

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN
CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI
PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V SDN 23
BATARA KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

USWATUN HASANAH

2102050102

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN
CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI
PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V SDN 23
BATARA KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

USWATUN HASANAH

2102050102

Pembimbing:

- 1. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**
- 2. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Uswatun Hasanah
NIM : 2102050102
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di tunjukan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administrative atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 21 Maret 2025
Yang membuat pernyataan



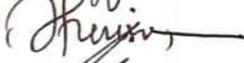
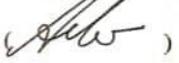
Uswatun Hasanah
2102050102

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Membuat dan Melengkapi Pantun untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo*, yang ditulis oleh *Uswatun Hasanah* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050102, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Senin*, tanggal *2 Juni 2025* bertepatan dengan *6 Zulhijah 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 2 Juni 2025
6 Zulhijah 1446 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom. | Penguji II | () |
| 4. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

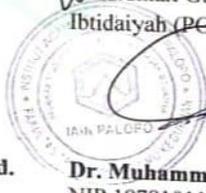
Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي هَدَانَا لِهَذَا وَمَا كُنَّا لِنَهْتَدِيَ لَوْلَا أَنْ هَدَانَا اللَّهُ لَقَدْ جَاءتِ رِسَالُ رَبِّنَا بِالْحَقِّ وَنُودُوا أَنْ
تَأْكُمُ الْجَنَّةَ أَوْ رَتَّمُوهَا بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta, kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “*Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Membuat dan Melengkapi Pantun Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo*” setelah melalui proses yang panjang. Salawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw, kepada keluarga, sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga akhir hayat.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan, Dr. Masruddin M. Hum. Wakil Rektor II Bidang Adminitrasi Umum dan Dr. Takdir, SH., M.H. Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo sekaligus Pembimbing I, Dr. Hj. Fauziah Zanuddin, M.Ag. Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II serta Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan III.
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. ketua program studi dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. sekretaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. Dosen Penasihat Akademik.
6. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T., Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd., Sukmawaty, S.Pd., M.Pd., Bungawati, S.Pd., M.Pd., Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan.

7. Seluruh Dosen dan Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Zainuddin, S. SE., M.Ak. Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup IAIN Palopo yang telah membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Baharuddin, S.Pd., M.Pd. Kepala Sekolah SDN 23 Batara, beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
10. Siswa siswi kelas VB SDN 23 Batara yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian.
11. Terkhusus Kepada kedua orang tua saya tercinta bapak Jundi (Alm.) dan Ibu Sri Sulistiawati yang telah berkorban dalam mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang sampai sekarang, serta saudara-saudara peneliti Ainun Mardiah dan Afifah yang selama ini membantu dan mendoakan peneliti. Semoga Allah membalas semua pengorbanan kalian dengan hadiah Jannah-Nya.
12. Teman seperjuangan peneliti Husnaeni, Nur Hasanah, Hastuti, Nurul Alviramitha Savitri, Mildayanti, Titi Rahayu, dan Muthi'ah Muthmainnah yang selalu membantu, saling memberikan dukungan, memberikan motivasi dan masukan untuk bisa mendapat gelar bersama, serta semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo angkatan

2021 yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu tanpa terkecuali, yang selama ini membantu dan memberikan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt.

Aamiin

Palopo, April 2025

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اِيّ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
اُوّ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... يَ...	<i>Fathah dan Alif atau Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
وِ	<i>Dammah dan Wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, ditransliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَائِدِيَّةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (-ّ-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعَمُّ : *nu'ima*

عُدُّوْا : *'aduwwun*

Jika huruf *ع* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (*عِ-*), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

السَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفلسفة : *al-falsafah*

البلادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ دِينُ اللَّهِ

Dīnullāh billāh

Adapun *tā'marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

Hum fī raḥmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naẓīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naẓr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan: Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	: <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	: <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	: <i>'alaihi al-salām</i>
H	: Hijrah
M	: Masehi
SM	: Sebelum Masehi
l	: Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	: Wafat tahun
QS.../...:4	: QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4
HR	: Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	v
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR AYAT	xv
DAFTAR HADIST	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian yang Relevan.....	13
B. Belajar dan Pembelajaran.....	16
C. Minat Belajar.....	19
D. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	22
E. Pantun.....	26

F. Media Pembelajaran.....	31
G. Media Video Animasi	33
H. Kerangka Pikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	39
C. Subjek dan Objek Penelitian	40
D. Prosedur Pengembangan	40
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian).....	40
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	42
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	43
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian	57
B. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Implikasi.....	86
C. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S. An-Nahl/16:43.....	3
--	---

DAFTAR HADIST

Hadist Riwayat Tirmidzi tentang Menuntut Ilmu	4
---	---

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	46
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 3.3 Kisi Validasi Ahli Bahasa	48
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru.....	48
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	49
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Sebelum Menggunakan Produk.....	50
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Setelah Menggunakan Produk.....	51
Tabel 3.8 Kriteria Hasil Validasi	53
Tabel 3.9 Kriteria Hasil Kepraktisan	54
Tabel 3.10 Kriteria Minat Belajar	55
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	60
Tabel 4.2 Aset Desain dan Alur Cerita	63
Tabel 4.3 Nama Para Ahli Validator Media Video Animasi	67
Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Presentase Nilai Uji Validitas Ahli Media	68
Tabel 4.5 Hasil Kalkulasi Presentase Nilai Uji Validitas Ahli Materi.....	69
Tabel 4.6 Hasil Kalkulasi Presentase Nilai Uji Validitas Ahli Bahasa.....	70
Tabel 4.7 Revisi Media Video Animasi Materi Pantun	71
Tabel 4.8 Media Video Animasi Materi Pantun Sebelum dan Sesudah Revisi	72
Tabel 4.9 Hasil Uji Praktikalitas Guru	73
Tabel 4.10 Hasil Respon Peserta Didik.....	75
Tabel 4.11 Hasil Minat Belajar Sebelum dan Setelah Menggunakan Produk	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	36
Gambar 3.1 Denah Lokasi.....	39
Gambar 4.1 Pemahaman Peserta didik pada Materi Pantun	57
Gambar 4.2 Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi yang Disenangi Peserta didik	58
Gambar 4.3 Media Video Animasi yang disukai Peserta didik	59

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 instrumen wawancara analisis kebutuhan
- Lampiran 2 validasi instrumen wawancara analisis kebutuhan
- Lampiran 3 hasil wawancara analisis kebutuhan guru
- Lampiran 4 instrument angket analisis kebutuhan siswa
- Lampiran 5 validasi instrument angket analisis kebutuhan siswa
- Lampiran 6 hasil angket analisis kebutuhan siswa
- Lampiran 7 lembar uji validasi produk ahli media
- Lampiran 8 lembar uji validasi produk ahli materi
- Lampiran 9 lembar uji validasi produk ahli bahasa
- Lampiran 10 lembar validasi angket praktikalitas guru
- Lampiran 11 angket uji praktikalitas guru
- Lampiran 12 lembar validasi angket praktikalitas siswa
- Lampiran 13 angket praktikalitas siswa
- Lampiran 14 lembar validasi angket sebelum dan setelah menggunakan produk
- Lampiran 15 hasil angket sebelum menggunakan produk
- Lampiran 16 hasil angket setelah menggunakan produk
- Lampiran 17 dokumentasi
- Lampiran 18 Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 19 surat izin penelitian
- Lampiran 20 surat telah melakukan penelitian

ABSTRAK

Uswatun Hasanah, 2025. “*Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Membuat dan Melengkapi Pantun Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo, Dibimbing oleh Sukirman dan Nurul Aswar.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahap pendefinisian pengembangan media video animasi, mengetahui perancangan media video animasi, mengetahui pengembangan media video animasi, dan mengetahui penyebaran media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *mix method* dengan jenis penelitian *Research and Developmet* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah 4D, yaitu: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Penelitian ini dilakukan di SDN 23 Batara dengan subjek penelitian 30 peserta didik kelas V. Sedangkan objek penelitian adalah media video animasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil pengumpulan data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil analisis kebutuhan diperlukan media pembelajaran berbentuk video animasi materi membuat dan melengkapi pantun sebagai sumber belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Adapun *design* media pada penelitian ini berupa media video animasi materi pantun. Untuk kevalidan media video animasi yang divalidasi oleh 3 validator yaitu validator media dengan nilai 87,5% (sangat valid), validator materi dengan nilai 87,5% (sangat valid), dan validator bahasa dengan nilai 85,7% (sangat valid). Untuk hasil uji kepraktisan guru diperoleh nilai sebesar 90% (sangat praktis) dan hasil kepraktisan peserta didik diperoleh nilai sebesar 80% (praktis). Hasil efektivitas diperoleh dari angket sebelum dan setelah menggunakan produk yang memperoleh nilai sebesar 80,6% (sangat tinggi). Penyebaran media dilakukan secara *online* di *platform* Youtube dan *offline* di SDN 23 Batara Kota Palopo.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi, pantun.

ABSTRACT

Uswatun Hasanah, 2025. “Development of Animated Video Media Assisted by Canva on the Material of Making and Completing Pantun to Increase Learning Interest of Fifth Grade Students of SDN 23 Batara Palopo City”. Thesis of Teacher Education Study Program Madrasah Ibtidaiyah Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute Supervised by Sukirman and Nurul Aswar.

This thesis discusses the development of canva-assisted animated video media on the material of making and completing rhymes to increase the learning interest of fifth grade students of SDN 23 Batara Palopo City. This study aims to determine the stage of defining the development of animated video media, knowing the design of animated video media, knowing the development of animated video media, and knowing the distribution of animated video media assisted by canva rhyming material.

This research uses a mix method research approach with the type of Research and Development (R&D) research. The development model used is 4D, namely: Define, Design, Develop, and Disseminate. This research was conducted at SDN 23 Batara with 30 fifth grade students as research subjects. While the object of research is animated video media. The data collection techniques used were interviews, documentation, and questionnaires to students and educators which were then analyzed qualitatively descriptive and descriptive statistics.

The results showed that from the results of the needs analysis, learning media was needed in the form of animated video material for making and completing rhymes as a learning resource in increasing students' interest in learning. The media design in this study is in the form of animated video media of pantun material. For the validity of animated video media validated by 3 validators, namely media validators with a value of 87.5% (very valid), material validators with a value of 87.5% (very valid), and language validators with a value of 85,7% (very valid). For the results of the teacher's practicality test, a value of 90% (very practical) and the results of the students' practicality obtained a value of 80% (practical). The effectiveness results were obtained from a questionnaire before and after using the product which obtained a score of 80,6% (very high). Media distribution was carried out online on the Youtube platform and offline at SDN 23 Batara Palopo City.

Keywords: learning media, animated video, pantun

خلاصة

أوسواتون حسنة، 2025. "تطوير وسائط الفيديو المتحركة بمساعدة مادة كانفا لصنع واستكمال باتارا، مدينة SDN 23 بانتون لزيادة الاهتمام بالتعلم لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة بالوبو". أطروحة برنامج دراسة إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي، بإشراف سوكيرمان ونورول أسوار.

لإنشاء واستكمال Canva تناقش هذه الأطروحة تطوير وسائط الفيديو المتحركة بمساعدة مادة باتارا، مدينة بالوبو SDN 23 البانتون لزيادة اهتمام التعلم لدى طلاب الصف الخامس في تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مراحل تطوير وسائط الفيديو المتحركة، ومعرفة تصميم وسائط الفيديو المتحركة، ومعرفة تطور وسائط الفيديو المتحركة، ومعرفة توزيع وسائط الفيديو لإنشاء واستكمال البانتون Canva المتحركة بمساعدة مادة.

نموذج (R&D) يستخدم هذا البحث منهجًا بحثيًا مختلطًا مع نوع بحث البحث والتطوير وهو: التحديد والتصميم والتطوير والنشر. تم إجراء هذا البحث في 4D التطوير المستخدم هو مع موضوعات بحثية مكونة من 30 طالبًا من طلاب الصف الخامس، وفي باتارا SDN 23 الوقت نفسه، كان موضوع البحث عبارة عن وسائط فيديو متحركة. وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلات والتوثيق وإعطاء الاستبيانات للطلاب والمعلمين والتي تم بعد ذلك تحليلها نوعياً وكمياً.

وتظهر نتائج الدراسة أنه من خلال نتائج تحليل الاحتياجات، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية على شكل مقاطع فيديو متحركة حول المادة لإنشاء واستكمال البانتون كمورد تعليمي لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم. تصميم الوسائط في هذه الدراسة هو على شكل وسائط فيديو متحركة من مادة البانتون. بالنسبة لصحة وسائط الفيديو المتحركة التي تم التحقق من صحتها من خلال 3 محققين، وهم محقق الوسائط بقيمة 87.5% (صالح جداً)، ومحقق المواد بقيمة 87.5% (صالح جداً)، ومحقق اللغة بقيمة 85.7% (صالح جداً). بالنسبة لنتائج اختبار التطبيق العملي للمعلم فقد حصلت الطالبة على درجة 80% (عملي) في اختبار التطبيق العملي. تم الحصول على نتائج الفعالية من خلال استبيان قبل وبعد استخدام المنتج حيث حصلت على قيمة 80.6% (عالية باتارا، SDN 23 جداً). تم توزيع الوسائط عبر الإنترنت على منصة اليوتيوب وخارجها في مدينة بالوبو.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم، مقاطع الفيديو المتحركة، القوافي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu interaksi antara peserta didik, pendidik, dan materi pembelajaran di dalam konteks lingkungan belajar.¹ Proses ini terdiri dari serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mendorong peserta didik dalam belajar. Tujuannya untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan peserta didik.² Keberhasilan dalam pembelajaran di kelas tidak hanya bergantung pada kemampuan pendidik dalam mengajarkan materi, tetapi juga bergantung pada partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Dalam memastikan peserta didik belajar dengan efektif, pendidik tidak hanya perlu menyampaikan informasi, tetapi juga berusaha agar konsep-konsep penting dapat dipahami dengan baik.³ Dari ketiga pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik untuk mendorong dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta didik dalam belajar. Dalam Proses pembelajaran pendidik dapat menggunakan metode dan media agar dapat

¹Ifan Junaedi, "Proses Pembelajaran Yang Efektif," *Jisamar (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)* Vol. 3, no. 2 (2019): 19–25.

²Wina Sanjaya, "A. Pembelajaran 1. Pengertian Pembelajaran," accessed February 25, 2024, <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/3347/>.

³Moh Suardi, *Belajar & Pembelajaran* (Deepublish, 2018).

menyampaikan informasi dan konsep-konsep penting dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan tujuan meningkatkan semangat dan ketertarikan belajar siswa selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah sarana pendukung dalam keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat yang mengemukakan bahwa media pembelajaran yaitu Sebuah perangkat atau objek serupa yang bisa digunakan sebagai alat bantu dalam menunjang kesuksesan proses belajar-mengajar, sehingga memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan.⁴ Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi bagi peserta didik dengan media yang digunakan. Media pembelajaran juga dapat berperan dalam memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran, membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, menyampaikan informasi, dan merangsang diskusi.⁵ Jadi dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam menunjang kesuksesan proses pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk berinteraksi bagi siswa dengan media yang digunakan, dan berperan dalam memberikan informasi serta membangkitkan minat belajar peserta didik.

⁴Siti Mahmudah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh* Vol. 20, no. 01 (2018): 129–38.

⁵Abdul Wahid, "Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqlah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* Vol. 5, no. 2 (2018),.

Media pembelajaran selain dapat meningkatkan minat belajar siswa, dalam Islam sangat menganjurkan umatnya untuk menuntut ilmu, sudah dijelaskan dalam ayat Al-Qur'an yang membahas tentang menuntut ilmu. Sesuai dalam firman Allah Swt dalam QS. An-Nahl /16 : 43:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِي إِلَيْهِمْ ۖ فَسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْمُونَ

Terjemahnya:

“ Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui, Yakni: orang-orang yang mempunyai pengetahuan tentang Nabi dan kitab-kitab.”⁶

Ayat ini menegaskan bahwa: *Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu* kepada umat manusia kapan dan dimanapun, *kecuali orang-orang* lelaki yakni jenis manusia pilihan, bukan malaikat yang kami beri wahyu kepada mereka antara lain melalui malaikat jibril: maka wahai orang-orang yang tidak tahu *bertanyalah kepada ahl adz- Dzikr* yakni orang-orang yang berpengetahuan *jika kamu tidak mengetahui*.⁷ Dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa Allah memerintahkan hambanya untuk senantiasa mencari ilmu dan tidak ragu untuk bertanya kepada orang yang lebih berpengalaman.

⁶ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 369.

⁷ M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an, (Jakarta : Lentera Hati, 2005) hlm.236

Thabathaba'i berpendapat bahwa ayat ini menginformasikan bahwa dakwah keagamaan dan risalah kenabian adalah dakwah yang disampaikan oleh manusia biasa yang dapat wahyu dan bertugas mengajak manusia menuju kebahagiaan duniawi dan ukhrawi. Tidak seorang rasul pun tidak juga satu kitab suci yang menyatakan bahwa risalah keagamaan berarti nampaknya kekuasaan Allah yang gaib lagi mutlak atas segala sesuatu, atau lahirnya kehendak Allah yang mutlak memporakporandakan sistem yang berlaku atau membatalkan sunnatullah / hukum-hukum yang ditetapkan-Nya. Tidak pernah ada pernyataan semacam itu, sehingga kalian wahai kamu musyrikin itu wajar: *Jika Allah menghendaki, niscaya kami tidak menyembah sesuatu apapun selain Dia.*

Adapun hadis yang membahas tentang pentingnya menyampaikan ilmu terdapat pada hadis dari HR.Tirmidzi sebagaimana berikut:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ غَيْلَانَ حَدَّثَنَا أَبُو دَاوُدَ أَنبِيَّانَ شُعْبَةَ عَنْ سِمَاكِ بْنِ حَرْبٍ قَالَ سَمِعْتُ عَبْدَ الرَّحْمَنِ بْنَ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ يُحَدِّثُ عَنْ أَبِيهِ قَالَ قَالَ سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - يَقُولُ : نَصَرَ اللَّهُ أَمْرًا سَمِعَ مِنَّا شَيْئًا فَبَلَّغَهُ كَمَا سَمِعَ فَرُبَّ مُبَلِّغٍ أَوْعَى مِنْ سَامِعٍ

Terjemahnya:

"Telah menceritakan kepada kami Mahmud ibn 'Ailan telah menceritakan kepada kami Abu Dawud telah menyampaikan kepada kami Syu'bah dari Simak ibn Harb ia berkata saya mendengar 'Abd ar-Rah- man ibn Abdullah ibn Mas'ud diceritakan dari ayahnya, ia berkata saya mendengar Rasulullah Saw bersabda, semoga Allah membagus- kan rupa seorang yang mendengar sesuatu (Hadis) dari kami, lantas ia menyampaikannya sebagaimana yang ia dengar, kadang-kadang orang yang disampaikan lebih paham dari yang mendengar."⁸

⁸ Muh. Nuh Siregar, Hadist-Hadist Pendidikan Orang Tua Mendidik Anak dan Pendidik Mendidik Peserta Didik Berdasarkan Hadist Nabi, (Jakarta : Kencana , 2022), hlm. 118.

Hadis ini menjelaskan bahwa seorang yang mempunyai ilmu (pendidik) hendaknya menyampaikan kepada yang tidak berilmu (peserta didik). Hal ini dapat terjadi karena orang yang tidak mempunyai ilmu setelah diajari lebih paham dan lebih bisa mengamalkannya dibanding dengan orang yang menyampaikannya.

Minat belajar siswa adalah suatu hal yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Rusmiati mengemukakan bahwa minat belajar adalah motivasi yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran.⁹ Ada empat indikator yang dapat digunakan untuk mengukur minat belajar yaitu, ketertarikan pada pembelajaran, tingkat perhatian selama proses belajar, motivasi untuk belajar, dan tingkat pengetahuan yang terakumulasi.¹⁰ Menurut Charli et al. mengemukakan bahwa minat belajar akan berkembang ketika ada stimulus dari luar, yang kemudian menghasilkan dorongan yang konsisten untuk tertarik pada suatu area tertentu. Hal ini berakar pada perasaan senang yang muncul saat seseorang terlibat aktif dalam hal tersebut, baik itu dipicu oleh lingkungan sekitar maupun karena objek yang menarik.¹¹ Jadi, dapat diketahui bahwa minat belajar adalah motivasi atau dorongan seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran, yang akan berkembang dengan adanya stimulus dari luar dan dapat diukur dengan empat indikator yaitu,

⁹ Rusmiati, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo," *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi* Vol. 1, no. 1 (2017): 21–36.

¹⁰ Siti Nurhasanah and Ahmad Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol. 1, no. 1 (2016): 128–35.

¹¹ Leo Charli, Tri Ariani, and Lusi Asmara, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika," *SPEJ (Science and Physic Education Journal)* Vol. 2, no. 2 (2019): 52–60.

ketertarikan pada pembelajaran, tingkat perhatian, motivasi belajar, dan tingkat pengetahuan.

