

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA  
PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN UNTUK SISWA KELAS I  
MI KADUAJA KECAMATAN GANDANGBATU SILLANAN  
KABUPATEN TANA TORAJA**

*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,**

**NURAINI**  
20 0205 0051

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

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA  
PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN UNTUK SISWA  
KELAS I MI KADUAJA KECAMATAN GANDANGBATU  
SILLANAN KABUPATEN TANA TORAJA**

*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,**

**NURAINI**  
20 0205 0051

**Pembimbing:**

- 1. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**
- 2. Dr. Ahmad Munawir, 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 bawa ini:

Nama : Nuraini  
NIM : 2002050051  
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 pergunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 2025  
Yang membuat pernyataan



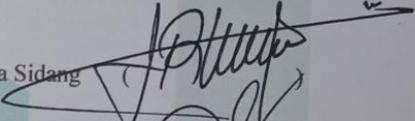
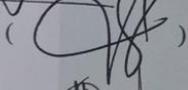
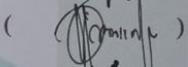
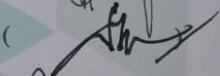
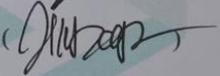
Nuraini  
2002050051

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva pada Materi Membaca Permulaan untuk Siswa Kelas I MI Kaduaja Kecamatan Gandangbatu Sillanan Kabupaten Tana Toraja*, yang ditulis oleh Nuraini Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002050051, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Rabu*, tanggal *05 Maret 2025* bertepatan dengan *5 Ramadan 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 5 Maret 2025  
5 Ramadan 1446 H

### TIM PENGUJI

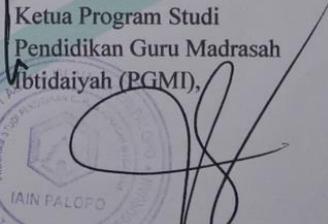
- |                                       |               |   |
|---------------------------------------|---------------|---|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.          | Ketua Sidang  | (  )  |
| 2. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.  | Penguji I     | (  ) |
| 3. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.        | Penguji II    | (  ) |
| 4. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.    | Pembimbing II | (  ) |

### Mengetahui:

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

  
Prof. 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

سَمِ اللهُ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا  
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَا بَعْدُ

Puji dan syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah Swt yang senantiasa melimpahkan berkat, rahmat, dan hidayah-Nya kepada peneliti, Sholawat serta salam tidak lupa pula kita kirimkan kepada kepada Nabi Muhammad saw sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva pada Materi Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar”. Skripsi ini terselesaikan setelah melalui tahapan yang panjang.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan penuh ketulusan terkhusus kepada Pintu surgaku, Ibunda Yasniwati Pagau’ yang telah mengasuh dan mendidik dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, beliau sangat berperan penting dalam penyelesaian studi penulis, meskipun beliau tidak sempat merasakan pendidikan di bangku kuliah tetapi beliau tak henti-hentinya memberi semangat, doa, motivasi dan ridho sehingga penulis bisa menyelesaikan studinya dan teruntuk cinta pertamaku, Bapak Tamrin beliau memang tidak menemani

penulis dalam perjalanan menempuh pendidikan tetapi penulis berterimakasih kepada beliau karena tanpa beliau penulis tidak akan ada di dunia ini dan merasakan yang namanya pendidikan di bangku perkuliahan dan teruntuk bapak sambung saya, Bapak Abidin Ahmad meskipun beliau hanya menjadi bapak sambung penulis tetapi beliau mampu membiayai penulis hingga menyelesaikan pendidikan di bangku kuliah.

1. Dr. Abbas Langaji, M. Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. selaku Wakil Rektor III.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Alia Lestari, S.Si., M.Si. Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., selaku dosen pembimbing I, dan Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II sekaligus dosen Penasehat Akademik yang telah berkenan mengorbankan segala tenaga dan waktu guna memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi.

5. Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.T., Dr. Muhammad Guntur, M.Pd., Sukmawaty S.Pd., M.Pd., dan Bungawati, S.Pd., M.Pd., selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan.
6. Seluruh dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo, yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo.
7. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan di dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Hanafiah, S. Pd.I selaku kepala sekolah MI Kaduaja, Husni, S.Pd.I selaku wali kelas I dan Adik-Adik siswa kelas I serta para guru dan staf di MI Kaduaja, Kec. Gandangbatu sillanan, Kab. Tana Toraja yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian penelitian skripsi ini.
9. Teruntuk saudara kandung Ayatul Husna dan Nabila Zahira yang selama ini memberikan dorongan dan do'a kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, dan semua keluarga yang selama ini memberi dukungan kepada peneliti dalam penyelesaian studinya.
10. Kepada Julaika, Meutia Kadir, Nadelia, Arina Amraini Jasir, Sufiani dan Sitti Hajar selaku teman terbaik yang selalu memberikan dukungan, dan semangat juga memberikan banyak bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta kepada teman-teman seperjuangan mahasiswa Program Studi PGMI angkatan 2020 yang telah memberikan banyak bantuan juga motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal shaleh dan diterima oleh Allah Swt, Aamiin Ya Rabbal Alamiin. Mengakhiri prakata ini, sebagai manusia biasa, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih perlu penyempurnaan oleh karena itu, peneliti memohon saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur dan bahagia atas terselesaikannya skripsi ini. Akhirnya, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Palopo, Februari 2025

Nuraini

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada table berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	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	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
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
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dammah</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
أى	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
أو	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفًا : *kaifa*

