalam animasi cartoon  
a. sangat setuju       setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju
- c. Buku paket pada materi keadaan cuaca membantu saya untuk mengetahui proses terjadinya awan buatan  
 sangat setuju      b. setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju
- 5.a. Soal-soal dalam lembar kerja mudah dipahami oleh semua siswa  
a. sangat setuju       setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju
- b. Setelah melihat film animasi serta melakukan praktek proses pembuatan awan ini saya menjadi lebih termotivasi untuk menjaga lingkungan sekitar saya  
a. sangat setuju       setuju      c.tidak setuju      d.sangat tidak setuju



Lampiran Scan Surat Selesai Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
**MADRASAH IBTIDAIYAH KAHASRI**

STATUS: TERAKREDITASI A

Jl. Mayjend Haryono No. 91 - Telp. (0335) 420080 Kel. Jati Kec. Mayangan  
Kota Probolinggo 67217, email: mikahasri.prob91@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : Mi. 37.01 / MI-KH / 091 / VIII / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MOCH. SAHRONI HIDAYAT, M.PdI  
Alamat : Jl. Mayjend Haryono No. 91 Kel. Jati  
Jabatan : Kepala MI Kahasri

Menerangkan bahwa :

Nama : SYAIFULLAH  
NIM : T20184100  
Semester : 8 (delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jember  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Film Animasi Kartun Sebagai Media Pembelajaran  
Tematik Kelas III di MI Kahasri Kota Probolinggo.

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di MI Kahasri Kota Probolinggo selama bulan  
Juli s/d Agustus 2022

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 16 Agustus 2022

MI Kahasri Madrasah,  
  
MOCH. SAHRONI HIDAYAT, M.PdI

## BIODATA PENULIS



### Data Diri

Nama : Syaifullah  
Nim : T20184100  
TTL : Probolinggo, 03 Januari 1999  
Alamat : Jl. Raya Bantaran 01 No 10, RT/RW 001/001  
Desa Bantaran, Kecamatan Bantaran, Kabupaten  
Probolinggo  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Email : Syaifullahprolink@gmail.com

### Riwayat Pendidikan :

1. Taman Kanak-Kanak : TK Kusuma Bangsa, 2004-2006
2. Sekolah Dasar : SDN Bantaran 1, 2006-2012
3. Sekolah Menengah Pertama : SMP Al Arifin, 2012-2015
4. Sekolah Menengah Atas : MAN 1 Kota Probolinggo, 2015-2018
5. Perguruan Tinggi : Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2018-Sekarang