Kegiatan pembelajaran di sekolah pendidik berperan sebagai fasilitator pembelajaran, menciptakan suasana yang inklusif dan mendukung untuk meningkatkan pertumbuhan akademis dan sosial siswa.¹² Pendidik diharapkan dapat menyesuaikan metode dan strategi pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Namun, keterbatasan sumber daya seperti media dan bahan ajar dapat menghambat upaya untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik, dan dapat menghalangi peningkatan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah menjadi semakin penting dan diperlukan dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan. pemanfaatan media pembelajaran yang tepat pada peserta didik di setiap matapelajaran sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat peserta didik lebih semangat dan kritis dalam proses belajar mengajar.¹³ Meskipun demikian, beberapa pendidik masih menghadapi tantangan terkait dengan sarana dan prasarana yang kurang memadai yang menyebabkan tingkat keterlibatan

¹² Fitria Hanaris, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif," *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi* Vol. 1, no. 1 Agustus (2023): 1–11.

¹³ Nurul Mujtahidah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo," *Jurnal Konsepsi* Vol. 12, no. 4 (2023): 53–61.

peserta didik dalam proses pembelajaran menurun. Oleh karena itu, upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi serta sesuai dengan materi bahan ajar dan kebutuhan siswa.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan akademik dan perkembangan peserta didik secara keseluruhan. Namun, minat belajar peserta didik berbeda-beda, bahkan dalam satu kelas. Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah strategi dan metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik, kualitas komunikasi antara pendidik dan peserta didik, keterkaitan materi pembelajaran dengan minat dan pengalaman hidup peserta didik, serta lingkungan belajar di rumah dan di sekolah.

Berdasarkan penelusuran literatur yang dilakukan terdapat sejumlah penelitian, yang mengkaji tentang media video animasi. Topik Penelitian dimaksud seperti yang dilakukan oleh Isti et.al yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁴ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi efektif dan berhasil membantu siswa dalam memahami materi sifat-sifat cahaya. Hal tersebut dapat dilihat pada data hasil uji validasi dan uji keefektifan yang diperoleh peneliti. Hasil persentase yang diperoleh dari uji validasi yaitu sebesar 86,5% sedangkan

¹⁴ Lailia Arditya Isti, Agustiningih Agustiningih, and Arik Aguk Wardoyo, “Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 4, no. 1 (2020): 21–28.

hasil persentase yang diperoleh dari uji keefektifan yaitu sebesar 84,61% dan 80,76%.

Objek penelitian ini penting untuk di ketahui karena memiliki peran dalam menciptakan pembelajaran menarik yang sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, kajian secara mendalam perlu dilakukan untuk mengidentifikasi cara-cara yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pantun melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Jika penelitian ini tidak dilakukan, akan menimbulkan penurunan minat belajar siswa dan ketidaktahuan akan media yang tepat untuk diterapkan pada materi pantun. Penelitian ini juga memberikan gambaran tentang pengembangan media pembelajaran yang efektif sehingga dapat membantu pendidik memaksimalkan proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, keberadaan penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang pengembangan media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah terurai di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah tahap pendefinisian pengembangan media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo?
2. Bagaimanakah perancangan media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo?
3. Bagaimanakah pengembangan media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo?
4. Bagaimanakah penyebaran media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui tahap pendefinisian pengembangan media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo.

2. Mendeskripsikan perancangan media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo.
3. Mengetahui pengembangan media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo.
4. Mendeskripsikan penyebaran media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama bentuk-bentuk media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Melalui tindakan yang dilakukan pada penelitian ini, diharapkan dapat menjadi salah satu masukan dalam rangka mengambil suatu kebijakan yang berkaitan dengan upaya penyediaan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk digunakan di SDN 23 Batara Kota Palopo.

b. Bagi Guru

Melalui pengembangan media video animasi materi membuat dan melengkapi pantun diharapkan dapat menjadi salah satu media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di SDN 23 Batara Kota Palopo.

c. Bagi Siswa

Pengembangan media video animasi materi membuat dan melengkapi pantun, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media video animasi pada materi membuat dan melengkapi pantun. Adapun spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian ini adalah:

1. Media video animasi ini diperuntukkan untuk siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo sebagai sumber belajar tambahan.
2. Media video animasi ini mengacu pada materi membuat dan melengkapi pantun.
3. Media video animasi ini dikembangkan menggunakan laptop dan android pada aplikasi pengedit video canva dan capcut.
4. Media video animasi ini berbentuk MP4.
5. Media video animasi ini dapat digunakan oleh pendidik saat mengajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media video animasi ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Belum tersedianya media pembelajaran berupa media video animasi materi membuat dan melengkapi pantun di SDN 23 Batara Kota Palopo.
- b. Dengan adanya media pembelajaran berupa media video animasi dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- c. Pengembangan penelitian ini harus dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran pada materi pantun.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pada pengembangan penelitian ini meliputi.

- a. Media video animasi ini difokuskan hanya untuk media pembelajaran.
- b. Keterbatasan dana, dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi membutuhkan koneksi atau data internet yang cukup untuk mendukung proses mendesain.
- c. Produk yang dihasilkan berupa media video animasi terbatas yang berfokus pada materi membuat dan melengkapi pantun.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

Agar penelitian ini berfokus pada suatu masalah penelitian dan dapat memetakan posisi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, maka peneliti perlu melakukan studi literatur terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis dengan tema penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan studi literatur dan hasilnya dijabarkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Delila Khoiriyah Mashuri pada tahun (2020) yang berjudul "*Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V*". Objek penelitian ini yaitu pengembangan media video animasi yang dirancang untuk membantu siswa kelas V SD memahami materi volume bangun ruang. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dan model pengembangan ADDIE, teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi dan angket.¹⁵ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama mengembangkan media video animasi. Perbedaannya terletak pada materi dan model pengembangan. Materi yang dikembangkan pada penelitian ini berfokus

¹⁵ Delila Khoiriyah Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 8, no. 5 (2020): 893–903.

pada materi volume bangun ruang dan menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan peneliti berfokus pada materi membuat dan melengkapi pantun dengan menggunakan model pengembangan 4D.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Edwina Ariandhini dan Indri Anugraheni pada tahun (2022) yang berjudul "*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD*". Objek penelitian ini yaitu pengembangan media video animasi berbasis animaker yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi siswa kelas 3 SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dan model pengembangan ADDIE, teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik deskriptif persentase. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara dan studi documenter.¹⁶ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama mengembangkan media video animasi. Perbedaannya terletak pada materi dan teknik analisis data. Materi yang dikembangkan pada penelitian ini berfokus pada materi puisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase, sedangkan peneliti berfokus pada materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

¹⁶ Edwina Ariandhini and Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* Vol. 8, no. 3 (2022): 242–52.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aprizal Lukman pada tahun (2019) yang berjudul “*Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar*”. Objek penelitian ini yaitu pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal yang dirancang untuk pembelajaran IPA kelas V SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dan model pengembangan DDD-E, teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket.¹⁷ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media video animasi. Perbedaannya terletak pada materi dan model pengembangan. Materi yang dikembangkan pada penelitian ini berfokus pada pembelajaran IPA dan menggunakan model DDD-E, sedangkan peneliti berfokus pada materi membuat dan melengkapi pantun dan menggunakan model 4D.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut maka dapat diposisikan kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus objek penelitian yaitu pengembangan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Demikian persamaan dan perbedaan yang telah diungkapkan dari ketiga penelitian tersebut. Hal ini menjadi kebaruan dari penelitian ini sekaligus sebagai aspek pembeda dengan penelitian sebelumnya. Ketiga penelitian terdahulu tersebut menggunakan media video animasi sama dengan media yang dikembangkan peneliti

¹⁷ Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayati, and Nasrul Hakim, “Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ipa Kelas v Di Sekolah Dasar,” *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol. 5, no. 2 (2019): 153–66.

yaitu media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan oleh ketiga peneliti tersebut yaitu penelitian yang pertama berfokus pada materi volume bangun ruang, penelitian yang kedua berfokus pada materi puisi dan penelitian yang ketiga berfokus pada pembelajaran IPA.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh setiap individu untuk mengembangkan dirinya, dari proses tidak bisa menjadi bisa yang dilakukan secara sadar, sehingga terjadi perubahan dalam diri individu, seperti dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa. Berkenaan dengan itu, Faizah mengemukakan bahwa belajar adalah suatu aktifitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁸ Sedangkan menurut Arfani, Belajar adalah komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Untuk menangkap isi dan pesan belajar individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.¹⁹ Dari kedua

¹⁸ Silviana Nur Faizah, "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran," *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 1, no. 2 (2017): 175–85.

¹⁹ Laili Arfani, "Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran," *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* Vol. 11, no. 2 (2018),

pendapat tersebut dapat dipahami bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh setiap individu untuk mengembangkan diri yang melibatkan pengalaman dan latihan sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Setiap perilaku belajar ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik antara lain²⁰.

- a. Adanya kemampuan atau perubahan baru. perubahan baru tersebut berupa perubahan tingkah laku yang bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).
- b. Perubahan tersebut tidak berlangsung sesaat.
- c. Perubahan tidak terjadi dengan tiba-tiba melainkan adanya usaha dan interaksi dengan lingkungannya. Bukan berasal dari perubahan fisik (kematangan), insting ataupun adanya pengaruh yang mengakibatkan perubahan perilaku.
- d. Adanya waktu yang dibutuhkan untuk memperoleh perubahan. Maka dibutuhkan juga pengulangan.

Dalam proses belajar pasti ada suatu tujuan yang ingin dicapai, ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam belajar. Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom²¹ di antaranya sebagai berikut.

²⁰ Afri Mardicko, "Belajar Dan Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* Vol. 4, no. 4 (2022): 5482–92.

²¹ Ihwan Mahmudi et al., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," *Jurnal Multidisiplin Madani* Vol. 2, no. 9 (2022): 3507–14.

- a. Ranah Kognitif adalah ranah yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah Afektif adalah ranah yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Ranah afektif terdiri dari lima aspek yang berhubungan dengan respon emosional terhadap tugas yang meliputi penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan internalisasi.
- c. Ranah Psikomotorik adalah ranah yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin, dan lain-lain. Ranah psikomotorik terdiri dari enam aspek yaitu gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam

melakukan proses belajar.²² Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Regina yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Dengan adanya interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.²³ Jadi, dapat diketahui pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan untuk mendorong proses belajar peserta didik yang dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.²⁴ Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu teknik pedagogis yang dapat dipahami sebagai usaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal, yang dapat berkontribusi pada pengembangan potensi peserta didik.

C. Minat Belajar

Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat belajar adalah minat yang dimiliki siswa yang dapat diekspresikan sebagai suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa

²² Moh Suardi, *Belajar & Pembelajaran* (Deepublish, 2018).

²³ Regina Ade Darman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Guepedia, 2020, n.d.).

²⁴ Cucu Sutianah, *Belajar Dan Pembelajaran* (Penerbit Qiara Media, 2022).

lebih tertarik terhadap sesuatu hal dari pada hal lainnya, yang dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.²⁵ Menurut Fajri, minat belajar adalah perhatian seseorang terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar.²⁶ Berkenaan dengan itu Mahmudah et.al mengemukakan bahwa minat belajar adalah dorongan dalam diri seseorang atau fakta yang menimbulkan ketertarikan dan perhatian secara efektif yang menyebabkan adanya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.²⁷ Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa minat belajar merupakan motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan atau latihan yang ditunjukkan melalui keantusiasan dan keaktifan belajar secara sadar dan terus menerus sehingga terjadi perubahan tingkah laku.

Adapun minat seseorang dalam belajar dapat dilihat pada indikator-indikator berikut²⁸.

²⁵ Komang Surya Adnyana And Gusti Ngurah Arya Yudaparmita, "Peningkatan Minat Belajar Ips Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 4, No. 1 (2023): 61–70.

²⁶ Zaenol Fajri, "Peran Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa SD/MI," *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars* Vol. 7, no. 2 (2019): 110–24.

²⁷ Indri Mahmudah, Maemonah, and Erita Rahmaniar, "Implementasi Teori Belajar Kognitif Terhadap Minat Belajar Matematika," *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan* Vol. 14, no. 1 (2022): 35–46.

²⁸ Yus Darusman, Lilis Karwati, And Ahmad Hamdan, *Perempuan Dan Pendidikan Tinggi* (Bayfa Cendekia Indonesia, 2023).

1. Ketertarikan Terhadap Pelajaran

Ketertarikan adalah rasa suka dan perhatian siswa terhadap pelajaran yang sedang dipelajari. Siswa yang memiliki ketertarikan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, baik dengan mendengarkan penjelasan guru maupun mencari informasi tambahan secara mandiri.

2. Pemusatan Perhatian

Pemusatan perhatian adalah kemampuan siswa untuk fokus dan memberikan perhatian penuh saat pembelajaran berlangsung. Pemusatan perhatian menunjukkan adanya minat belajar yang kuat karena siswa benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan.

3. Rasa Keingintahuan yang Besar

Rasa keingintahuan yang besar adalah dorangan dalam diri siswa untuk mengetahui lebih dalam tentang materi yang sedang dipelajari. Siswa yang memiliki rasa ingin tahu akan aktif bertanya, mencari informasi tambahan, dan mencoba memahami konsep yang sulit.

4. Perasaan Senang

Perasaan senang adalah emosi positif yang muncul ketika siswa menikmati proses belajar. Siswa yang merasa senang saat belajar biasanya lebih aktif, semangat, dan tidak mudah bosan, perasaan senang bisa timbul dari metode pembelajaran yang kreatif, lingkungan belajar yang nyaman, dan dukungan dari guru atau teman.

5. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan adalah aspek yang menunjukkan siswa berperan aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat didorong oleh peran guru. Guru berusaha untuk memberikan peluang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif di dalam kelas.

D. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pokok dari proses pendidikan di sekolah. Belajar merupakan alat utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan di sekolah. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lainnya, yaitu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Adapun keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah meliputi empat aspek, yakni: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.²⁹ Jadi, dapat diketahui Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik seperti keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Proses ini tidak hanya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

²⁹ Oman Farhurohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI," *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* Vol. 9, no. 01 (2017): 23–34.

1. Kebahasaan

Bahasa adalah ungkapan yang mengandung maksud untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Bahasa juga merupakan salah satu unsur budaya dan simbol bagi manusia dalam berkomunikasi terhadap semua kebutuhan. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan atau menerima berbagai pesan, baik untuk dirinya maupun untuk orang lain. Bahasa dalam lingkup yang luas tidak hanya tertuju pada bahasa lisan atau bahasa tertulis.³⁰ Dari penjelasan tersebut bahasa dapat diartikan sebagai ungkapan yang digunakan untuk menyampaikan maksud atau informasi kepada orang lain. Bahasa tidak berfungsi sebagai alat berkomunikasi, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai, norma, dan budaya suatu kelompok masyarakat.

Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan yang digunakan manusia untuk menyatakan atau mengungkapkan pikiran, keinginan, dan perasaannya.³¹ Sesuai dengan itu, bahasa juga berfungsi sebagai alat ekspresi jiwa, alat kontrol sosial, dan alat beradaptasi,³² sedangkan menurut Rafika, bahasa adalah rangkaian sistem bunyi atau simbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia, yang memiliki makna secara konvensional digunakan oleh kelompok

³⁰ Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *Pernik* Vol. 3, No. 1 (2020): 35–44.

³¹ Muhammad Guntur et al., *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini* (Selat Media, 2023).

³² Muh Guntur Et Al., *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Selat Media, 2023).

manusia untuk berkomunikasi kepada orang lain.³³ Dari ketiga pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa bahasa adalah alat yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan.

2. Kesastraan

Sastra merupakan kata serapan dari bahasa sanskerta, *shastra* yang berarti tulisan yang mengandung instruksi atau pedoman. Kesustraan terbentuk dari kata susastra yang mendapat imbuhan ke-an dan masih dapat dipisah menjadi kata su dan sastra. *Su* memiliki arti baik atau indah, sedangkan sastra berarti tulisan atau karangan.³⁴ Jadi, kesusastraan merupakan semua tulisan atau karangan yang mengandung nilai-nilai kebaikan dan ditulis dalam bahasa yang indah.

Sastra adalah salah satu cabang seni yang dihasilkan berdasarkan ide, perasaan, dan pemikiran kreatif yang berkaitan dengan unsur budaya dan diungkapkan melalui bahasa.³⁵ Menurut Apri Kartikasari et.al. Sastra adalah hasil kehidupan jiwa yang menjelma dalam tulisan atau bahasa tulis yang mencerminkan peristiwa kehidupan masyarakat.³⁶ Sastra berfungsi sebagai penggambaran nilai kehidupan manusia sehingga pembaca dapat menjadikannya sebagai sumber

³³ Rafika Elsa Oktaviani, "Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd/Mi," *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* Vol. 7, No. 1 (2021): 1–9.

³⁴ Lianawati W.S, *Menyelami Keindahan Sastra Indonesia* (Bhuana Ilmu Populer, 2019).

³⁵ Sukirman, "Karya Sastra Media Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik," *Jurnal Konsepsi* Vol. 10, no. 1 (2021): 17–27.

³⁶ Apri Kartikasari and Edy Suprpto, *Kajian Kesusastraan (Sebuah Pengantar)* (Cv. Ae Media Grafika, 2018).

pengajaran keterampilan berbahasa sekaligus menjadi sarana hiburan.³⁷ Jadi, dapat diketahui bahwa sastra adalah rekaman penting hal-hal yang pernah dilihat, dihayati, dipikirkan, dan dirasakan pengarangnya dalam kehidupan yang menjelma dalam bentuk tulisan atau bahasa tulis.

Sastra sebagai karya seni mempunyai fungsi sebagai berikut³⁸ :

- a. Fungsi Rekreatif, yaitu memberi rasa senang, gembira, serta menghibur para pembaca atau penikmat sastra.
- b. Fungsi Didaktif, yaitu sastra dapat dijadikan sarana atau media yang dapat memberi dan menumbuhkan nilai-nilai kebaikan yang diarahkan untuk mendidik para pembaca atau penikmatnya.
- c. Fungsi Estetis, yaitu sastra dapat menanamkan rasa keindahan bagi penikmatnya.
- d. Fungsi Moralitas yaitu sastra dapat memberi pengetahuan moral bagi para pembaca sehingga dapat membedakan baik atau buruk.

Berdasarkan jenisnya sastra dibagi menjadi dua jenis, yaitu sastra imajinatif dan sastra nonimajinatif. Dalam penggunaan bahasanya, sastra imajinatif lebih menekan penggunaan bahasa dalam arti yang konotatif (banyak arti) dibandingkan dengan sastra nonimajinatif yang lebih menekankan pada penggunaan bahasa denotatif (arti tunggal). Berdasarkan bentuknya, sastra dibagi menjadi tiga bagian,

³⁷ Sukirman and Mirnawati, "Pengaruh Pembelajaran Sastra Kreatif Berbasis Karakter Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri Palopo," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* Vol. 9, no. 4 (November 2, 2020): 389–402.

³⁸ Eka Berdianti, *Perjalanan Panjang Sastra Indonesia* (Alprin, 2020).

yaitu puisi, prosa, dan drama. Puisi adalah bentuk sastra yang dilukiskan dengan bahasa singkat, padat, dan indah. Prosa adalah bentuk karya sastra yang dilukiskan dengan bahasa bebas, panjang, dan tidak terikat aturan-aturan tertentu. Dan drama adalah bentuk karya sastra yang dilukiskan dalam bahasa bebas dan panjang, serta disajikan menggunakan dialog atau monolog.³⁹

E. Pantun

Pantun adalah salah satu materi pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah dasar. Desfitria dan Nugraheni mengemukakan bahwa Pantun adalah salah satu bentuk karya sastra yang memiliki ketentuan yang kaku, termasuk dalam hal jumlah baris, pola rima, dan isi.⁴⁰ Berbeda dengan itu, Apriansah et al. berpendapat bahwa Pantun adalah salah satu jenis sastra klasik yang sesuai digunakan oleh berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang tua,⁴¹ Sedangkan Chairil Amar menjelaskan bahwa Pantun adalah bentuk puisi klasik Indonesia (Melayu) yang terdiri atas empat baris, dengan pola sajak a-b-a-b. Biasanya, setiap baris terdiri atas empat baris dan memiliki unsur sampiran serta

³⁹ Emzir, Syaifur Rohman, and Andri Wicaksono, *Tentang Sastra: Orkestrasi Teori dan Pembelajarannya* (Garudhawaca, n.d.).

⁴⁰ Rahmah Desfitria and Aninditya Sri Nugraheni, "Pengembangan Materi Ajar Pantun Pada Buku Tematik Kelas V Tema 4," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* Vol. 2, no. 1 (2021): 13–23.

⁴¹ Dedi Apriansah, Abdul Muktedir, and Herman Lusa, "Studi Identifikasi Jenis-Jenis Pantun dalam Masyarakat Kaur Provinsi Bengkulu," *Jurnal PGSD* Vol. 11, no. 1 (September 13, 2018): 43–50.

isi.⁴² Dari semua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa pantun adalah salah satu karya sastra yang memiliki aturan terikat dan terdiri atas empat baris sampiran dan isi, dengan pola sajak a-b-ab yang biasa digunakan oleh berbagai kelompok usia.

Ciri ciri pantun di antaranya sebagai berikut⁴³:

1. setiap bait terdiri atas empat larik (baris), banyaknya suku kata tiap larik sama atau hampir sama (biasanya terdiri atas 8-12 suku kata).
2. pola sajak akhirnya adalah ab-ab, dan larik pertama dan kedua disebut sampiran sedangkan larik ketiga dan keempat disebut isi pantun.

Berdasarkan jenis, isi, dan temanya pantun dibagi menjadi tiga kelompok yaitu pantun anak-anak, pantun muda-mudi, dan pantun orang tua

1. Pantun anak-anak menggambarkan dunia anak-anak yang biasanya berisi rasa senang dan sedih. Jenis pantun anak dibagi dua, yaitu pantun bersuka cita dan pantun berduka cita.⁴⁴ Berikut ini contoh pantun anak-anak:
 - a. Pantun Bersuka Cita

Pagi-pagi ibu berjalan

ditengah jalan ketemu tetangga

⁴² Chairil Amar, “Korelasi Kemampuan Memahami Ciri Pantun dan Kemampuan Menentukan Jenis Pantun dengan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VIII SMPN I Pagaram,” *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* Vol. 6, no. 1 (May 2, 2017)

⁴³ Eko Sugiarto, *Mengenal Sastra Lama–Jenis, Definisi, Ciri, Sejarah, Dan Contoh* (Penerbit Andi, 2024),.

⁴⁴ Ari Prayogi, “Menapak Jejak Nilai-Nilai Karakter Yang Terdapat Dalam Pantun Asli Indonesia,” *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya* Vol. 7, no. 2 (2021): 111–18.

Anak baik jadi kebanggaan

Sudah pasti disayang keluarga

b. Pantun Berduka Cita

Burung daburung derkuku

Terbang jauh di atas sana.

Betapa hatiku amat rindu,

Kepada Ayahku di alam sana.

2. Pantun muda-mudi adalah jenis pantun yang biasanya digunakan oleh para muda-mudi yang terdapat dalam masyarakat. Pantun muda-mudi berisi banyak hal, seperti pantun yang berisi perkenalan, percintaan, dan berkasih-kasihan. Pantun muda-mudi dibagi beberapa jenis, yaitu pantun perkenalan, pantun percintaan, pantun perpisahan, dan pantun berkasih-kasihan.⁴⁵ Berikut ini contoh pantun muda-mudi :

a. Pantun Perkenalan

Minta daun diberi daun

Dalam daun buah bidara

Minta pantun diberi pantun

Dalam pantun kita bicara

⁴⁵ Trisnawati, "Analisis Jenis-Jenis Dan Fungsi Pantun Dalam Buku Mantra Syair Dan Pantun Di Tengah Kehidupan Dunia Modern Karya Korrie Layun Rampan," *Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* Vol. 2, no. 2 (2019).

b. Pantun Percintaan

Dari mana datangnya linta

Dari sawah turun ke kali

Dari mana datangnya cinta

Dari mata turun ke hati

c. Pantun Perpisahan

Burung merpati menari-nari

Bergoyang di tengah sawah

Sedih rasanya hati ini

Mengingat kita kan berpisah

d. Pantun Berkasih-Kasih

Ulam bukan sembarang ulam

Ulamnya dibawa anak penggalas

Demam bukan sembarang demam

Demam cinta tak terbalas

3. Pantun orang tua menggambarkan pendidikan dan ajaran agama. Pantun jenis ini menjadi beberapa macam, yaitu pantun nasihat, pantun adat, pantun agama, pantun kias, pantun budi, dan pantun kepahlawanan.⁴⁶ Berikut ini beberapa contoh pantun orang tua :

⁴⁶ Nurulanningsih, "Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Pantun Dalam Buku Bahasa Indonesia 4: Untuk SD Dan MI Kelas IV Karya Kaswan Darmadi Dan Rita Nirbaya," *Jurnal Bindo Sastra* Vol. 1, no. 2 (2017): 60–70.

a. Pantun Nasihat

Jalan-jalan ke kota Blitar

Jangan lupa beli sukun

Jika kamu ingin pintar

Belajarlaha dengan tekun.

b. Pantun Adat

Pagi-pagi pergi ke kebun bunga

Bunga merah namanya bunga mawar

Jika ingin hidup rukun antar sesama

Hormatilah adat budaya di sekitar.

c. Pantun Agama

Jalan-jalan ke Kolaka

Sungguh kelok-kelok jalannya

Syariat Islam jalan kita

Hadist Nabi sebagai petunjuknya.

d. Pantun Kias

Baju dilipat jadi tertata

Lemari di tutup agar tidak terbuka

Kasih seorang ibu tiada tara

Kasih anak hanya sebatas kata.⁴⁷

⁴⁷ Dwi Wahyu Candra Dewi, "Variasi Pantun Dan Fungsinya Dalam Komunikasi Sosial," Accessed May 19, 2024.

e. Pantun Budi

Kalau menebang si pohon jati

Papan di jawa dibelah-belah

Kalaulah hidup tidak berbudi

Umpama pokok tidak berbuah.

f. Pantun Kepahlawanan

Apa guna pakai kasut

Duri lekat ditapak kaki

Apa guna ilmu ku tuntutan

Kalau tidak berani mati.⁴⁸

F. Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan tujuan meningkatkan semangat dan ketertarikan belajar siswa selama proses belajar mengajar. Sesuai dengan itu, Zainab mengemukakan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pada kegiatan pembelajaran agar materi dapat tersalurkan dengan jelas serta tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik.⁴⁹ Media pembelajaran tidak

⁴⁸ Shah Rul Anuar Nordin et al., “Memahami Akal Budi Kaum Orang Asli Suku Kuala Melalui Pantun: Dari Pulau Sialu, Batu Pahat Ke Sungai Layau, Kota Tinggi,” *Human Sustainability Procedia*, 2017.

⁴⁹ Zainab, Abdul Pirol, and Lilis Suryani, “Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* Vol. 1, no. 1 (January 1, 2024): 10–20.

hanya sekadar memiliki peran sebagai alat bantu atau sarana bagi guru tetapi media pembelajaran berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.⁵⁰ Menurut Yaumi, Media pembelajaran mencakup semua perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) yang berperan sebagai alat untuk mengirimkan pesan-pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.⁵¹ Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.⁵² Dari semua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi isi materi pembelajaran dan berperan untuk merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

⁵⁰ Ervi Rahmadani, Rahmawati, and Nasaruddin, "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Materi Konsep Operasi Hitung Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* Vol. 4, no. 2 (October 8, 2023): 944–53.

⁵¹ Muhammad Yaumi, "Media Pembelajaran," *Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama. Universitas Muhammadiyah*, 2017,

⁵² Maria Qibthi Al-adawiah and Nurdin K, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal," *Jurnal Konsepsi* Vol. 13, no. 2 (November 22, 2024): 145–52.

Manfaat media pembelajaran yaitu, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan.

G. Media Video Animasi

Proses belajar mengajar yang dilaksanakan di kelas tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran, untuk mendukung penyampaian materi dari guru kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu media video animasi. Dini aria Farindhni mengemukakan bahwa video animasi adalah media yang menampilkan gambar bergerak yang disertai dengan suara secara serentak.⁵³ Video animasi merupakan lambang verbal, lambang visual, dan lambang gerak menjadi satu dilengkapi dengan audio, yang sewaktu-waktu dapat diputar kembali sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran.⁵⁴ Video animasi bertujuan untuk mengajarkan peserta didik dalam

⁵³ Dini Aria Farindhni, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter* Vol. 9, no. 2 (2018).

⁵⁴ Yunita Wulandari Palimbong, "Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar" (PhD Thesis, Universitas Negeri Makassar, 2021..

mengidentifikasi atau membedakan rangsangan gerak, menunjukkan contoh keterampilan gerak; dan memengaruhi minat dan perhatian peserta didik.⁵⁵ Sedangkan Malik Fajar berpendapat bahwa video animasi adalah media yang mengkombinasikan elemen audio dan visual untuk menarik minat peserta didik, memberikan representasi objek dengan detail, serta mendukung pemahaman materi yang kompleks.⁵⁶ Berdasarkan semua pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa Video animasi merupakan media yang menggabungkan audio dan visual yang menampilkan gambar bergerak dan bertujuan untuk menarik minat dan perhatian peserta didik pada proses pembelajaran. Video animasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran yang bersifat fakta maupun fiktis, informatif, edukatif, maupun instruksional.

Keunggulan media video animasi dalam pembelajaran di antaranya sebagai berikut:⁵⁷

1. Mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik.
2. Mampu menarik perhatian peserta didik dengan mudah.
3. Digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya.

⁵⁵ Hasma Husna, Muhammad Guntur, and Sukmawaty Sukmawaty, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin," *Jurnal Pendidikan Refleksi* Vol. 12, no. 2 (August 1, 2023): 109–24.

⁵⁶ Malik Fajar, Eka Murtinugraha, and Riyan Arthur, "Kajian Literatur: Efektivitas Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bersifat Teori," in *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan Dan Teknik Sipil (SPKTS)*, Vol. 1, 2023.

⁵⁷ Siska Ismawati and Dea Mustika, "Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik," *Innovative: Journal Of Social Science Research* Vol. 1, no. 2 (2021): 291–97.

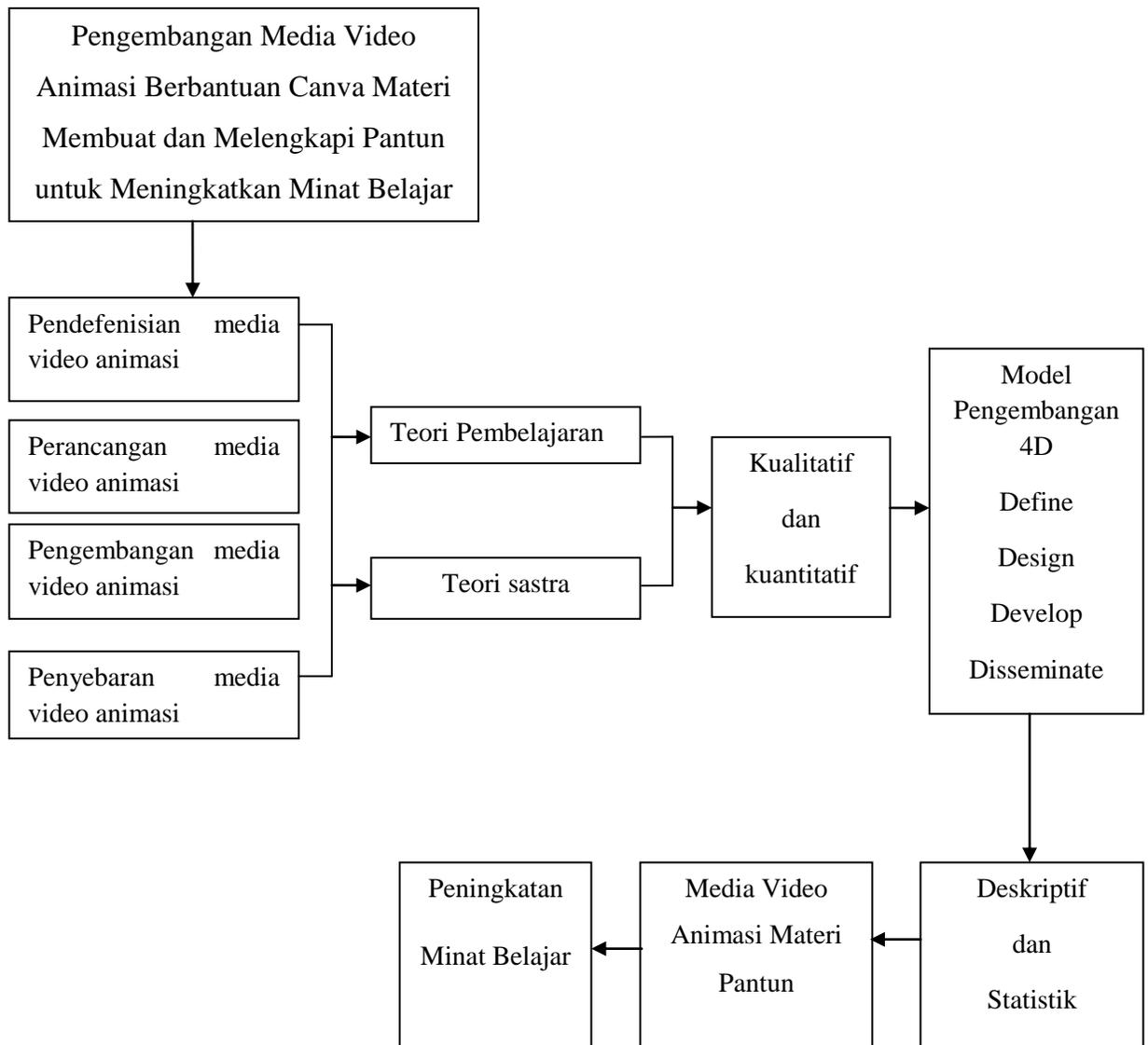
4. Menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi serta merangsang peikiran peserta didik agar lebih berkesan.
5. Memudahkan dalam penerapan konsep ataupun demonstrasi. Dengan kata lain, media video animasi dapat menampilkan produk dalam desain yang bervariasi sehingga membuat peserta didik tidak bosan untuk melihat satu gambar yang hanya diam.

H. Kerangka Berpikir

Pendidikan memerlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu materi yang membutuhkan pendekatan kreatif adalah pembelajaran pantun. Kajian penelitian ini didasarkan pada objek penelitian tentang pengembangan media video animasi materi membuat dan melengkapi pantun. Dari kajian tersebut terdapat empat permasalahan penelitian. Aspek tersebut merupakan fokus kajian yaitu pendefenisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran media video animasi. Keempat aspek ini dikaji dengan berdasarkan pada teori pembelajaran dan teori sastra.

Berdasarkan dengan objek kajian penelitian, data yang diungkapkan mencakup bentuk dan jenis yang disesuaikan dengan aspek permasalahan penelitian serta substansi kajian teori. Bentuk dan jenis data tersebut berupa data kualitatif dan data kuantitatif, yang kemudian diolah menggunakan model pengembangan 4D (Four-D). Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis, diuraikan, dan dijelaskan menggunakan analisis deskriptif dan statistik, dengan tujuan menghasilkan media

video animasi materi pantun untuk meningkatkan minat belajar. Dengan demikian, alur konsep penelitian ini dimulai dari permasalahan, dihubungkan dengan teori, selanjutnya dipaparkan bentuk data kemudian diproses untuk memperoleh temuan.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan penelitian *mix method* atau biasa disebut dengan pendekatan campuran yang menggabungkan dua bentuk pendekatan dalam satu penelitian yakni pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Sedangkan jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* atau biasa disebut penelitian R&D. *Research and Development* adalah suatu proses penelitian yang biasa dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan menguji efektivitas produk tersebut.⁵⁸

Penelitian ini menggunakan model 4D (Four-D) dalam mengembangkan media pembelajaran berupa media video animasi. Model pengembangan 4D (Four-D) yang dirancang oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, terdiri dari empat tahap utama, yakni: (1) definisi (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), dan (4) penyebaran (*disseminate*).⁵⁹ Berikut adalah penjelasan singkat mengenai setiap tahapan dalam model pengembangan 4D (Four-D).

⁵⁸ Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* Vol. 1, no. 1 (2023): 86–100.

⁵⁹ Edhy Rustan, *Desain Instruksional dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa* (Selat Media, 2023).

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Langkah pertama dalam model 4D adalah menetapkan syarat-syarat pengembangan, yang pada dasarnya merupakan tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk, sangat penting untuk merujuk pada syarat-syarat pengembangan, menganalisis, dan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menentukan sejauh mana pengembangan tersebut perlu dilakukan. Tahap pendefinisian atau analisis kebutuhan dapat dilaksanakan melalui analisis penelitian sebelumnya dan studi literatur. Thiagarajan (1974) mengidentifikasi lima kegiatan yang dapat dilakukan dalam tahap definisi, yaitu : (a) analisis awal, (b) analisis siswa, (c) analisis tugas, (d) analisis konsep, (e) perumusan tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Langkah kedua dalam model 4D adalah perancangan (*design*). Terdapat empat langkah yang harus dijalani dalam tahap ini, yaitu menyusun uji acuan kriteria (*constructing criterion-referenced test*), memilih media (*media selection*), memilih format (*format selection*), dan merancang awal (*initial design*).

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

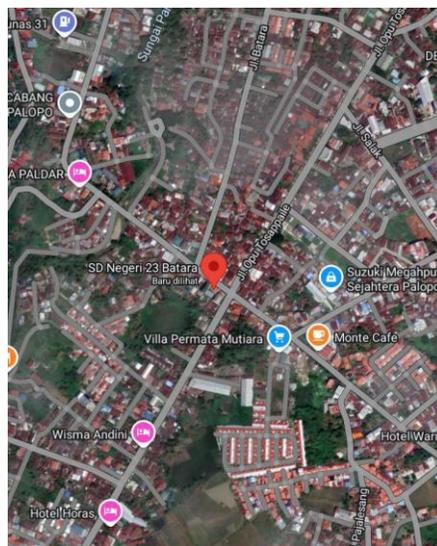
Langkah ketiga dalam model 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan ini merupakan proses untuk menciptakan produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah, yaitu penilaian ahli (*expert appraisal*) yang melibatkan revisi, dan uji coba pengembangan (*developmental testing*).

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap akhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran pada model 4D adalah tahap penyebaran. Tahap ini merupakan langkah krusial yang mencakup pengemasan akhir, difusi, dan adopsi.⁶⁰ Penyebaran dilakukan dengan tujuan mempromosikan produk pengembangan agar diterima oleh pengguna, baik individu, kelompok, maupun sistem. Pengemasan materi harus dilakukan dengan selektif untuk menghasilkan bentuk yang sesuai.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 23 Batara di jalan Tandipau No.16, Boting, Kecamatan. Wara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun waktu penelitian dilaksanakan selama 3 bulan.



Gambar 3.1 Denah Lokasi

⁶⁰ Ahde Fitri, Sugeng Riyadi, And Ila Ritanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Sainifik," *Mat-Edukasia* Vol. 6, No. 2 (2021): 1–7.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian yang dilakukan yaitu pendidik dan peserta didik kelas V di SDN 23 Batara Kota Palopo yang berjumlah 30 orang. Adapun objek dalam penelitian ini yaitu pengembangan media video animasi.

D. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (Four-D) yang dirancang oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, terdiri dari empat tahap utama, yakni: (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan) dan (4) *Disseminate* (Penyebaran).⁶¹

Adapun tahapan pengembangan perangkat pembelajaran model 4D dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefenisian)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan atau mendefenisikan syarat-syarat pembelajaran. Adapun beberapa langkah pokok pada tahap ini sebagai berikut.

a. Analisis Awal-Akhir

Analisis awal akhir ini bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang terjadi pada proses pembelajaran sehingga diperlukannya pengembangan media pembelajaran berupa media video animasi. Pada tahap ini dilakukan analisis

⁶¹ Muchamad Saiful Muluk and Ibnu Athaillah, "Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Kuliah Agama Islam Di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan," *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 4, no. 2 (2023): 183–202.

karakteristik media pembelajaran video animasi yang sesuai untuk kelas V di SDN 23 Batara Kota Palopo.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis ini bertujuan untuk memetakan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan media pembelajaran berupa media video animasi yang di kembangkan. Dalam konteks pembelajaran, kebutuhan yang dimaksud yaitu adanya perbedaan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan peserta didik dengan kompetensi yang yang dimilikinya saat ini. Proses analisis karakteristik peserta didik melibatkan penilaian terhadap pengetahuan, keterampilan dan sikap awal yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal-akhir. Sehingga diperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tahap ini, peneliti merumuskan indikator yang hendak dikembangkan. Hal ini bertujuan membatasi peneliti agar tidak menyimpang dari tujuan awal pada saat mengembangkan produk serta dasar menyusun rancangan media pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini bertujuan ini menyiapkan rancangan produk yang dikembangkan.

Adapun tahap ini meliputi 4 langkah sebagai berikut.

a. Menyusun Uji Acuan Kriteria

Penyusunan tes acuan kriteri menghubungkan tahapan antara tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Jenis tes acuan kriteria yang digunakan dalam pengembangan produk ini yaitu angket validasi dan angket respon siswa.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang ditunjuk yaitu media video animasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan untuk mendesain isi pembelajaran yang meliputi desain materi, gambar, dan tulisan dalam mengembangkan media pembelajaran.

d. Rancangan Awal

Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh media yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba. Dalam tahap ini peneliti membuat produk (*prototype*).

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini, produk yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran berupa media video animasi. Selanjutnya media tersebut akan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Tahap ini meminta pertimbangan secara teoritis ahli dan praktis tentang kevalidan *prototype*. Validator terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan praktis lapangan yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ahli media menguji media yang dibuat layak digunakan baik dari segi desain dan tampilan. Ahli materi menguji apakah materi yang digunakan sudah tepat, jelas, dan terstruktur, dan ahli bahasa untuk menguji penggunaan bahasa pada media apakah sudah sesuai dengan ejaan umum serta penggunaan kata pada setiap materi.

b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba dilakukan setelah validasi dan melakukan revisi serta melakukan perbaikan kepada pakar ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Uji coba bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran yang dikembangkan dalam menyampaikan materi praktis dan bermanfaat atau tidak dibandingkan dengan bahan pembelajaran yang digunakan oleh guru sebelumnya.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran).

Tahap ini bertujuan untuk menyebarkan media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan agar diterima oleh pengguna. Pada penelitian ini

dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarkan produk yang telah dikembangkan kepada guru wali kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran awal sekolah dan pembelajaran pada sekolah serta berguna untuk memvalidasi produk yang dihasilkan.⁶² Adapun teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data salah satunya yaitu observasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melihat langsung keadaan sekolah, kelas, guru, siswa, serta sarana dan prasarana yang ada disekolah.⁶³ Adapun jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi terbuka, dimana jenis observasi tersebut memungkinkan penulis mencatat apa saja yang dilihat dilapangan.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara terhadap guru, dan dari hasil wawancara tersebut akan memperoleh informasi berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di sekolah mengenai kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi

⁶² M. Askari Zakariah, Vivi Afriani, and KH M. Zakariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. (Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020),

⁶³ Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)," *At-Taqaddum* Vol. 8, no. 1 (2017): 21–46.

pembelajaran. Adapun jenis wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis wawancara tidak terstruktur, sehingga memungkinkan narasumber untuk mengungkapkan jawaban tanpa adanya batasan.

3. Dokumentasi

Berdasarkan kepentingan penelitian peneliti membutuhkan dokumentasi sebagai bukti autentik dan juga menjadi pendukung penelitian. Dalam hal ini mengumpulkan data melalui bahan-bahan tertulis yang diperlukan dalam penelitian.

4. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data, dimana responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti.⁶⁴ Peneliti menggunakan angket sebagai sarana untuk mendapatkan informasi yang relevan mengenai kualitas produk yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini menggunakan tiga angket yaitu angket validasi ahli, angket kepraktisan, dan angket efektivitas produk. Angket validasi ahli digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data terkait dengan kevalidan produk yang akan dikembangkan, angket validasi ahli diisi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Adapun angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

⁶⁴ M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 1, no. 2 (2023): 1-9.

a. Angket Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media berisikan indikator-indikator yang akan di nilai nantinya oleh validator untuk menguji media yang dibuat layak digunakan baik dari segi desain dan tampilan. Validasi dari media ini akan dinilai oleh ahli media Ibu Dr. Hj. Salmilah, S. Kom. M.T. Adapun kisi-kisi validasi ahli media sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan media video animasi menarik perhatian peserta didik. 2. Tampilan media dan gambar menarik dan penuh warna. 3. Tampilan media mudah dipahami peserta didik
2	Kesesuaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian bentuk, ukuran tata letak teks dan warna dalam media video animasi. 2. Kesesuaian durasi tampilan video animasi. 3. Kesesuaian audio dalam media pembelajaran. 4. Kesesuaian tata letak animasi, ketetapan pemilihan animasi dan penempatan animasi.
3	Kelayakan Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak. 2. Kemudahan penggunaan media video animasi. 3. Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.

2) Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi berisikan indikator-indikator yang akan di nilai nantinya oleh validator untuk menguji apakah materi yang digunakan sudah tepat, jelas, dan terstruktur. Validasi dari materi akan dinilai oleh ahli materi Ibu Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd. Adapun kisi-kisi validasi ahli materi sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Kelayakan Isi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan dalam media video animasi sesuai dengan capaian pembelajaran. 2. Kesesuaian konsep dan materi dengan media video animasi. 3. Uraian serta contoh yang disajikan membantu siswa memahami materi dengan baik.
2	Kelayakan Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik 2. Sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik 3. Materi yang disajikan sesuai dengan teori. 4. Memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi. 5. Media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.

3) Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi ahli bahasa berisikan indikator-indikator yang akan di nilai nantinya oleh validator untuk menguji penggunaan bahasa pada media apakah sudah sesuai dengan ejaan umum serta penggunaan kata pada setiap materi. Validasi dari bahasa akan dinilai oleh ahli bahasa Ibu Sukmawaty., S.Pd., M.Pd. Adapun kisi-kisi validasi ahli bahasa sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Nomor Butir
1	Sesuai Kaidah Bahasa Indonesia	Ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan EYD.	1
		Ketepatan tata bahasa.	2
2	Komunikatif dan Interaktif	Bahasa yang digunakan dalam materi mudah dipahami	3
		Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa Sekolah Dasar.	4
3	Lugas	Ketetapan struktur kalimat	5
		Kefektifan kalimat	6
4	Penggunaan Istilah	Istilah yang digunakan tepat	7

b. Angket Uji Kepraktisan Produk

1) Uji kepraktisan Guru

Angket uji kepraktisan ini berisi indikator-indikator yang akan dinilai oleh Guru. Adapun kisi-kisi kepraktisan Guru sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
1	Pembelajaran	Kejelasan sistematika dan alur materi dalam media	1,2
		Inovasi media pembelajaran	3
		Kesesuaian judul media dengan materi yang disajikan	4
		Kemudahan memahami materi yang disajikan	5
		Kemudahan memahami ilustrasi dalam media	6
		Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	7

		Pembelajaran menarik	8
2	Materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	9
		Kejelasan penguraian materi	10
		Kesesuaian ilustrasi dengan materi	11
		Kesesuaian contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah.	12
		Kedalaman isi materi	13
		Ketepatan penulisan istilah dan ejaan	14
3	Manfaat	Kejelasan media terhadap materi	15
		Ruang dan waktu yang tidak terbatas	16
		Kemudahan bagi guru dan peserta didik	17,18
		Dapat digunakan oleh perorangan dan kelompok	19
		Menimbulkan rasa ingin tahu	20

2) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon siswa ini berisi indikator-indikator yang akan dinilai oleh siswa. Adapun kisi-kisi angket respon peserta didik sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
1	Aspek Tampilan dan Penyajian Media	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran Kemenarikan saat penyajian materi Kesesuaian penyajian gambar untuk memperjelas materi	1 dan 2 3 dan 4 5 dan 6
2	Aspek Kemudahan dan Pemahaman	Media pembelajaran mempermudah untuk materi pantun Materi yang disajikan mudah dipahami	7 dan 8 9 dan 10
3	Aspek Minat Belajar	Penggunaan media pembelajaran saat belajar menyenangkan Media pembelajaran menambah minat belajar peserta didik	11 dan 12 13

c. Angket Uji Efektivitas Produk

Efektivitas produk ini diukur menggunakan angket minat belajar yang berisi pernyataan sesuai indikator minat belajar. Angket ini akan dijawab oleh peserta didik sebelum dan setelah menggunakan produk. Adapun kisi-kisi angket minat belajar sebagai berikut.

1) Sebelum Menggunakan Produk

Angket minat belajar ini berisi pernyataan untuk mengukur minat belajar peserta didik sebelum menggunakan produk. Adapun kisi-kisi angket sebelum menggunakan produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Sebelum Menggunakan Produk

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan
1	Perasaan senang	Saya merasa senang dan bersemangat untuk belajar materi pantun. Saya lebih senang berdiskusi dengan teman-teman tentang contoh pantun dan maknanya. Saya merasa senang menyimak pembelajaran pantun.
2	Ketertarikan	Saya tertarik untuk mempelajari tentang struktur dan jenis-jenis pantun. Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran pantun.
3	Pemahaman	Saya memahami makna yang terkandung dalam pantun. Saya memahami pola rima dan irama dalam pantun. Saya memahami isi pantun.
4	Keterlibatan	Saya aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang masih belum saya pahami dalam materi pantun. Saya memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk membuat pantun dengan baik dan benar.

		Saya lebih semangat berlatih membuat pantun di luar jam pelajaran.
5	Perhatian	Saya merasa fokus saat belajar materi pantun.
6	Rasa ingin tahu	Saya ingin membuat pantun sendiri. Saya ingin mempelajari lebih banyak jenis pantun.

2) Setelah Menggunakan Produk

Angket minat belajar ini berisi pernyataan untuk mengukur minat belajar peserta didik setelah menggunakan produk. Adapun kisi-kisi angket setelah menggunakan produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Setelah Menggunakan Produk

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan
1	Perasaan senang	Saya merasa senang dan bersemangat untuk belajar materi pantun setelah menonton video animasi. Saya lebih senang berdiskusi dengan teman-teman tentang contoh pantun dan maknanya setelah menonton video animasi. Saya merasa senang menyimak pembelajaran pantun setelah menonton video animasi.
2	Ketertarikan	Video animasi ini membuat saya semakin tertarik untuk mempelajari tentang struktur dan jenis-jenis pantun. Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran pantun dengan menggunakan media video animasi.
3	Pemahaman	Saya lebih mudah memahami makna yang terkandung dalam pantun setelah menonton video animasi. Saya lebih mudah memahami pola rima dan irama dalam pantun setelah menonton video animasi. Saya lebih mudah memahami isi pantun dengan bantuan video animasi.
4	Keterlibatan	Saya jadi aktif bertanya kepada guru tentang hal-

		hal yang masih belum saya pahami dalam materi pantun setelah menonton video animasi. Saya memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk membuat pantun dengan baik dan benar setelah menonton video animasi. Saya lebih semangat berlatih membuat pantun di luar jam pelajaran setelah menonton video animasi.
5	Perhatian	Saya merasa fokus saat belajar materi pantun menggunakan media video animasi.
6	Rasa ingin tahu	Saya ingin membuat pantun sendiri setelah menonton video animasi. Saya ingin mempelajari lebih banyak jenis pantun setelah menonton video animasi.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari data deskriptif kualitatif dan data statistik deskriptif. Data statistik deskriptif diperoleh dari angket dan data deskriptif kualitatif diperoleh dari respon atau saran dari ahli dan peserta didik setelah menggunakan media.

Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan penulis pada penelitian ini.

1. Data deskriptif kualitatif

Data deskriptif kualitatif pada penelitian ini diperoleh melalui hasil wawancara dan pengamatan lapangan. Selain itu, masukan dari tim validator juga akan dianalisis dengan data deskriptif kualitatif kemudian akan dijadikan acuan dalam perbaikan produk.

2. Data statistik deskriptif

Data statistik deskriptif diperoleh dari angket yang mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Setiap hasil skor data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk akan dihitung berdasarkan pada skala likert 1-4, seperti berikut ini.

- Skor 1 : Tidak valid (tidak bisa digunakan)
- Skor 2 : Kurang valid (dapat digunakan dengan revisi besar)
- Skor 3 : Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
- Skor 4 : Valid (dapat digunakan tanpa revisi)⁶⁵

Untuk menentukan skor penilaian hasil validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validan produk. Tingkat validan produk terbagi menjadi lima kategori seperti tidak valid, kurang valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

⁶⁵ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya (Edisi Revisi)* (Bumi Aksara, 2021).

Tabel 3.8 Kriteria Hasil Validasi⁶⁶

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang valid
0%-20%	Tidak valid

Setelah dilakukan uji validasi media video animasi selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba terbatas dengan menggunakan angket untuk melihat respon guru dan siswa. Untuk menentukan skor penilaian hasil uji praktikalitas produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun pada tahap praktikalitas terdapat lima kategori seperti tidak praktis, kurang praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

⁶⁶ Yudi Hari Rayanto, Supriyo, and Suwadi , *Instrumen Penelitian Penilaian Bahan Ajar* (Aqilian Publika, 2023).

Tabel 3.9 Kriteria Hasil Kepraktisan⁶⁷

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang praktis
0%-20%	Tidak praktis

Data penelitian yang telah diolah dan dianalisis akan di tempatkan berdasarkan kriteria yang ada. Jika data yang diolah kurang dalam pencapaiannya maka harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Perbaikan yang akan dilakukan berdasarkan hasil dari kritik dan saran para validator untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

Setelah dilakukan perbaikan, maka media video animasi yang dikembangkan selanjutnya dilakukan uji efektivitas dengan memberikan angket minat belajar sebelum dan setelah menggunakan produk kepada peserta didik. Untuk menghitung hasil minat belajar peserta didik yang diperoleh dari angket sebelum dan setelah menggunakan produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

⁶⁷ *Prosiding Seminar Nasional Sosial dan Humaniora “Mengembangkan Kehidupan Berbangsa Yang Lebih Beradab”* (Sanata Dharma University Press, 2023).

Adapun pada hasil minat belajar peserta didik terdapat empat kategori seperti sangat rendah, kurang, cukup, dan sangat tinggi. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.10 Kriteria Minat Belajar Siswa⁶⁸

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat tinggi
61%-80%	Tinggi
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Sangat kurang

⁶⁸ Abdul Rahman and Dikrawansa Ma'asi, "Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Luar Jaringan (Pjj Luring) Terhadap Minat Belajar Siswa" Vol. 04, no. 04 (2021).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa video animasi berbantuan canva pada materi membuat dan melengkapi pantun. Media pembelajaran yang dihasilkan tersebut digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan produk media pembelajaran ini dihasilkan melalui beberapa tahapan pada model pengembangan 4D yang memiliki 4 tahapan diantaranya tahap *define* (pendefenisian), tahap *design* (perancangan), tahap *develop* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran). Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahapan penelitian dan pengembangan.

1. Tahap *Define* (Pendefenisian)

Tahap pendefenisian adalah tahapan pertama yang digunakan dalam penyusunan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini mencakup serangkaian kebutuhan dalam pembelajaran. Dalam tahap *define* (pendefenisian) terdapat beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

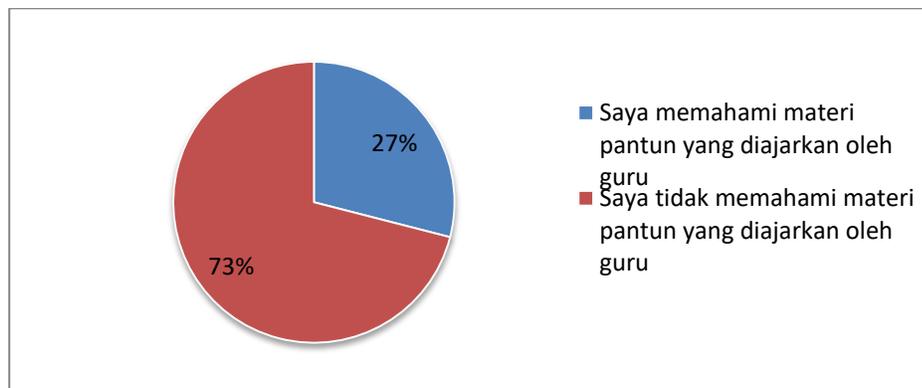
a. Analisis Awal-Akhir

Analisis awal-akhir bertujuan untuk menemukan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran dikelas. Pada tahap analisis awal-akhir peneliti melakukan observasi dan wawancara di sekolah untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Sekolah yang dijadikan lokasi penelitian yaitu SDN 23

Batara Kota Palopo. Dari observasi yang dilakukan, peneliti menemukan banyak diantara peserta didik yang kurang memperhatikan pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru Kelas V Ibu Riska Mestika, disimpulkan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik kurang berminat dan memahami materi pantun. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan dan pemanfaatan sumber belajar seperti media pembelajaran. Oleh karena itu, perlunya penyediaan media pembelajaran seperti media video animasi untuk menunjang pemahaman dan minat belajar peserta didik pada materi pantun.

b. Analisis Peserta Didik

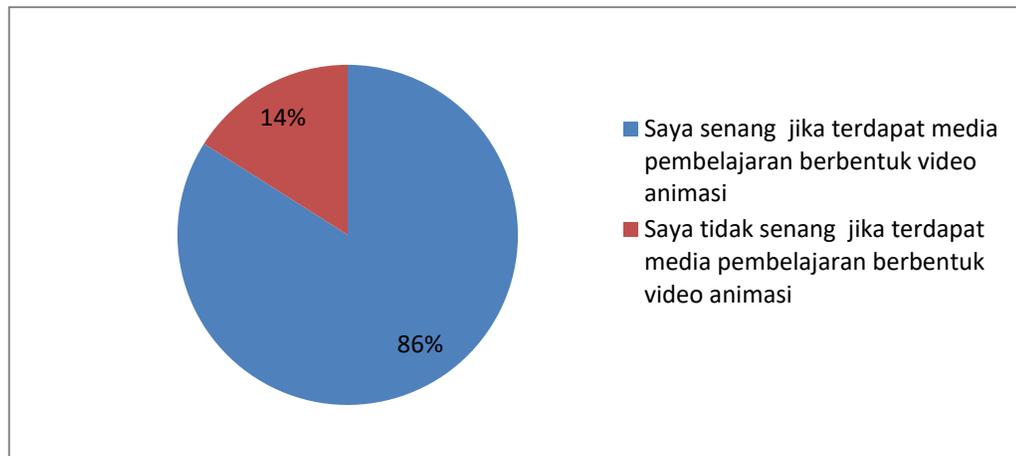
Analisis peserta didik bertujuan untuk memetakan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk analisis peserta didik, peneliti memberikan instrumen berupa angket kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik pada materi pantun.



Gambar 4.1 Pemahaman Peserta didik pada Materi Pantun

Pada diagram 4.1 terlihat jelas bahwa dari 30 peserta didik kelas V di SDN 23 Batara Kota Palopo 8 peserta didik memilih “Ya” memahami pembelajaran pada materi pantun sedangkan 22 peserta didik memilih “Tidak” memahami pembelajaran pada materi pantun.

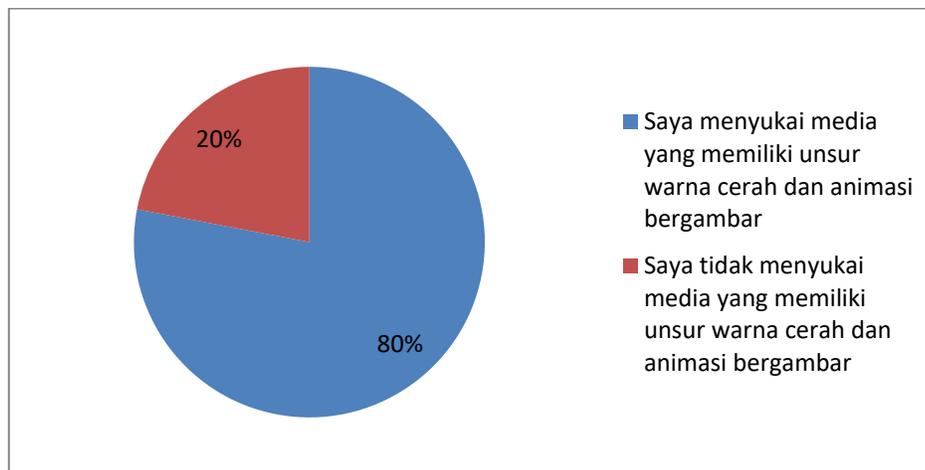
Peneliti juga memberikan instrumen berupa angket untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbentuk video animasi akan disenangi oleh peserta didik.



Gambar 4.2 Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi yang Disenangi Peserta didik

Pada diagram 4.2 terlihat jelas bahwa dari 30 peserta didik kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo 26 peserta didik memilih “Ya” menyukai media pembelajaran berbentuk video animasi sedangkan 4 peserta didik memilih “ Tidak” menyukai media pembelajaran berbentuk video animasi.

Selain itu, peneliti juga memberikan instrumen berupa angket untuk mengetahui apakah peserta didik menyukai media pembelajaran yang memiliki unsur warna cerah dan animasi bergambar.



Gambar 4.3 Media Video Animasi disukai Peserta Didik

Pada diagram 4.3 terlihat jelas bahwa dari 30 peserta didik kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo 24 peserta didik memilih “Ya” menyukai media yang memiliki unsur warna cerah dan animasi bergambar sedangkan 6 peserta didik memilih “Tidak” menyukai media yang memiliki unsur warna cerah dan animasi bergambar.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk mengetahui materi yang perlu dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dan menentukan isi materi dalam media pembelajaran video animasi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan canva materi membuat dan

melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dimaksudkan untuk merumuskan tujuan pembelajaran. Adapun analisis tujuan pembelajaran pada materi pantun kelas V SD berdasarkan kurikulum merdeka sebagai berikut:

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Menulis	Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.	4.18 Peserta didik mampu membuat dan melengkapi teks pantun.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan adalah tahap merancang draf awal yang akan digunakan dalam pembelajaran materi pantun. Pada tahap ini peneliti merancang draf media pembelajaran video animasi dengan mengumpulkan dan menyusun materi yang dibutuhkan. Adapun syarat pengembangan pada tahap ini sebagai berikut.

a. Menyusun Uji Acuan Kriteria

Penyusunan uji acuan kriteria dalam pengembangan produk ini menggunakan angket validasi, praktikalitas, dan efektivitas produk. Angket validasi ini terdiri dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Angket tersebut akan

disebarkan ke validator, guru kelas, dan peserta didik. Angket validasi, praktikalitas dan efektivitas produk dirancang dengan metode penskalaan Skala *Liker*.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik yang senang terhadap media video animasi dengan unsur animasi bergambar dan warna cerah. Dalam pembuatan video animasi yang dikembangkan menggunakan dua jenis alat yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat scene animasi adalah aplikasi canva dan aplikasi pengedit video, sedangkan perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan video animasi adalah Laptop dan *Hp*.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan untuk menetapkan format-format media pembelajaran yang akan dikembangkan. Format yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Hasil produk yang dikembangkan disajikan dalam bentuk video yang dapat diakses secara *online* pada aplikasi YouTube atau perangkat lain yang mendukung aplikasi YouTube. Video ini diberi Judul **“Mengenal Pantun: Menyusun Kata dalam Irama” Kelas V SD** dan dapat dicari dengan kata kunci “mengenal pantun” pada kolom pencarian aplikasi YouTube.

d. Rancangan Awal

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu membuat rancangan awal video animasi dengan membuat *storyboard* video yang meliputi perancangan isi video,

pembuatan aset desain, dan alur cerita.

1) Perancangan Isi Video

Video animasi ini dibuat berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang terdapat pada elemen menulis mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V, maka isi video yang dibuat disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada elemen menulis yaitu membuat dan melengkapi teks pantun dan menafsirkan nilai-nilai yang terkandung dalam teks pantun. Video yang dibuat akan terdiri dari tujuh belas *sequence* (urutan). Ketujuh belas *sequence* video animasi tersebut yaitu : *opening*, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, apa itu pantun, ciri-ciri pantun, jenis pantun dan contoh pantun, cara membuat pantun, ayo berlatih membuat pantun, dan penutup.

Pada *sequence opening*, berisi judul sekaligus mengajak peserta didik untuk belajar dan lebih mengenal materi pantun. *Sequence* capaian pembelajaran yaitu menjelaskan capaian pembelajaran dari pembelajaran pantun. *Sequence* tujuan pembelajaran yaitu menjelaskan apa saja yang menjadi tujuan dari pembelajaran pantun. *Sequence* apa itu pantun berisi tentang penjelasan pantun sebagai salah satu karya sastra jenis puisi lama yang memiliki beberapa aturan terikat dalam penulisannya. *Sequence* selanjutnya yaitu ciri-ciri pantun yang terbagi menjadi tiga slide yang membahas lebih jelas tentang dua baris sampiran dan dua baris isi dengan memberikan contohnya. *Sequence* jenis pantun dan contohnya terbagi menjadi tiga slide menjelaskan tentang jenis-jenis pantun dan contohnya.

Sequence cara membuat pantun yang terbagi menjadi empat slide berisi tentang ajakan kepada peserta didik untuk belajar membuat pantun dengan menjelaskan langkah-langkah tentang cara menyusun pantun. *Sequence* ayo berlatih berisi latihan peserta didik untuk membuat pantun sendiri dan mempresentasikan didepan kelas. Dan *sequence* terakhir yaitu penutup berisi ucapan terima kasih dan seruan untuk tetap semangat dalam belajar.

2) Pembuatan Aset Desain dan Alur Cerita

Pembuatan aset desain mencakup elemen visual yang digunakan dalam pembuatan video animasi. Pada bagian alur cerita bertujuan untuk menentukan serangkaian kejadian-kejadian dalam video animasi. Adapun aset desain dan alur cerita dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Aset Desain dan Alur Cerita

No	Aset Desain	Alur Cerita
1		Musik instrumen
2		Slide <i>opening</i> berisi judul dan ajakan untuk menjelajahi salah satu bentuk karya sastra yaitu pantun.

3



Slide capaian pembelajaran berisi penjelasan capaian dalam pembelajaran

4



Slide tujuan pembelajaran berisi tujuan-tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran pantun.

5



Slide apa itu pantun berisi penjelasan tentang pengertian pantun.

6



Slide yang berisi penjelasan ciri-ciri pantun yang pertama dan memberikan contoh ilustrasi letak baris dari sampiran dan isi.

7



Slide yang berisi penjelasan ciri-ciri pantun yang kedua dan memberikan contoh dari rima atau pola sajak a-b-a-b.

8



Slide yang berisi penjelasan ciri-ciri pantun yang ketiga dan memberikan contoh dari pantun yang tiap barisnya terdiri dari 8-12 suku kata.

9



Slide yang menampilkan jenis-jenis pantun seperti pantun nasihat, pantun jenaka, dan pantun anak-anak.

10



Slide yang berisi penjelasan apa itu pantun nasihat dan memberikan contohnya.

11



Slide yang berisi penjelasan apa itu pantun jenaka dan memberikan contohnya.

12

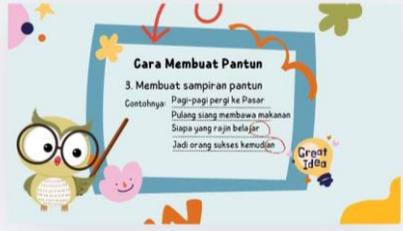


Slide yang berisi penjelasan apa itu pantun anak-anak dan memberikan contohnya.

13



Slide yang menampilkan penjelasan langkah pertama cara membuat pantun yaitu menentukan tema.

14	 <p>Cara Membuat Pantun 2. Menulis isi pantun Contohnya: Siapa yang rajin belajar Jadi orang sukses kemudian</p>	Slide yang menampilkan penjelasan langkah kedua cara membuat pantun yaitu menulis isi pantun.
15	 <p>Cara Membuat Pantun 3. Membuat sampiran pantun Contohnya: Pagi-pagi pergi ke Pasar Pulang siang membawa makanan Siapa yang rajin belajar Jadi orang sukses kemudian</p>	Slide yang menampilkan penjelasan langkah ketiga cara membuat pantun yaitu membuat sampiran pantun.
16	 <p>Cara Membuat Pantun 4. Menyusun irama AB-AB Contohnya: Pagi-pagi pergi ke Pasar Pulang siang membawa makanan Siapa yang rajin belajar Jadi orang sukses kemudian</p>	Slide yang menampilkan penjelasan langkah keempat cara membuat pantun yaitu menyusun irama AB-AB.
17	 <p>Ayo Latihan! Buatlah pantun dengan menentukan tema pantunmu terlebih dahulu kemudian cobalah presentasikan di depan kelas</p>	Slide ayo latihan berisi seruan kepada peserta didik untuk membuat pantun sendiri dengan menentukan tema terlebih dahulu.
18	 <p>Tetap Semangat Terima Kasih Telah Belajar Bersama</p>	Slide penutup berisi ucapan terima kasih dan seruan agar tetap semangat dalam belajar.



3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

a. Validasi Produk Video Animasi Materi Pantun

Media pembelajaran video animasi yang selesai dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji validasi yang dilakukan bertujuan untuk melihat dan mengetahui apakah media video animasi yang dirancang telah layak atau tidak untuk digunakan oleh siswa. Jika rancangan masih perlu diperbaiki maka akan dilakukan revisi hingga media video animasi benar-benar layak digunakan oleh peserta didik. Berikut nama-nama dari validator dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Nama Para Ahli Validator Media Video Animasi

Nama	Ahli
Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.T.	Media
Dr. Sitti Harisah, S. Ag., M.Pd.	Materi
Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd.	Bahasa

1) Validasi Ahli Media

Media pada produk ini divalidasi oleh dosen ahli Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.T. yang terdiri dari tiga aspek yaitu aspek tampilan, kesesuaian, dan aspek kelayakan penyajian dengan jumlah 10 pernyataan. Adapun hasil validasi dan hasil

perhitungan presentase dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Hasil Kalkulasi Presentase Nilai Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Tampilan	1. Tampilan media video animasi menarik perhatian peserta didik.			✓	
		2. Tampilan media dan gambar menarik dan penuh warna.			✓	
		3. Tampilan media mudah dipahami peserta didik			✓	
2	Kesesuaian	1. Kesesuaian bentuk, ukuran tata letak teks dan warna dalam media video animasi.				✓
		2. Kesesuaian durasi tampilan video animasi.				✓
		3. Kesesuaian audio dalam media pembelajaran.			✓	
		4. Kesesuaian tata letak animasi, ketetapan pemilihan animasi dan penempatan animasi.				✓
3	Kelayakan Penyajian	1. Media pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak.				✓
		2. Kemudahan penggunaan media video animasi.				✓
		3. Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.			✓	
Jumlah Keseluruhan					35	

Kevalidan produk pada ahli media dihitung dengan skor rata-rata/persentase dengan rumus :

$$Persentase = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Diketahui jumlah total keseluruhan penilaian yang diperoleh adalah 35 dengan penilaian skor maksimum 40. Berdasarkan kategori kevalidan yang ditentukan sebelumnya maka jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh pada validasi

media masuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan dengan persentase 87,5%.

2) Validasi Ahli Materi

Materi pada produk ini divalidasi oleh dosen ahli materi Dr. Sitti Harisah, S. Ag., M.Pd. melalui angket validasi ahli materi yang terdiri dari dua aspek yaitu aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian dengan jumlah 8 pernyataan. Adapun hasil validasi dan hasil perhitungan presentase dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Hasil Kalkulasi Presentase Nilai Uji Validitas Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelayakan Isi	1. Materi yang disajikan melalui media video animasi sesuai dengan capaian pembelajaran.				✓
		2. Kesesuaian konsep dan materi dengan media video animasi.			✓	
		3. Uraian serta contoh yang disajikan membantu siswa memahami dengan baik.			✓	
2	Kelayakan Penyajian	1. Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik			✓	
		2. Sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.				✓
		3. Materi yang disajikan sesuai dengan teori			✓	
		4. Memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi				✓
		5. Media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.				✓
Jumlah Keseluruhan					28	

Kevalidan produk pada ahli materi dihitung dengan skor rata-rata/persentase dengan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{28}{32} \times 100\% = 87,5\%$$

Diketahui jumlah total keseluruhan penilaian yang diperoleh adalah 28 dengan penilaian skor maksimum 32. Berdasarkan kategori kevalidan yang ditentukan sebelumnya maka jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh pada validasi ahli materi masuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan dengan persentase 87,5%.

3) Validasi Ahli Bahasa

Bahasa pada produk ini divalidasi oleh dosen ahli bahasa Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. melalui angket validasi ahli bahasa yang terdiri dari empat aspek yaitu aspek kaidah bahasa, aspek komunikatif dan interaktif, lugas, dan aspek penggunaan istilah dengan jumlah 7 pernyataan. Adapun hasil validasi dan hasil perhitungan persentase dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Hasil Kalkulasi Presentase Nilai Uji Validitas Ahli Bahasa

No	Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Sesuai Kaidah Bahasa Indonesia	1. Ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan EYD			✓	
		2. Ketepatan tata bahasa			✓	
2	Komunikatif dan Interaktif	1. Bahasa yang disajikan materi mudah untuk dipahami				✓
		2. Kesesuaian bahasa yang digunakan				✓

		dengan kemampuan berbahasa siswa SD	
3	Lugas	1. Ketetapan struktur kalimat	✓
		2. Kefektifan kalimat	✓
4	Penggunaan Istilah	1. Istilah yang digunakan tepat	✓
Jumlah keseluruhan			24

Kevalidan produk pada ahli bahasa dihitung dengan skor rata-rata/persentase dengan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{24}{28} \times 100\% = 85,7\%$$

Diketahui jumlah total keseluruhan penilaian yang diperoleh adalah 24 dengan penilaian skor maksimum 28. Berdasarkan kategori kevalidan yang ditentukan sebelumnya maka jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh pada validasi ahli bahasa masuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan dengan persentase 85,7%.

b. Revisi Produk Video Animasi Materi Pantun

Setelah mendapatkan penilaian dari para validator, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk yang dikembangkan, adapun revisi dari para validator dapat dilihat pada tabel berikut.

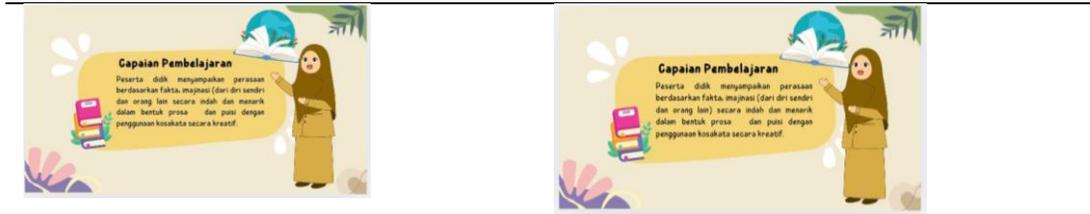
Tabel 4.7 Revisi Media Video Animasi Materi Pantun

No	Validator	Saran
1	Validator Media	Tambahkan contoh cara membuat pantun pada video animasi.
2	Validator Materi	-
3	Validator Bahasa	Perhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Pada tabel 4.8 menyajikan perbandingan hasil revisi yang diperoleh dari hasil validasi oleh dosen ahli media, materi, dan bahasa terhadap produk video animasi materi membuat dan melengkapi pantun. Adapun perbandingan hasil revisi produk sebelum dan sesudah revisi berdasarkan kritik dan saran dari para ahli, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Media Video Animasi Materi Pantun Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum revisi	Sesudah revisi	
 <p>Cara Membuat Pantun</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tentukan tema pantun 2. Menulis isi pantun 3. Membuat sampiran pantun 4. Menyusun irama a-b-a-b 	 <p>Cara Membuat Pantun</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tentukan tema pantun <p>Misalnya: Pantun Pendidikan, Pantun Nasehat, atau Pantun Jenaka.</p>	 <p>Cara Membuat Pantun</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menulis isi pantun <p>Contohnya: Siapa yang rajin belajar Jadi orang sukses kemudian</p>
 <p>Cara Membuat Pantun</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Membuat sampiran pantun <p>Contohnya: Pergi-pergi ke Pasar Pulang sambil membawa makanan Siapa yang rajin belajar Jadi orang sukses kemudian</p>	 <p>Cara Membuat Pantun</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Menyusun irama AB-AB <p>Contohnya: Pergi-pergi ke Pasar Pulang sambil membawa makanan Siapa yang rajin belajar Jadi orang sukses kemudian</p>	
 <p>Jenis-jenis Pantun</p> <ul style="list-style-type: none"> Pantun Nasehat Pantun Jenaka Pantun Anak-anak 	 <p>Jenis-jenis Pantun</p> <ul style="list-style-type: none"> Pantun nasehat Pantun jenaka Pantun Anak-anak 	 <p>Pantun nasehat</p> <p>Pantun nasehat adalah pantun yang berisi petuah atau nasehat untuk menyampaikan pesan moral kepada pendengarnya.</p> <p>Buah mangga jatuh ke taman Buah rambutan di atas meja Rajin belajar, jangalah bosan Agar kelak jadi berguna</p>
 <p>Pantun Nasehat</p> <p>Pantun Nasehat adalah pantun yang berisi petuah atau nasehat untuk menyampaikan pesan moral kepada pendengarnya.</p> <p>Buah Mangga jatuh ke taman Buah rambutan di atas meja Rajin Belajar, jangalah bosan Agar kelak jadi berguna</p>	 <p>Pantun jenaka</p> <p>Pantun jenaka adalah pantun yang berisi kalimat-canduan yang digunakan untuk menghibur pendengarnya.</p> <p>Burung terbang memikat topi Terbang ke awan seperti mimpi Tertawa hati karena gelak Melihat Kuda asik bernyanyi</p>	
 <p>Pantun Jenaka</p> <p>Pantun Jenaka adalah pantun yang berisi kalimat-canduan yang digunakan untuk menghibur pendengarnya.</p> <p>Burung terbang memikat topi Terbang ke awan seperti mimpi Tertawa hati karena gelak Melihat Kuda asik bernyanyi</p>		



c. Uji Coba Media Video Animasi

Selanjutnya yaitu tahap uji coba produk kepada subjek yaitu guru dan peserta didik kelas V di SDN 23 Batara Kota Palopo yang berjumlah 30 orang. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan respon guru serta peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan dengan memperkenalkan produk terlebih dahulu lalu melakukan uji coba secara langsung. Adapun hasil uji praktikalitas guru dan respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

1) Hasil Uji Praktikalitas Guru

Tabel 4.9 Hasil Uji Praktikalitas Guru

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dalam video sistematis			✓	
2	Alur video pembelajaran jelas			✓	
3	Media tersebut merupakan inovasi media pembelajaran materi pantun				✓
4	Judul media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan				✓
5	Ilustrasi pada media pembelajaran mudah dipahami			✓	
6	Animasi yang digunakan dapat memperjelas materi				✓
7	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V			✓	
8	Media video animasi membuat pembelajaran lebih menarik				✓

9	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	✓
10	Uraian materi dalam media pembelajaran jelas	✓
11	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan	✓
12	Contoh pantun yang disajikan dalam media pembelajaran dapat mendorong siswa lebih mudah memahami materi	✓
13	Kedalaman isi materi	✓
14	Ejaan dan istilah yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan EYD	✓
15	Media pembelajaran yang digunakan dapat memperjelas materi	✓
16	Media pembelajaran dapat digunakan dimanapun dan kapanpun	✓
17	Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi	✓
18	Media pembelajaran memudahkan peserta didik belajar	✓
19	Media pembelajaran dapat digunakan perorangan maupun kelompok	✓
20	Media pembelajaran menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik	✓
Jumlah Keseluruhan		72

Kepraktisan produk pada praktikalitas guru dihitung dengan skor rata-rata/persentase dengan rumus :

$$Persentase = \frac{72}{80} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan data hasil praktikalitas dari praktisi, yaitu guru wali kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo diperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis.

2) Hasil Respon Peserta Didik

Tabel 4.10 Hasil Respon Peserta Didik

No	Coding Responden	Skor yang diperoleh	Skor maksimum	Tingkat kepraktisan	Kategori
1	AA	44	52	84,6%	Sangat praktis
2	ARL	47	52	90,3%	Sangat praktis
3	ARK	38	39	97,4%	Sangat praktis
4	AFR	38	52	73%	Praktis
5	AGR	42	52	80,7%	Praktis
6	ARL	42	52	80,7%	Praktis
7	AVJT	33	52	63,4%	Praktis
8	CLH	39	52	75%	Praktis
9	CA	35	52	67,3%	Praktis
10	FAK	35	39	89,7%	Sangat praktis
11	KDP	48	52	92,3%	Sangat praktis
12	MAY	36	52	69,2%	Praktis
13	MR	41	52	78,8%	Praktis
14	MA	42	52	80,7%	Praktis
15	MRS	42	52	80,7%	Praktis
16	MBS	36	52	69,2%	Praktis
17	MDAA	34	52	65,3%	Praktis
18	MNRY	39	52	75%	Praktis
19	MRZ	36	52	69,2%	Praktis
20	MN	41	52	78,8%	Praktis
21	NL	37	39	94,8%	Sangat praktis
22	NAAI	45	52	86,5%	Sangat praktis
23	QS	40	52	76,9%	Praktis
24	SP	48	52	92,9%	Sangat praktis
25	SAP	40	52	76,9%	Praktis
26	VBP	37	39	94,8%	Sangat praktis
27	ASS	41	52	78,8%	Praktis
28	AAN	39	52	75%	Praktis

29	IEBP	35	39	89,7%	Sangat praktis
30	MFN	39	52	75%	Praktis
Rata-rata				80%	Praktis

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil uji praktikalitas kepada 30 peserta didik memperoleh persentase rata-rata sebesar 80% dengan kategori “praktis”.

d. Uji Efektivitas

Pemberian angket minat belajar sebelum dan setelah menggunakan produk bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas media video animasi materi membuat dan melengkapi pantun yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan melihat perbedaan skor sebelum dan setelah menggunakan produk. Adapun hasil minat belajar dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Minat Belajar Sebelum dan Setelah Menggunakan Produk

NO	Indikator minat belajar	Sebelum menggunakan Media Video Animasi	Setelah menggunakan Media Video Animasi
1	Perasaan senang	55,8%	80,5%
2	Ketertarikan	63,7%	84,5%
3	Pemahaman	57,2%	75,8%
4	Keterlibatan	59,4%	78,3%
5	Perhatian	60%	84%
6	Rasa ingin tahu	64%	80,8%
Rata-rata		60%	80,6%

Berdasarkan tabel hasil minat belajar sebelum dan setelah menggunakan media video animasi, terdapat 30 siswa yang mengisi angket minat belajar. Hasil minat belajar sebelum menggunakan media video animasi menunjukkan persentase

60% . Kemudian hasil minat belajar siswa setelah menggunakan media video animasi menunjukkan persentase 80,6% dengan kategori “sangat tinggi”. Sehingga berdasarkan hasil yang diperoleh maka media video animasi efektif meningkatkan minat belajar siswa pada materi membuat dan melengkapi pantun.

3. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Penyebaran media video animasi dilakukan secara *online* dan *offline*. Penyebaran secara *online* melalui *platform* Youtube dan secara *offline* disebarkan pada sekolah SDN 23 Batara Kota Palopo Khususnya Kelas V.

B. Pembahasan

Media video animasi pada materi pantun dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas beberapa tahapan pengembangan yaitu, *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Tahap pertama pada model 4D ini yaitu tahap pendefenisain yang terdiri dari analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran.

1. *Define* (Pendefenisian) Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Membuat dan Melengkapi Pantun

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik yang kemudian akan disesuaikan dengan spesifikasi produk agar sesuai dengan pengguna produk. Berdasarkan analisis awal-akhir yang dilakukan peneliti memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran banyak peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, masih banyak siswa yang kurang

berminat dan memahami materi pantun yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan dan pemanfaatan sumber belajar lain. Sesuai dengan pendapat Amelia Putri Wulandari et al. yang menjelaskan bahwa penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menunjang pembelajaran pada peserta didik.⁶⁹ Selain itu, Pemilihan sumber belajar yang tepat dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan memberikan pengalaman pembelajaran yang tidak monoton.

Berdasarkan analisis peserta didik yang dilakukan peneliti memperoleh data dari angket analisis kebutuhan yaitu sebagian besar peserta didik menyukai media pembelajaran berbentuk video animasi. Selain itu, peserta didik juga menyukai media pembelajaran yang memiliki unsur warna cerah dan animasi bergambar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media video animasi sebagai media pendukung dalam pembelajaran materi pantun. Analisis pada tahap pendefinisian juga dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai bahan materi, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang didapat dari modul ajar untuk membuat konsep materi agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai.

2. Design (Perancangan) Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Membuat dan Melengkapi Pantun

Setelah dilaksanakan tahap *define* (pendefinisian), dilanjutkan dengan tahap *design* (perancangan) yang dimulai dengan merancang produk sesuai dengan tahap

⁶⁹ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* Vol. 5, no. 2 (2023): 3928–36.

define. Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva untuk membuat scene animasi dan aplikasi capcut untuk menggabungkan animasi dengan audio narasi hingga menjadi sebuah video. Adapun rancangan media video animasi meliputi opening, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, apa itu pantun, ciri-ciri pantun, jenis dan contoh pantun, cara membuat pantun, latihan, dan penutup. Hasil akhir dari tahap *design* ini berupa media video animasi materi membuat dan melengkapi pantun dengan format MP4 yang memiliki durasi 6 menit.

3. *Develop* (Pengembangan) Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Membuat dan Melengkapi Pantun

Setelah menganalisis kebutuhan guru dan siswa serta menghasilkan sumber belajar berupa media video animasi, selanjutnya dilakukan uji validasi sebelum melakukan uji praktikalitas kesekolah. Tahap validasi dilakukan agar media video animasi yang dikembangkan dapat diketahui kelayakan berdasarkan penilaian dari para validator ahli. Sesuai dengan itu, Adelita Indria Putri et al. mengemukakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu sumber belajar. Suatu sumber belajar dikatakan valid apabila lembar angket yang diberikan tersebut memiliki tingkat pengukuran yang tepat.⁷⁰ Penilaian ini dilakukan dengan cara pengisian lembar angket dengan skala likert 1 sampai dengan 4. Video animasi divalidasi oleh validator yang berkompeten dalam bidang masing-

⁷⁰ Adelita Indria Putri, Dharmono Dharmono, and Muhammad Zaini, "Validitas Buku Ilmiah Populer Keanekaragaman Spesies Family Fabaceae Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa," *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* Vol. 11, no. 2 (2020): 186–95.

masing dan dapat memberikan masukan serta saran untuk menyempurnakan media video animasi yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ketiga validator sesuai dengan bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan canva materi pantun masuk pada kategori valid. Validator media memperoleh persentase sebesar 87,5% (sangat valid). Validator materi memperoleh persentase sebesar 87,5% (sangat valid). Validator bahasa memperoleh persentase sebesar 85,7% (sangat valid). Hasil validasi dari rata-rata mendapatkan persentase sebesar 86,9% dengan kategori sangat valid untuk digunakan. Hal tersebut serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Delilah Khoiriyah Mashuri yang memperoleh hasil validasi materi sebesar 84% dan validasi media sebesar 77% dengan kategori layak dan dapat diterapkan dilapangan.⁷¹ Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Edwina Ariandhini dan Indri Anugraheni juga memiliki kesamaan dengan hasil uji validasi sebesar 97% memenuhi kriteria valid atau layak digunakan.⁷² Sesuai dengan hal tersebut hasil validasi yang dilakukan oleh peneliti berada pada tingkat kriteria kevalidan yang telah dijabarkan oleh peneliti pada penjelasan sebelumnya dengan rentang kevalidan produk berada pada pada

⁷¹ Delila Khoiriyah Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 8, no.5 (2020):893-903.

⁷² Edwina Ariandhini and Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* Vol. 8, no. 3 (2022): 242-52.

persentase 81-100%, sehingga media video animasi berbantuan canva materi pantun yang dikembangkan dinyatakan valid.

Setelah melakukan uji validitas dan dinyatakan valid selanjutnya uji praktikalitas dilakukan untuk membuktikan media video animasi praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil dari uji praktikalitas, dapat diketahui bahwa produk yang dikembangkan yaitu media video animasi berbantuan canva materi pantun memenuhi kriteria praktis. Hal ini diketahui berdasarkan hasil uji praktikalitas guru yang mendapatkan respon baik, mulai dari aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek manfaat memperoleh persentase sebesar 90% (Sangat praktis). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aprizal Lukman et al. yang memperoleh hasil uji kepraktisan sebesar 92% memenuhi kategori Praktis.⁷³ Lebih lanjut, Shella Nabila et al. mengemukakan bahwa suatu produk dapat dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh guru dalam proses pembelajaran dan mendapat respon baik dari peserta didik.⁷⁴ berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran dapat dikatakan valid dan praktis jika proses pembelajaran berlangsung dua arah.

Hasil uji pratiktikalitas siswa melibatkan 30 responden untuk memberikan respon terhadap media video animasi berbantuan canva materi membuat dan

⁷³ Aprizal Lukman, Dwi Kurnia Hayatis, and Nasrul Hakim, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ipa Kelas v Di Sekolah Dasar." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol.5, no. 2 (2019): 153-66.

⁷⁴ Shella Nabila, Idul Adha, and Riduan Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* Vol. 5, no. 5 (2021): 3928-39.

melengkapi pantun yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 80% (Praktis). Media video animasi memperoleh respon positif mulai dari aspek tampilan dan penyajian, aspek kemudahan dan pemahaman, dan aspek minat belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Edwina Ariandhini dan Indri Anugraheni yang memperoleh hasil uji kepraktisan peserta didik sebesar 90% memenuhi kriteria praktis.⁷⁵ Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa media video berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun telah memenuhi kriteria praktis.

Uji efektivitas peserta didik melibatkan 30 responden untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media video animasi. Minat belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi memperoleh rata-rata sebesar 60% dan minat belajar siswa setelah menggunakan media video animasi memperoleh rata-rata sebesar 80,6% dengan kategori “sangat tinggi”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lailia Arditya Isti et.al yang memperoleh hasil uji efektivitas peserta didik sebesar 84,61%.⁷⁶ Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

⁷⁵ Edwina Ariandhini and Indri Anugraheni, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* Vol. 8, no. 3 (2022): 242-52.

⁷⁶ Lailia Arditya Isti, Agustiniingsih, and Wardoyo, “Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 4, no. 1 (2020): 21-28.

4. Disseminate (Penyebaran) Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Membuat dan Melengkapi Pantun

Media video animasi ini disajikan dalam bentuk video dengan animasi-animasi bergambar. Penyebaran media video animasi dilakukan secara *online* dan *offline*. Penyebaran secara *online* melalui *platform* Youtube yang diberi judul “Menenal Pantun: Menyusun Kata dalam Irama” Kelas V dan dapat diakses melalui link berikut <https://youtu.be/kEJfF9J9zcc?si=0qOgmaRUtbx-348-> dan secara *offline* disebarkan pada sekolah SDN 23 Batara Kota Palopo.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi berbantuan canva materi pantun yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo bahwa diperlukan media pembelajaran berbentuk video animasi materi pantun sebagai sumber belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan informasi yang didapatkan peneliti baik dari instrumen wawancara dengan guru maupun instrumen angket analisis kebutuhan peserta didik.
2. Proses pengembangan media video animasi berbantuan canva materi pantun menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develop*, (4) *Disseminate*. Pada tahap *design* peneliti melakukan perancangan awal pada pengembangan produk. Selanjutnya, tahap *develop* adalah tahap melakukan uji validasi oleh beberapa validator untuk mengetahui kevalidan produk.
3. Berdasarkan hasil validitas media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa telah divalidasi oleh validator media dengan nilai persentase 87,5%. validator materi

dengan nilai persentase 87,5%. dan validator bahasa dengan nilai persentase 85,7%. Ketiga persentase dari validator tersebut memenuhi kriteria kevalidan kategori sangat valid dengan nilai rata-rata persentase sebesar 86,9%. Praktikalitas media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun memperoleh hasil uji praktikalitas guru sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji praktikalitas peserta didik sejumlah 30 orang mendapatkan nilai persentase 80% dengan kategori praktis. Media video animasi yang dikembangkan dinilai efektif meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari rata-rata minat sebelum menggunakan media memperoleh 60% dan setelah menggunakan media memperoleh 80,6%.

4. Penyebaran media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun dilakukan secara *online* melalui *platform* Youtube dan secara *offline* disebar ke SDN 23 Batara Kota Palopo.

B. Implikasi

Pengembangan media video animasi berbantuan canva materi pantun dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai.

1. Salah satu media pembelajaran berupa video animasi yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo.
2. Salah satu media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga membantu siswa memahami materi dengan baik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik dapat menggunakan dan memanfaatkan media video animasi berbantuan canva materi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa sebagai sumber belajar tambahan dalam proses pembelajaran disekolah.
2. Bagi guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media video animasi berbantuan canva materi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa sebagai sarana dalam menjelaskan materi pembelajaran dikelas.
3. Bagi peneliti media video animasi yang dikembangkan hanya terbatas pada materi pantun untuk itu diharapkan kedepannya dapat dikembangkan dengan lebih baik dan memuat materi yang lebih luas. Dengan adanya kelemahan dalam video animasi ini diharapkan menjadi evaluasi untuk penelitian selanjutnya agar menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Komang Surya, and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita. "Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2023): 61–70.
- Al-adawiah, Maria Qibthi, and Nurdin K. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal." *Jurnal Konsepsi* 13, no. 2 (November 22, 2024): 145–52.
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK* 3, no. 1 (2020): 35–44.
- Amar, Chairil. "Korelasi Kemampuan Memahami Ciri Pantun dan Kemampuan Menentukan Jenis Pantun dengan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Pagaram." *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 6, no. 1 (May 2, 2017).
- Apriansah, Dedi, Abdul Muktedir, and Herman Lusa. "Studi Identifikasi Jenis-Jenis Pantun dalam Masyarakat Kaur Provinsi Bengkulu." *Jurnal PGSD* 11, no. 1 (September 13, 2018): 43–50.
- Apri Kartikasari, and Edy Suprpto. *Kajian Kesusastraan (Sebuah Pengantar)*. Cv. Ae Media Grafika, 2018.
- Arfani, Laili. "Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran." *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 11, no. 2 (2018).
- Ariandhini, Edwina, and Indri Anugraheni. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 3 (2022): 242–52.
- Berdianti, Eka. *Perjalanan Panjang Sastra Indonesia*. Alprin, 2020.
- Charli, Leo, Tri Ariani, and Lusi Asmara. "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika." *SPEJ (Science and Physic Education Journal)* 2, no. 2 (2019): 52–60.
- Cucu Sutionah. *Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media, 2022.
- Darman, Regina Ade. *Belajar Dan Pembelajaran*. Guepedia, n.d.

- Darusman, Yus, Lilis Karwati, and Ahmad Hamdan. *Perempuan Dan Pendidikan Tinggi*. Bayfa Cendekia Indonesia, 2023.
- Desfitria, Rahmah, and Aninditya Sri Nugraheni. “Pengembangan Materi Ajar Pantun Pada Buku Tematik Kelas V Tema 4.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 1 (2021): 13–23.
- Dewi, Dwi Wahyu Candra. “Variasi Pantun Dan Fungsinya Dalam Komunikasi Sosial.” Accessed May 19, 2024.
- Edhy Rustan. *Desain Instruksional dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa*. Selat Media, 2023.
- Emzir, Syaifur Rohman, and Andri Wicaksono. *Tentang Sastra: Orkestrasi Teori dan Pembelajarannya*. Garudhawaca, n.d.
- Faizah, Silviana Nur. “Hakikat Belajar Dan Pembelajaran.” *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 2 (2017): 175–85.
- Fajar, M. Malik, R. Eka Murtinugraha, and Riyan Arthur. “Kajian Literatur: Efektivitas Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bersifat Teori.” In *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan Dan Teknik Sipil (SPKTS)*, Vol. 1, 2023.
- Fajri, Zaenol. “Peran Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa SD/MI.” *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars* 7, no. 2 (2019): 110–24.
- Farhurohman, Oman. “Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI.” *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 9, no. 01 (2017): 23–34.
- Farindhni, Dini Aria. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Karakter* 9, no. 2 (2018).
- Fitri, Ahde, Sugeng Riyadi, and Ila Ritanti. “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Saintifik.” *Mat-Edukasia* 6, no. 2 (2021): 1–7.
- Hanaris, Fitria. “Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif.” *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi* 1, no. 1 Agustus (2023): 1–11.

- Hasanah, Hasyim. “Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial).” *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21–46.
- Husna, Hasma, Muhammad Guntur, and Sukmawaty Sukmawaty. “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 2 (August 1, 2023): 109–24.
- Ismawati, Siska, and Dea Mustika. “Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (2021): 291–97.
- Isti, Lailia Arditya, Agustiningih Agustiningih, and Arik Aguk Wardoyo. “Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2020): 21–28.
- Jailani, M. Syahrani. “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif.” *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.
- Junaedi, Ifan. “Proses Pembelajaran Yang Efektif.” *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)* 3, no. 2 (2019): 19–25.
- Lianawati. *Menyelami Keindahan Sastra Indonesia*. Bhuana Ilmu Populer, 2019.
- Lukman, Aprizal, Dwi Kurnia Hayati, and Nasrul Hakim. “Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ipa Kelas v Di Sekolah Dasar.” *Elementary: Jurnal Iilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2019): 153–66.
- Mahmudah, Indri, Maemonah Maemonah, and Erita Rahmaniari. “Implementasi Teori Belajar Kognitif Terhadap Minat Belajar Matematika.” *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan* 14, no. 1 (2022): 35–46.
- Mahmudah, Siti. “Media Pembelajaran Bahasa Arab.” *An Nabighoh* 20, no. 01 (2018): 129–38.

- Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusuma. "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom." *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.
- Mardicko, Afri. "Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (2022): 5482–92.
- Mashuri, Delila Khoiriyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020): 893–903.
- Muh Guntur, Nurul Fatimah, Runi Fazalani, Naim Irmayani, Jeane Mangangue, Ipri Yanti, Musyawir, Wike, Romaida Karo-Karo, and Erlinawati Situmorang. *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Selat Media, 2023.
- Muhammad Guntur, Rizki Nugerahani Ilise, Novi Suma Setyawati, Nurilla Santi, Rohib Adrianto Sangia, Isnawati, Farida Isroani, Eka Pamuji Rahayu, and Yasinta Maria Fono. *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Selat Media, 2023.
- Mujtahidah, Nurul, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo." *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 (2023): 53–61.
- Muluk, Muchamad Saiful, and Ibnu Athaillah. "Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Kuliah Agama Islam Di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan." *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 183–202.
- Nabila, Shella, Idul Adha, and Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3928–39.
- Nordin, Shah Rul Anuar, Mohd Akbal Abdullah, Zahrul Akmal Damin, Fauziah Ani, Lutfan Jaes, Khairul Azman Mohd Suhaimy, Siti Sarawati Johar, And Sharifah Khadijah Syed Abu Bakar. "Memahami Akal Budi Kaum Orang Asli Suku Kuala Melalui Pantun: Dari Pulau Sialu, Batu Pahat Ke Sungai Layau, Kota Tinggi." *Human Sustainability Procedia*, 2017.

- Nurhasanah, Siti, and Ahmad Sobandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128–35.
- Nurulanningsih. "Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Pantun Dalam Buku Bahasa Indonesia 4: Untuk SD Dan MI Kelas IV Karya Kaswan Darmadi Dan Rita Nirbaya." *Jurnal Bindo Sastra* 1, no. 2 (2017): 60–70.
- Okpatrioka. "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Oktaviani, Rafika Elsa. "Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd/Mi." *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, no. 1 (2021): 1–9.
- Palimbong, Yunita Wulandari. "Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar." PhD Thesis, Universitas Negeri Makassar, 2021. <http://eprints.unm.ac.id/19283/>.
- Prayogi, Ari. "Menapak Jejak Nilai-Nilai Karakter Yang Terdapat Dalam Pantun Asli Indonesia." *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya* 7, no. 2 (2021): 111–18.
- Prosiding Seminar Nasional Sosial dan Humaniora "Mengembangkan Kehidupan Berbangsa Yang Lebih Beradab."* Sanata Dharma University Press, 2023.
- Putri, Adelita Indria, Dharmono Dharmono, and Muhammad Zaini. "Validitas Buku Ilmiah Populer Keanekaragaman Spesies Family Fabaceae Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa." *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 11, no. 2 (2020): 186–95.
- Rahmadani, Ervi, Rahmawati Rahmawati, and Nasaruddin Nasaruddin. "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Materi Konsep Operasi Hitung Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 4, no. 2 (October 8, 2023): 944–53.
- Rahman, Abdul, and Dikrawansa Ma'asi. "Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Luar Jaringan (Pjj Luring) Terhadap Minat Belajar Siswa" 04, No. 04 (2021).

- Rusmiati. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo." *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi* 1, no. 1 (2017): 21–36.
- Sanjaya, Wina. "A. Pembelajaran 1. Pengertian Pembelajaran." Accessed February 25, 2024. <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/3347/>.
- Shihab, Quraish M. *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, lentera Hati, 2005.
- Siregar, Nuh, Muh. *Hadist-Hadist Pendidikan Orang Tua Mendidik Anak dan Pendidik Mendidik Peserta Didik Berdasarkan Hadist Nabi*, Kencana, 2022.
- Suardi, Moh. *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish, 2018.
- Sugiarto, Eko. *Mengenal Sastra Lama–Jenis, Definisi, Ciri, Sejarah, Dan Contoh*. Penerbit Andi, 2024.
- Sukardi,. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara, 2021.
- Sukirman, and Mirnawati. "Pengaruh Pembelajaran Sastra Kreatif Berbasis Karakter Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri Palopo." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 4 (November 2, 2020): 389–402.
- Sukirman. "Karya Sastra Media Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik." *Jurnal Konsepsi* 10, no. 1 (2021): 17–27.
- Trisnawati. "Analisis Jenis-Jenis Dan Fungsi Pantun Dalam Buku Mantra Syair Dan Pantun Di Tengah Kehidupan Dunia Modern Karya Korrie Layun Rampan." *Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 2, no. 2 (2019).
- Wahid, Abdul. "Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018).
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.

Yaumi, Muhammad. "Media Pembelajaran." *Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama. Universitas Muhammadiyah*, 2017.

Yudi Hari Rayanto, Supriyo, and Suwadi. *Instrumen Penelitian Penilaian Bahan Ajar*. Aqilian Publika, 2023.

Zainab, Abdul Pirol, and Lilis Suryani. "Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar." *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (January 1, 2024): 10–20.

Zakariah, Askari, Vivi Afriani, and Zakariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020.

LAMPIRAN

**LAMPIRAN UJI VALIDASI DAN HASIL
ANALISIS KEBUTUHAN**

Lampiran 1 instrumen wawancara analisis kebutuhan

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO
ANIMASI BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN
MELENGKAP PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWAKELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

(Instrumen Untuk Guru SDN 23 Batara)

Alamat Sekolah :

Nama Guru :

Kelas yang diampu :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Metode apa saja yang ibu berikan dalam menyampaikan materi pantun agar semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?	
2.	Apakah metode tersebut efektif? Seberapa besar dampak yang dihasilkan untuk membantu siswa belajar dengan baik?	
3.	Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran pada materi pantun?	

4.	Apakah sarana dan prasarana yang ada di sekolah sudah cukup memadai dalam meningkatkan proses pembelajaran?	
5.	Bagaimana pemanfaatan sarana dan prasarana yang ibu lakukan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi menarik bagi peserta didik?	
6.	Bagaimana minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran khususnya pada materi pantun?	
7.	Berdasarkan pengamatan ibu selama ini dalam pembelajaran di kelas, bagaimana reaksi atau respon siswa terhadap proses pembelajaran pada materi pantun?	
8.	Kendala apa yang ibu hadapi saat mengajar pelajaran khususnya materi pantun?	
9.	Menurut ibu seberapa penting penggunaan media pembelajaran pada pelajaran materi pantun?	
10.	Apakah peserta didik di sekolah ini khususnya kelas V menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia, materi pantun?	
11.	Menurut Ibu, bagaimana jika dikembangkan video animasi sebagai media pembelajaran bagi siswa dalam proses pembelajaran materi pantun?	

Lampiran 2 validasi instrumen wawancara analisis kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA
MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI PANTUN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V
SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Pantun Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn 23 Batara Kota Palopo”* oleh Uswatun Hasanah Nim: 2102050102 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu/.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak.Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

Kesediaan Bapak Ibu dalam memberikan jawab secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesedian dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang diperoleh			✓		
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓		
4	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.				✓	
5	Secara butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran.			✓		
6	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan			✓		

	materi ajar yaitu materi pantun.					
7	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh berkaitan dengan lingkungan belajar peserta didik.			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

- Judul
- Pertanyaan disesuaikan dengan tujuan penelitian

Penilaian Umum

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Januari 2025


Bungawati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199311282020122014

Lampiran 3 hasil wawancara analisis kebutuhan guru

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO
ANIMASI BERBANTUAN CANVA MATERI PANTUN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWAKELAS V SDN 23
BATARA KOTA PALOPO**

(Instrumen Untuk Guru SDN 23 Batara)

Alamat Sekolah : Jl. Tandipau No. I

Nama Guru : Riska Mestika

Kelas yang diampu : V

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Metode apa saja yang ibu berikan dalam menyampaikan materi pantun agar semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?	Ceramah, tanya jawab, tugas belajar, kerja kelompok dan demonstrasi.
2.	Apakah metode tersebut efektif? Seberapa besar dampak yang dihasilkan untuk membantu siswa belajar dengan baik?	cukup efektif, namun masih ada beberapa peserta didik yang kurang memahami pembelajaran.
3.	Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran pada materi pantun?	Tidak pernah

4.	Apakah sarana dan prasarana yang ada di sekolah sudah cukup memadai dalam meningkatkan proses pembelajaran?	Sudah memadai, meningkatkan kenyamanan belajar siswa.
5.	Bagaimana pemanfaatan sarana dan prasarana yang ibu lakukan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi menarik bagi peserta didik?	Pemanfaatan sarana belajar yang baik akan memudahkan peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar.
6.	Bagaimana minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran khususnya pada materi pantun?	Kurang berminat karena masih ada sebagian belum memahami.
7.	Berdasarkan pengamatan ibu selama ini dalam pembelajaran di kelas, bagaimana reaksi atau respon siswa terhadap proses pembelajaran pada materi pantun?	Masih ada beberapa siswa yang sulit memahami struktur dari pantun.
8.	Kendala apa yang ibu hadapi saat mengajar pelajaran khususnya materi pantun?	Masih ada yang belum paham dan belum bisa membuat pantun.
9.	Menurut ibu seberapa penting penggunaan media pembelajaran pada pelajaran materi pantun?	Sangat penting, untuk membantu pendidik dalam proses belajar mengajar.
10.	Apakah peserta didik di sekolah ini khususnya kelas V menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia, materi pantun?	Hanya beberapa siswa yang menyukai karena sudah memahami materi pantun.
11.	Menurut Ibu, bagaimana jika dikembangkan video animasi sebagai media pembelajaran bagi siswa dalam proses pembelajaran materi pantun?	Setuju dan akan digunakan sebaik mungkin.

Lampiran 4 instrumen angket analisis kebutuhan siswa

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN
MELENGKAPI PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

(Instrumen Untuk Siswa Kelas V di SDN 23 Batara)

Nama Siswa :

Alamat Sekolah :

Jenis Kelamin :

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesedia adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media ajar pada materi pantun. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya!
2. Kerjakanlah pada lembar jawaban yang sudah diajukan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

Aspek	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
Minat Belajar	1. Apakah kamu mengetahui ciri-ciri pantun sebelum mempelajarinya di kelas?		
	2. Apakah kamu terlibat saat berdiskusi tentang pembelajaran pantun dikelas?		
	3. Apakah kamu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pantun?		

	4. Apakah kamu merasa materi pantun yang diajarkan mudah dipahami?		
	5. Apakah kamu menyukai metode pengajaran yang digunakan oleh guru untuk materi pantun?		
	6. Apakah kamu tertarik mempelajari lebih banyak tentang materi pantun?		
	7. Apakah kamu merasa fokus saat pembelajaran pantun berlangsung?		
	8. Apakah kamu merasa materi pantun dapat menarik jika disampaikan dengan cara yang berbeda?		
Media Pembelajaran	1. Apakah dalam proses pembelajaran materi pantun pernah menggunakan media?		
	2. Jika menggunakan media pembelajaran berupa video, apakah kamu senang bila terdapat banyak animasi bergambar?		
	3. Apakah kamu pernah melihat tampilan video animasi?		
	4. Apakah kamu menyukai unsur warna cerah dalam pembuatan video animasi?		
	5. Apakah kamu menyukai jika video animasi disertai musik?		
	6. Apakah kamu setuju dan senang jika kegiatan pembelajaran materi pantun menggunakan media video animasi?		
	7. Apakah kamu senang belajar dengan durasi video yang singkat?		
	8. Apakah kamu senang, jika didalam video terdapat karakter manusia dan hewan?		

Lampiran 5 validasi instrumen angket analisis kebutuhan siswa

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN
MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA MATERI
MEMBUAT DAN MELENGKAPI PANTUN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Pantun Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn 23 Batara Kota Palopo*" oleh Uswatun Hasanah Nim: 2102050102 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu/.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak.Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang sudah disiapkan.

Kesediaan Bapak Ibu dalam memberikan jawab secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, oeneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Judul lembar angket sudah jelas			✓		
2	Tiap butir pertanyaan jelas			✓		
3	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab. Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
4	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓		
5	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan media video animasi yang akan dikembangkan.				✓	
6	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan			✓		

	materi ajar yaitu materi pantun.					
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
8	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh berkaitan dengan lingkungan belajar peserta didik.			✓		
9	Bahasa yang digunakan efektif.			✓		

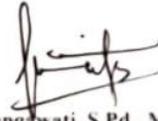
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

- Penilaian sumbu pd lembar angket

Penilaian Umum

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Januari 2025



Bungawati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199311282020122014

Lampiran 6 hasil angket analisis kebutuhan siswa

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA MATERI PANTUN
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

(Instrumen Untuk Siswa Kelas V di SDN 23 Batara)

Nama Siswa : Keyra Darnai .P.
Alamat Sekolah :
Jenis Kelamin : Perempuan

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesedia adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media ajar pada materi pantun. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya!
2. Kerjakanlah pada lembar jawaban yang sudah diajukan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

Aspek	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
Minat Belajar	1. Apakah kamu mengetahui ciri-ciri pantun sebelum mempelajarinya di kelas?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	2. Apakah kamu terlibat saat berdiskusi tentang pembelajaran pantun dikelas?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	3. Apakah kamu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pantun?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

	4. Apakah kamu merasa materi pantun yang diajarkan mudah dipahami?		✓
	5. Apakah kamu menyukai metode pengajaran yang digunakan oleh guru untuk materi pantun?		✓
	6. Apakah kamu tertarik mempelajari lebih banyak tentang materi pantun?	✓	
	7. Apakah kamu merasa fokus saat pembelajaran pantun berlangsung?		✓
	8. Apakah kamu merasa materi pantun dapat menarik jika disampaikan dengan cara yang berbeda?	✓	
Media Pembelajaran	1. Apakah dalam proses pembelajaran materi pantun pernah menggunakan media?		✓
	2. Jika menggunakan media pembelajaran berupa video, apakah kamu senang bila terdapat banyak animasi bergambar?	✓	
	3. Apakah kamu pernah melihat tampilan video animasi?	✓	
	4. Apakah kamu menyukai unsur warna cerah dalam pembuatan video animasi?	✓	
	5. Apakah kamu menyukai jika video animasi disertai musik?	✓	
	6. Apakah kamu setuju dan senang jika kegiatan pembelajaran materi pantun menggunakan media video animasi?	✓	
	7. Apakah kamu senang belajar dengan durasi video yang singkat?		✓
	8. Apakah kamu senang, jika didalam video terdapat karakter manusia dan hewan?	✓	

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA MATERI PANTUN
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

(Instrumen Untuk Siswa Kelas V di SDN 23 Batara)

Nama Siswa : *Adhara*
 Alamat Sekolah :
 Jenis Kelamin : *Laki - Laki*

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media ajar pada materi pantun. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya!
2. Kerjakanlah pada lembar jawaban yang sudah diajukan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

Aspek	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
Minat Belajar	1. Apakah kamu mengetahui ciri-ciri pantun sebelum mempelajarinya di kelas?		✓
	2. Apakah kamu terlibat saat berdiskusi tentang pembelajaran pantun dikelas?		✓
	3. Apakah kamu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pantun?	✓	

	4. Apakah kamu merasa materi pantun yang diajarkan mudah dipahami?	✓	
	5. Apakah kamu menyukai metode pengajaran yang digunakan oleh guru untuk materi pantun?		✓
	6. Apakah kamu tertarik mempelajari lebih banyak tentang materi pantun?	✓	
	7. Apakah kamu merasa fokus saat pembelajaran pantun berlangsung?		✓
	8. Apakah kamu merasa materi pantun dapat menarik jika disampaikan dengan cara yang berbeda?	✓	
Media Pembelajaran	1. Apakah dalam proses pembelajaran materi pantun pernah menggunakan media?		✓
	2. Jika menggunakan media pembelajaran berupa video, apakah kamu senang bila terdapat banyak animasi bergambar?	✓	
	3. Apakah kamu pernah melihat tampilan video animasi?	✓	
	4. Apakah kamu menyukai unsur warna cerah dalam pembuatan video animasi?	✓	
	5. Apakah kamu menyukai jika video animasi disertai musik?	✓	
	6. Apakah kamu setuju dan senang jika kegiatan pembelajaran materi pantun menggunakan media video animasi?	✓	
	7. Apakah kamu senang belajar dengan durasi video yang singkat?	✓	
	8. Apakah kamu senang, jika didalam video terdapat karakter manusia dan hewan?	✓	

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA MATERI PANTUN
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

(Instrumen Untuk Siswa Kelas V di SDN 23 Batara)

Nama Siswa : MUL AL JAILANI

Alamat Sekolah :

Jenis Kelamin :

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas V yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesedia adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media ajar pada materi pantun. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum anda menjawabnya!
2. Kerjakanlah pada lembar jawaban yang sudah diajukan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

Aspek	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
Minat Belajar	1. Apakah kamu mengetahui ciri-ciri pantun sebelum mempelajarinya di kelas?		✓
	2. Apakah kamu terlibat saat berdiskusi tentang pembelajaran pantun dikelas?		✓
	3. Apakah kamu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pantun?	✓	

	4. Apakah kamu merasa materi pantun yang diajarkan mudah dipahami?		✓
	5. Apakah kamu menyukai metode pengajaran yang digunakan oleh guru untuk materi pantun?	✓	
	6. Apakah kamu tertarik mempelajari lebih banyak tentang materi pantun?	✓	
	7. Apakah kamu merasa fokus saat pembelajaran pantun berlangsung?		✓
	8. Apakah kamu merasa materi pantun dapat menarik jika disampaikan dengan cara yang berbeda?		✓
Media Pembelajaran	1. Apakah dalam proses pembelajaran materi pantun pernah menggunakan media?	✓	
	2. Jika menggunakan media pembelajaran berupa video, apakah kamu senang bila terdapat banyak animasi bergambar?	✓	
	3. Apakah kamu pernah melihat tampilan video animasi?		✓
	4. Apakah kamu menyukai unsur warna cerah dalam pembuatan video animasi?	✓	
	5. Apakah kamu menyukai jika video animasi disertai musik?	✓	
	6. Apakah kamu setuju dan senang jika kegiatan pembelajaran materi pantun menggunakan media video animasi?		✓
	7. Apakah kamu senang belajar dengan durasi video yang singkat?	✓	
	8. Apakah kamu senang, jika didalam video terdapat karakter manusia dan hewan?	✓	

**LAMPIRAN UJI VALIDASI DAN HASIL ANGKET
PRAKTIKALITAS GURU DAN SISWA**

Lampiran 7 lembar uji validasi produk ahli media

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI
PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S. Kom. M.T.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Media

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Pantun untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 23 Batara*" oleh Uswatun Hasanah Nim: 2102050102 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media video animasi berbantuan canva materi pantun yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak Valid
- 2 = kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Tampilan	1. Tampilan media video animasi menarik perhatian peserta didik.			✓	
		2. Tampilan media dan gambar menarik dan penuh warna.			✓	
		3. Tampilan media mudah dipahami peserta didik			✓	
2	Kesesuaian	1. Kesesuaian bentuk, ukuran tata letak teks dan warna dalam media video animasi.				✓
		2. Kesesuaian durasi tampilan video animasi.				✓
		3. Kesesuaian audio dalam media pembelajaran.			✓	
		4. Kesesuaian tata letak animasi, ketetapan pemilihan animasi dan penempatan animasi.				✓
3	Kelayakan Penyajian	1. Media pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak.				✓
		2. Kemudahan penggunaan media video animasi.				✓
		3. Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan. Mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

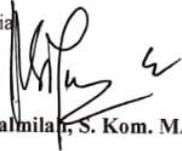
- Tambahkan contoh cara membuat panthen pada mesra.
- Dapat menambahkan video (contoh ds sumber lain).

Penilaian Umum

1	Tidak bisa digunakan
2	Dapat digunakan dengan revisi besar
<input checked="" type="checkbox"/>	Dapat digunakan dengan revisi kecil
4	Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Februari 2025

Ahli Media


Dr. Hj. Salmilah, S. Kom. M.T.

NIP. 19761210200501 2001

Lampiran 8 lembar uji validasi produk ahli materi

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI
PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Materi

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Pantun untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 23 Batara*" oleh Uswatun Hasanah Nim: 2102050102 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media video animasi berbantuan canva materi pantun yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Tidak Valid

2 = kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kelayakan Isi	1. Materi yang disajikan melalui media video animasi sesuai dengan capaian pembelajaran.				✓
		2. Kesesuaian konsep dan materi dengan media video animasi.			✓	
		3. Uraian serta contoh yang disajikan membantu siswa memahami dengan baik.			✓	
2	Kelayakan Penyajian	1. Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik			✓	
		2. Sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.				✓
		3. Materi yang disajikan sesuai dengan teori			✓	
		4. Memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi				✓
		5. Media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.			✓	✓

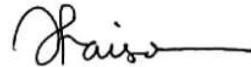
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan. Mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum

1	Tidak bisa digunakan
2	Dapat digunakan dengan revisi besar
3	Dapat digunakan dengan revisi kecil
4	Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Februari 2025

Ahli Materi



Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197711242008012008

Lampiran 9 lembar uji validasi produk ahli bahasa

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI
PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Sukmawati, S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Bahasa

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Pantun untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 23 Batara*" oleh Uswatun Hasanah Nim: 2102050102 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media video animasi berbantuan canva materi pantun yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak Valid
- 2 = kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Sesuai Kaidah Bahasa Indonesia	Ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan EYD.			✓	
		Ketepatan tata bahasa			✓	
2	Komunikatif dan Interaktif	Bahasa yang disajikan materi mudah untuk dipahami				✓
		Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa Sekolah Dasar.				✓
3	Lugas	Ketetapan struktur kalimat			✓	
		Keefektifan kalimat			✓	
4	Penggunaan Istilah	Istilah yang digunakan tepat				✓

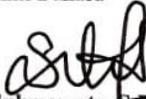
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan. Mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum

1	Tidak bisa digunakan
2	Dapat digunakan dengan revisi besar
<input checked="" type="checkbox"/> 3	Dapat digunakan dengan revisi kecil
4	Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Februari 2025

Ahli Bahasa


Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19880326 202012 2 001

Lampiran 10 lembar validasi angket praktikalitas guru

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN
CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI PANTUN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V
SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Pantun Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn 23 Batara Kota Palopo*" oleh Uswatun Hasanah, Nim: 2102050102 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan dalam angket mencakup semua aspek yang ingin diukur.				✓
2.	Setiap aspek yang ingin diukur sudah tercakup dalam pernyataan angket.				✓
3.	Pernyataan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh guru.			✓	
4.	Tidak ada kalimat yang ambigu atau membingungkan dalam pernyataan angket.			✓	
5.	Pernyataan dalam angket relevan dengan praktikalitas penggunaan media pembelajaran.			✓	
6.	Setiap poin pernyataan mampu mengukur aspek praktikalitas secara menyeluruh.			✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam angket sesuai dengan kemampuan dan konteks guru.			✓	
8.	Format dan tata letak angket memudahkan guru dalam mengisi.				✓
9.	Instrumen angket ini sudah layak digunakan untuk penelitian.				✓
10.	Tidak diperlukan perubahan besar untuk instrumen ini.			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ✓ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 17 Februari 2025



Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 19900713 202321 2 035

Lampiran 11 angket uji praktikalitas guru

**LEMBAR ANGKET PENILAIAN GURU TERHADAP PRAKTIKALITAS
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN
CANVA MATERI PANTUN UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 23
BATARA KOTA PALOPO**

Nama Guru : Riska Mestika, S.Pd.

Pekerjaan : Guru Wali Kelas VB

A. PENGANTAR

Angket ini berisikan butir-butir pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui pendapat guru tentang “*Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Pantun untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo*” oleh Uswatun Hasanah NIM: 2102050102 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai petunjuk yang diberikan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran video animasi yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia. Terdapat empat alternative jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju

3. Selain memberikan penilaian, Ibu dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang tersedia.

C. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek pembelajaran					
1	Materi yang disajikan dalam video sistematis			✓	
2	Alur video pembelajaran jelas			✓	
3	Media tersebut merupakan inovasi media pembelajaran materi pantun				✓
4	Judul media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan				✓
5	Ilustrasi pada media pembelajaran mudah dipahami			✓	
6	Animasi yang digunakan dapat memperjelas materi				✓
7	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V			✓	
8	Media video animasi membuat pembelajaran lebih menarik				✓
Aspek Materi					
9	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran				✓
10	Uraian materi dalam media pembelajaran jelas			✓	
11	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan				✓
12	Contoh pantun yang disajikan dalam media pembelajaran dapat mendorong siswa lebih mudah memahami materi				✓
13	Kedalaman isi materi				✓
14	Ejaan dan istilah yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan EYD			✓	
Aspek Manfaat					
15	Media pembelajaran yang digunakan dapat				

	memperjelas materi			✓	
16	Media pembelajaran dapat digunakan dimanapun dan kapanpun				✓
17	Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi				✓
18	Media pembelajaran memudahkan peserta didik belajar			✓	
19	Media pembelajaran dapat digunakan perorangan maupun kelompok				✓
20	Media pembelajaran menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik				✓

Komentar/Saran

Palopo, 18 Februari 2025
Praktisi



Riska Mestika, S.Pd.

Lampiran 12 lembar validasi angket praktikalitas siswa

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN
CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI PANTUN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V
SDN 23 BATARA KOTA PALOPO

Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Pantun Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn 23 Batara Kota Palopo*" oleh Uswatun Hasanah , Nim: 2102050102 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

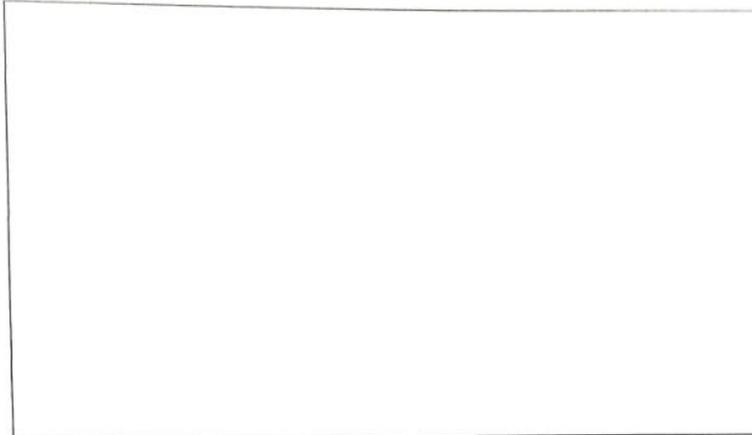
Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan dalam angket mencakup semua aspek yang ingin diukur.				✓
2.	Setiap aspek yang ingin diukur sudah tercakup dalam pernyataan angket.				✓
3.	Pernyataan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh siswa.			✓	
4.	Tidak ada kalimat yang membingungkan bagi siswa dalam pernyataan angket.			✓	
5.	Pernyataan dalam angket relevan dengan pengalaman siswa saat menggunakan media pembelajaran.			✓	
6.	Setiap poin pernyataan mampu mengukur pengalaman praktikalitas siswa dalam menggunakan media.			✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam angket mudah dipahami oleh siswa kelas V Sekolah Dasar.			✓	
8.	Format dan tata letak angket memudahkan siswa dalam mengisi.				✓
9.	Instrumen angket ini sudah layak digunakan untuk siswa.			✓	
10.	Tidak diperlukan perubahan besar untuk instrumen ini.			✓	

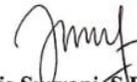
Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.



Penilaian Umum:

- **Angka 1** berarti instrumen **belum dapat digunakan**.
- **Angka 2** berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi besar**.
- **Angka 3** berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi kecil**.
- **Angka 4** berarti instrumen **dapat digunakan tanpa revisi**.

Palopo, 17 Februari 2025



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19900713 202321 2 035

Lampiran 13 angket praktikalitas siswa

**LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN
CANVA MATERI PANTUN UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 23
BATARA KOTA PALOPO
(Angket Respon Siswa Kelas V SDN 23 Batara)**

Nama Siswa : *AHSANINIAH R.K.*
Jenis Kelamin : *PEREMPUAN*

Pengantar

Kepada adik-adik kelas V yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media video animasi berbantuan canva yang telah dibuat. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Adik-adik diminta untuk memberikan penilaian terhadap media video animasi berbantuan canva yang digunakan untuk materi pantun.
2. Pada tabel penilaian, beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian adik-adik. Berdasarkan pengalaman selama mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi berbantuan canva.
3. Penilaian ini tidak akan mempengaruhi nilai di kelas, jadi beri penilaian dengan jujur sesuai dengan apa yang adik-adik rasakan saat menggunakan media tersebut.

Keterangan Skala Penilaian

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

Tabel Penilaian

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan dan Penyajian Media					
1	Petunjuk penggunaan media mudah saya pahami			✓	
2	Saya tertarik menggunakan media video animasi dalam pembelajaran karena penggunaannya sederhana			✓	
3	Saya suka belajar menggunakan media video animasi karena materi yang disajikan menarik		✓		
4	Media video animasi menarik perhatian saya saat proses pembelajaran			✓	
5	Warna dan gambar pada media video animasi membuat saya semangat belajar			✓	
6	Animasi yang ada pada media pembelajaran memperjelas materi			✓	
Aspek Kemudahan dan Pemahaman					
7	Media video animasi ini dapat membantu saya belajar secara mandiri			✓	

8	Media video animasi ini mempermudah saya belajar memahami materi			✓	
9	Saya lebih mudah memahami materi pantun menggunakan media video animasi			✓	
10	Media video animasi dapat membantu saya lebih aktif dalam pembelajaran			✓	
Aspek Minat Belajar					
11	Saya merasa senang belajar menggunakan media video animasi			✓	
12	Media video animasi dapat meningkatkan perhatian saya untuk belajar			✓	
13	Saya merasa puas belajar tentang pantun menggunakan media video animasi.			✓	

**LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN
CANVA MATERI PANTUN UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 23
BATARA KOTA PALOPO
(Angket Respon Siswa Kelas V SDN 23 Batara)**

Nama Siswa : *A&Gatma*
Jenis Kelamin : *Laki-laki*

Pengantar

Kepada adik-adik kelas V yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media video animasi berbantuan canva yang telah dibuat. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Adik-adik diminta untuk memberikan penilaian terhadap media video animasi berbantuan canva yang digunakan untuk materi pantun.
2. Pada tabel penilaian, beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian adik-adik. Berdasarkan pengalaman selama mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi berbantuan canva.
3. Penilaian ini tidak akan mempengaruhi nilai di kelas, jadi beri penilaian dengan jujur sesuai dengan apa yang adik-adik rasakan saat menggunakan media tersebut.

Keterangan Skala Penilaian

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

Tabel Penilaian

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan dan Penyajian Media					
1	Petunjuk penggunaan media mudah saya pahami		✓		
2	Saya tertarik menggunakan media video animasi dalam pembelajaran karena penggunaannya sederhana			✓	
3	Saya suka belajar menggunakan media video animasi karena materi yang disajikan menarik				✓
4	Media video animasi menarik perhatian saya saat proses pembelajaran				✓
5	Warna dan gambar pada media video animasi membuat saya semangat belajar			✓	
6	Animasi yang ada pada media pembelajaran memperjelas materi			✓	
Aspek Kemudahan dan Pemahaman					
7	Media video animasi ini dapat membantu saya belajar secara mandiri				✓

8	Media video animasi ini mempermudah saya belajar memahami materi				✓
9	Saya lebih mudah memahami materi pantun menggunakan media video animasi				✓
10	Media video animasi dapat membantu saya lebih aktif dalam pembelajaran				✓
Aspek Minat Belajar					
11	Saya merasa senang belajar menggunakan media video animasi				✓
12	Media video animasi dapat meningkatkan perhatian saya untuk belajar				✓
13	Saya merasa puas belajar tentang pantun menggunakan media video animasi.				✓

**LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN
CANVA MATERI PANTUN UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 23
BATARA KOTA PALOPO
(Angket Respon Siswa Kelas V SDN 23 Batara)**

Nama Siswa : Keyra Darnai .P.
Jenis Kelamin : P.

Pengantar

Kepada adik-adik kelas V yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media video animasi berbantuan canva yang telah dibuat. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Adik-adik diminta untuk memberikan penilaian terhadap media video animasi berbantuan canva yang digunakan untuk materi pantun.
 2. Pada tabel penilaian, beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian adik-adik. Berdasarkan pengalaman selama mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi berbantuan canva.
 3. Penilaian ini tidak akan mempengaruhi nilai di kelas, jadi beri penilaian dengan jujur sesuai dengan apa yang adik-adik rasakan saat menggunakan media tersebut.
-

Keterangan Skala Penilaian

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

Tabel Penilaian

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan dan Penyajian Media					
1	Petunjuk penggunaan media mudah saya pahami			✓	
2	Saya tertarik menggunakan media video animasi dalam pembelajaran karena penggunaannya sederhana				✓
3	Saya suka belajar menggunakan media video animasi karena materi yang disajikan menarik				✓
4	Media video animasi menarik perhatian saya saat proses pembelajaran				✓
5	Warna dan gambar pada media video animasi membuat saya semangat belajar			✓	
6	Animasi yang ada pada media pembelajaran memperjelas materi			✓	
Aspek Kemudahan dan Pemahaman					
7	Media video animasi ini dapat membantu saya belajar secara mandiri			✓	

8	Media video animasi ini mempermudah saya belajar memahami materi				✓
9	Saya lebih mudah memahami materi pantun menggunakan media video animasi				✓
10	Media video animasi dapat membantu saya lebih aktif dalam pembelajaran				✓
Aspek Minat Belajar					
11	Saya merasa senang belajar menggunakan media video animasi				✓
12	Media video animasi dapat meningkatkan perhatian saya untuk belajar				✓
13	Saya merasa puas belajar tentang pantun menggunakan media video animasi.				✓

Lampiran 14 lembar validasi angket sebelum dan setelah menggunakan produk

**FORMAT VALIDASI ANGKET SEBELUM DAN SETELAH PENGGUNAAN MEDIA
VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI
PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 23
BATARA KOTA PALOPO**

Nama Validator :
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Membuat Dan Melengkapi Pantun Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo” oleh Uswatun Hasanah Nim: 2102050102 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

B. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pernyataan angket sebelum dan setelah penggunaan media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun untuk meningkatkan minat belajar siswa yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran atau revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Kurang Relevan
 2 = Cukup Relevan
 3 = Relevan
 4 = Sangat Relevan

Tabel Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator minat belajar.				✓	
2.	Kejelasan bahasa yang digunakan.			✓		
3.	Relevansi Pernyataan dengan tujuan penelitian			✓		
4.	Setiap butir angket mudah dipahami oleh peserta didik.			✓		
5.	Pernyataan dapat mengukur minat belajar peserta didik.			✓		
6.	Konsistensi dalam penyusunan butir angket			✓		
7.	Format dan tata letak rapih dan sistematis.			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

.Indikator minat belajar terdistribusi secara merata dalam angket.
 .Pada lembar angket tambahkan identitas, pengantar dan judul tabel

Penilaian Umum:

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,



BUNDAWATI

NIP.

Lampiran 15 hasil angket sebelum menggunakan produk

**LEMBAR ANKET SEBELUM PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI
PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

A. Identitas

Nama Siswa : ARGAMA

Jenis Kelamin : Laki-laki

B. Tujuan : Untuk mengukur minat belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi.

C. Petunjuk :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan perasaan adik-adik.
3. Jawablah pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan apa yang adik-adik rasakan.

Keterangan Pilihan Jawaban

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | = Sangat Tidak Setuju |
| 2 | = Tidak Setuju |
| 3 | = Setuju |
| 4 | = Sangat Setuju |

D. Tabel Penilaian Minat

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Saya merasa senang dan bersemangat untuk belajar materi pantun.	✓		✓	
2	Saya lebih senang berdiskusi dengan teman-teman tentang contoh pantun dan maknanya.				✓
3	Saya tertarik untuk mempelajari tentang struktur dan jenis-jenis pantun.	✓			✓
4	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran pantun.				✓
5	Saya memahami makna yang terkandung dalam pantun.	✓			
6	Saya memahami pola rima dan irama dalam pantun.			✓	
7	Saya aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang masih belum saya pahami dalam materi pantun.				✓
8	Saya memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk membuat pantun dengan baik dan benar.	✓			
9	Saya merasa fokus saat belajar materi pantun.				✓
10	Saya lebih bersemangat berlatih membuat pantun di luar jam pelajaran.		✓		
11	Saya memahami isi pantun.			✓	
12	Saya merasa senang menyimak pembelajaran pantun.			✓	
13	Saya ingin membuat pantun sendiri.		✓		
14	Saya ingin mempelajari lebih banyak jenis pantun.				✓

**LEMBAR ANGKET SEBELUM PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI
PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

A. Identitas

Nama Siswa : MUH JAILANI

Jenis Kelamin :

B. Tujuan : Untuk mengukur minat belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi.

C. Petunjuk :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan perasaan adik-adik.
3. Jawablah pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan apa yang adik-adik rasakan.

Keterangan Pilihan Jawaban

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | = Sangat Tidak Setuju |
| 2 | = Tidak Setuju |
| 3 | = Setuju |
| 4 | = Sangat Setuju |

D. Tabel Penilaian Minat

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Saya merasa senang dan bersemangat untuk belajar materi pantun.			✓	✓
2	Saya lebih senang berdiskusi dengan teman-teman tentang contoh pantun dan maknanya.		✓		
3	Saya tertarik untuk mempelajari tentang struktur dan jenis-jenis pantun.		✓		
4	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran pantun.		✓		
5	Saya memahami makna yang terkandung dalam pantun.			✓	
6	Saya memahami pola rima dan irama dalam pantun.		✓		
7	Saya aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang masih belum saya pahami dalam materi pantun.		✓		
8	Saya memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk membuat pantun dengan baik dan benar.		✓		
9	Saya merasa fokus saat belajar materi pantun.			✓	
10	Saya lebih bersemangat berlatih membuat pantun di luar jam pelajaran.		✓		
11	Saya memahami isi pantun.		✓		
12	Saya merasa senang menyimak pembelajaran pantun.			✓	
13	Saya ingin membuat pantun sendiri.		✓		
14	Saya ingin mempelajari lebih banyak jenis pantun.		✓		

**LEMBAR ANGKET SEBELUM PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI
PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

A. Identitas

Nama Siswa : ZAKIR

Jenis Kelamin : laki-laki

B. Tujuan : Untuk mengukur minat belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi.

C. Petunjuk :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan perasaan adik-adik.
3. Jawablah pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan apa yang adik-adik rasakan.

Keterangan Pilihan Jawaban

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | = Sangat Tidak Setuju |
| 2 | = Tidak Setuju |
| 3 | = Setuju |
| 4 | = Sangat Setuju |

D. Tabel Penilaian Minat

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Saya merasa senang dan bersemangat untuk belajar materi pantun.		✓		✗
2	Saya lebih senang berdiskusi dengan teman-teman tentang contoh pantun dan maknanya.			✓	
3	Saya tertarik untuk mempelajari tentang struktur dan jenis-jenis pantun.			✓	
4	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran pantun.			✓	
5	Saya memahami makna yang terkandung dalam pantun.		✓		✗
6	Saya memahami pola rima dan irama dalam pantun.			✓	
7	Saya aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang masih belum saya pahami dalam materi pantun.	✓			
8	Saya memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk membuat pantun dengan baik dan benar.			✓	
9	Saya merasa fokus saat belajar materi pantun.		✓		
10	Saya lebih bersemangat berlatih membuat pantun di luar jam pelajaran.			✓	
11	Saya memahami isi pantun.		✓		✓
12	Saya merasa senang menyimak pembelajaran pantun.		✓		✓
13	Saya ingin membuat pantun sendiri.			✓	
14	Saya ingin mempelajari lebih banyak jenis pantun.				✓

Lampiran 16 hasil angket setelah menggunakan produk

**LEMBAR ANGKET SETELAH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI
PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

A. Identitas

Nama Siswa : *Ahmad Ghafur*

Jenis Kelamin : *laki-laki*

B. Tujuan : Untuk mengukur minat belajar siswa setelah menggunakan media video animasi.

C. Petunjuk :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan perasaan adik-adik.
3. Jawablah pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan apa yang adik-adik rasakan.

Keterangan Pilihan Jawaban

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | = Sangat Tidak Setuju |
| 2 | = Tidak Setuju |
| 3 | = Setuju |
| 4 | = Sangat Setuju |

D. Tabel Penilaian Minat

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Saya merasa senang dan bersemangat untuk belajar materi pantun setelah menonton video animasi.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
2	Saya lebih senang berdiskusi dengan teman-teman tentang contoh pantun dan maknanya setelah menonton video animasi.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
3	Video animasi ini membuat saya semakin tertarik untuk mempelajari tentang struktur dan jenis-jenis pantun.		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
4	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran pantun dengan menggunakan media video animasi			<input checked="" type="checkbox"/>	
5	Saya lebih mudah memahami makna yang terkandung dalam pantun setelah menonton video animasi.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
6	Saya lebih mudah memahami pola rima dan irama dalam pantun setelah menonton video animasi.		<input checked="" type="checkbox"/>		
7	Saya jadi aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang masih belum saya pahami dalam materi pantun setelah menonton video animasi.			<input checked="" type="checkbox"/>	
8	Saya memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk membuat pantun dengan baik dan benar setelah menonton video animasi ini.				<input checked="" type="checkbox"/>
9	Saya merasa lebih fokus saat belajar materi pantun menggunakan media video animasi.		<input checked="" type="checkbox"/>		
10	Saya lebih bersemangat berlatih membuat pantun di luar jam pelajaran setelah menonton video animasi ini.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
11	Saya lebih mudah memahami isi pantun dengan bantuan video animasi.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
12	Saya merasa senang menyimak materi pantun setelah menonton video animasi.	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
13	Saya ingin membuat pantun sendiri setelah menonton video animasi.				<input checked="" type="checkbox"/>
14	Saya ingin mempelajari lebih banyak jenis pantun setelah menonton video animasi.				<input checked="" type="checkbox"/>

**LEMBAR ANGKET SETELAH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI
PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

A. Identitas

Nama Siswa : MUH JALANI

Jenis Kelamin :

B. Tujuan : Untuk mengukur minat belajar siswa setelah menggunakan media video animasi.

C. Petunjuk :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan perasaan adik-adik.
3. Jawablah pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan apa yang adik-adik rasakan.

Keterangan Pilihan Jawaban

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | = Sangat Tidak Setuju |
| 2 | = Tidak Setuju |
| 3 | = Setuju |
| 4 | = Sangat Setuju |

D. Tabel Penilaian Minat

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Saya merasa senang dan bersemangat untuk belajar materi pantun setelah menonton video animasi.				✓
2	Saya lebih senang berdiskusi dengan teman-teman tentang contoh pantun dan maknanya setelah menonton video animasi.			✓	
3	Video animasi ini membuat saya semakin tertarik untuk mempelajari tentang struktur dan jenis-jenis pantun.			✓	
4	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran pantun dengan menggunakan media video animasi			✓	
5	Saya lebih mudah memahami makna yang terkandung dalam pantun setelah menonton video animasi.				✓
6	Saya lebih mudah memahami pola rima dan irama dalam pantun setelah menonton video animasi.			✓	
7	Saya jadi aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang masih belum saya pahami dalam materi pantun setelah menonton video animasi.				✓
8	Saya memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk membuat pantun dengan baik dan benar setelah menonton video animasi ini.			✓	
9	Saya merasa lebih fokus saat belajar materi pantun menggunakan media video animasi.				✓
10	Saya lebih bersemangat berlatih membuat pantun di luar jam pelajaran setelah menonton video animasi ini.			✓	
11	Saya lebih mudah memahami isi pantun dengan bantuan video animasi.			✓	
12	Saya merasa senang menyimak materi pantun setelah menonton video animasi.				✓
13	Saya ingin membuat pantun sendiri setelah menonton video animasi.			✓	
14	Saya ingin mempelajari lebih banyak jenis pantun setelah menonton video animasi.				✓

**LEMBAR ANKET SETELAH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI
PANTUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

A. Identitas

Nama Siswa : ~~XXXXXXXXXX~~ ZAKIR
Jenis Kelamin : ~~XXXXXXXXXX~~ laki-laki

B. Tujuan : Untuk mengukur minat belajar siswa setelah menggunakan media video animasi.

C. Petunjuk :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan perasaan adik-adik.
3. Jawablah pernyataan dengan jujur dan sesuai dengan apa yang adik-adik rasakan.

Keterangan Pilihan Jawaban

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | = Sangat Tidak Setuju |
| 2 | = Tidak Setuju |
| 3 | = Setuju |
| 4 | = Sangat Setuju |

D. Tabel Penilaian Minat

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Saya merasa senang dan bersemangat untuk belajar materi pantun setelah menonton video animasi.		✓		
2	Saya lebih senang berdiskusi dengan teman-teman tentang contoh pantun dan maknanya setelah menonton video animasi.				✓
3	Video animasi ini membuat saya semakin tertarik untuk mempelajari tentang struktur dan jenis-jenis pantun.			✓	
4	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran pantun dengan menggunakan media video animasi	✓		✓	
5	Saya lebih mudah memahami makna yang terkandung dalam pantun setelah menonton video animasi.			✓	
6	Saya lebih mudah memahami pola rima dan irama dalam pantun setelah menonton video animasi.		✓	✓	
7	Saya jadi aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang masih belum saya pahami dalam materi pantun setelah menonton video animasi.			✓	
8	Saya memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk membuat pantun dengan baik dan benar setelah menonton video animasi ini.	✓		✓	
9	Saya merasa lebih fokus saat belajar materi pantun menggunakan media video animasi.	✓		✓	
10	Saya lebih bersemangat berlatih membuat pantun di luar jam pelajaran setelah menonton video animasi ini.			✓	
11	Saya lebih mudah memahami isi pantun dengan bantuan video animasi.	✓		✓	
12	Saya merasa senang menyimak materi pantun setelah menonton video animasi.				✓
13	Saya ingin membuat pantun sendiri setelah menonton video animasi.			✓	
14	Saya ingin mempelajari lebih banyak jenis pantun setelah menonton video animasi.				✓

Lampiran 17 dokumentasi



Pendampingan pengisian angket analisis kebutuhan



Pendampingan pengisian angket analisis kebutuhan



Kegiatan analisis kebutuhan bersama guru kelas V Ibu Riska Mestika



Kegiatan uji coba produk



Kegiatan uji coba produk kepada siswa



Pengisian angket praktikalitas siswa



Pengisian angket praktikalitas guru



Pendampingan pengisian angket sebelum menggunakan produk



Pendampingan pengisian angket setelah menggunakan produk

Lampiran 18 Daftar Hadir Siswa

DAFTAR HADIR KELAS VB SDN 23 BATARA KOTA PALOPO

NO	NAMA	JK	26/01/25	18/02/25	19/02/25	20/02/25
1	Aditya Ainurohman	L	*	*	*	*
2	Adyatma Rustan Lawisa	L	*	*	*	*
3	Ahsanijatur Risqa Kasman	P	*	*	*	*
4	Alfaiza Renaldy	L	*	*	*	*
5	Algean Gasong Raba	L	*	*	*	*
6	Aryatma Rustan Lawisa	L	*	*	*	*
7	Aurel Valencia John Tonda	P	*	*	*	*
8	Cassandra Louisa Haryanto	P	*	*	*	*
9	Cristian Andronny	L	*	*	*	*
10	Fahri Ahmad Kasmir	L	*	*	*	*
11	Keyra Damai Ponno	P	*	*	*	*
12	M. Aljailani Yusri	L	*	*	*	*
13	Mahmud Rabbani	L	*	*	*	*
14	Muh. Aqnan.Y	L	*	*	*	*
15	Muh. Riffat Satria	L	*	*	*	*
16	Muh. Bagas Saputra	L	*	*	*	*
17	Muh. Dhika Alfarizki Akbar	L	*	*	*	*
18	Muh. Nadhif Rifqi Yumrang	L	*	*	*	*
19	Muh. Razid Zakir.A	L	*	*	*	*
20	Mutiara Nilasari	P	*	*	*	*
21	Navilla Lanja	P	*	*	*	*
22	Nur Ainun Az-zahra Ilyas	P	*	*	*	*
23	Queensa Saputri	P	*	*	*	*
24	Sheerine Pangedongan	P	*	*	*	*
25	Syafira Amelia Putri	P	*	*	*	*
26	Valdiano Budiharjo Panimba	L	*	*	*	*
27	Ayra Sela Saputri	P	*	*	*	*
28	Ahmad Adipati Nagara	L	*	*	*	*
29	Inar Embong Bulan Pa'la	P	*	*	*	*
30	Muh. Fadil Nasrullah	L	*	*	*	*

Lampiran 19 surat izin penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
 FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
 Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
 Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B- 3180 /In.19/FTIK/HM.01/11/2024 Palopo, 20 November 2024
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu Kota Palopo
 di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Uswatun Hasanah
 NIM : 2102050102
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester : VII (Tujuh)
 Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
**"Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Pantun Untuk
 Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo"**. Untuk itu
 dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
 NIP 196705162000031002



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasan No. 5 Kota Palopo Kode Pos 91921
 Telp/Fax : (0471) 326040 E-mail : dpmptsp@palopokota.go.id Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500/16.7.2/2024/1180/IP/DPMPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Palangpiah Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : **USWATUN HASANAH**
 Jenis Kelamin : **P**
 Alamat : **Jl. Kedondong III No. 07 Kota Palopo**
 Pekerjaan : **Mahasiswa**
 NIM : **2102050102**

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA MATERI PANTUN UNTUK
 MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO**

Lokasi Penelitian : **SD Negeri 23 Batara Palopo**
 Lamanya Penelitian : **22 November 2024 s.d. 22 Februari 2025**

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
 2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
 3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
 4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
 5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
- Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : **25 November 2024**



Ditandatangani secara elektronik oleh
 Kepala DPMPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
 Pangkat : Pembina IV/a
 NIP. : 198502112003121002

Tembusan Kepada Yth :

1. Wali Kota Palopo
2. Dandim 1403 SVWG
3. Kapolres Palopo
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sistem Elektronik yang diperkuat oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Lampiran 20 surat telah melakukan penelitian



**PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 23 BATARA**

Alamat : Jl. Tandipau No. 01 Kota Palopo

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 400.3.5.1/029/SDN.23

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : BAHARUDDIN, S.Pd.,MM.Pd
NIP : 19650708 200005 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa

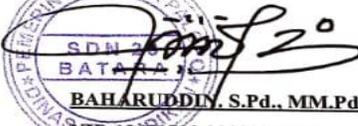
Nama : USWATUN HASANA
NIM : 2102050102
Program Studi : PGMI

Benar telah melakukan penelitian di *SDN 23 Batara* sebagai bahan penulisan skripsi dengan judul *"Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Pantun Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo"*

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Palopo, 20 Februari 2025

Kepala Sekolah


BAHARUDDIN, S.Pd., MM.Pd
NIP:19650708 200005 1 002

RIWAYAT HIDUP



Uswatun Hasanah, lahir di Makassar pada tanggal 16 Juli 2003. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Ayah “Jundi” dan Ibu “Sri Sulistiawati”. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. Mengemudi, Kecamatan Bara, Kelurahan Temmalebba, Kota Palopo. Penulis mulai memasuki jenjang pendidikan formal di SDIT Al-Bashirah pada tahun 2009 dan menamatkan sekolah pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya di SMP TQ Wahdah Islamiyah Anabanua dan tamat pada tahun 2018. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya ke tingkat menengah atas di SMA IT Wahdah Islamiyah Palopo dan dinyatakan lulus pada tahun 2021, hingga akhirnya penulis bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.