هَوْلًا : *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
آ	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
إِ	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
أُ	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *rāmā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### 4. *Tā' marbūṭah*

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

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *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 perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمَّ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ى), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

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

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

#### 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*aliflam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi

seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

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

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

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *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 lazi 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:

بِالله *dīnullāh* بالله *billāh*

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

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *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 linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihī al-Qur‘an*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Naṣr Ḥāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī ‘al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata 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:

<p>Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditullis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)</p> <p>Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Hamīd Abu)</p>
--

## B. Daftar Singkatan

swt.	= subḥānahū wa ta‘ālā
saw.	= ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
as	= ‘alaihi al-salām
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

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>iii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR HADIS</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pengembangan.....	4
D. Manfaat Pengembangan.....	4
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
A. Penelitian yang Relevan .....	6
B. Landasan Teori.....	8
C. Kerangka Pikir .....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>17</b>
A. Jenis Penelitian .....	17
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	17
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	18
D. Prosedur Pengembangan.....	18
E. Jenis Data.....	20
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	20
G. Teknik Analisis Data.....	21

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Hasil Penelitian .....	24
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	48
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat Q.S. Al-Baqarah (12):31 .....	9
--	---

## DAFTAR HADIS

HR. Muslim tentang membaca.....	10
---------------------------------	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kriteria Penilaian Lembar Validasi Produk .....	22
Tabel 3.2. Kriteria Validitas Produk .....	22
Tabel 3.3. Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk.....	23
Tabel 4.1. Analisis Kebutuhan.....	24
Tabel 4.2. Tampilan Storyboard Media Video Animasi Berbantuan Canva.....	29
Tabel 4.3. Data Hasil Validasi Ahli Media .....	42
Tabel 4.4. Kritik dan Saran dari Validator Ahli Media.....	43
Tabel 4.5. Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	44
Tabel 4.6. Kritik dan Saran dari Validator Ahli Materi .....	44
Tabel 4.7. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	45
Tabel 4.8. Kritik dan Saran dari Validator Ahli Bahasa .....	46
Tabel 4.9. Tabel Hasil Praktikalitas Media oleh Siswa .....	47
Tabel 4.10. Tabel Hasil Praktikalitas Media oleh Guru .....	47

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir .....	16
Gambar 3.1. Alur Pengembangan ADDIE .....	18
Gambar 4.1. Tampilan Halaman Beranda Canva .....	35
Gambar 4.2. Tampilan Halaman Pilihan Presentasi .....	35
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Background .....	36
Gambar 4.4. Tampilan Halaman Karakter Guru .....	36
Gambar 4.5. Tampilan Halaman Cara Penyisipan Teks .....	37
Gambar 4.6. Tampilan Halaman Penulisan Teks.....	37
Gambar 4.7. Tampilan Halaman Teks .....	38
Gambar 4.8. Tampilan Halaman Slide 2 .....	38
Gambar 4.9. Tampilan Halaman Huruf Latin .....	39
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Pengenalan Huruf Latin Vokal.....	39
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Pengenalan Huruf Latin Konsonan.....	40
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Menu Materi .....	41

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1: Surat Permohonan Izin Meneliti
- Lampiran 2: Surat Izin Meneliti
- Lampiran 3: Analisis Kebutuhan
- Lampiran 4: Lembar Validasi
- Lampiran 5: Lembar Validasi Angket Praktikalitas
- Lampiran 6: Lembar Angket Praktikalitas
- Lampiran 7 : Hasil Keseluruhan Angket Praktikalitas Guru
- Lampiran 8 : Hasil Keseluruhan Angket Praktikalitas Siswa
- Lampiran 9: Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 10: Lembar Uji Turnitin
- Lampiran 11: Lembar Bukti Melaksanakan Penelitian

## ABSTRAK

**Nuraini, 2025**, "*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva pada Materi Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*". Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Sukirman dan Ahmad Munawir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis Canva pada materi membaca permulaan, mengetahui prototipe media video animasi berbasis Canva pada materi membaca permulaan dan mengetahui kevalidan dan kepraktisan media video animasi berbasis Canva pada materi membaca permulaan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di MI Kaduaja dengan subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas I dan siswa kelas I yang berjumlah 23 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah video animasi berbasis Canva pada materi membaca permulaan. Kemudian teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data adalah wawancara, dokumentasi dan angket. Serta teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah media video animasi berbasis Canva pada materi membaca permulaan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil Validitas yang diperoleh dari tim validator menunjukkan kriteria valid dengan skor 75,55% dari ahli media, 80,00% dari ahli materi, dan 66,66% dari ahli bahasa. Kemudian hasil uji praktikalitas menunjukkan kriteria sangat praktis dimana hasil uji praktikalitas oleh siswa memperoleh skor 86,42% dan hasil uji praktikalitas oleh guru memperoleh skor 93,18%. Jadi media video animasi berbasis Canva pada materi membaca permulaan cukup praktis untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

**Kata Kunci:** ADDIE, Canva, Media Pembelajaran, Video Animasi, Membaca Permulaan.

## ABSTRACT

**Nuraini, 2025,***"Development of Animated Video Media Assisted by Canva on Beginning Reading Material for Grade I Elementary School Students". Thesis of the Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Sukirman and Ahmad Munawir.*

This study aims to determine the analysis of the needs for developing animated video media assisted by Canva on initial reading material, to determine the prototype of animated video media assisted by Canva on initial reading material and to determine the validity and practicality of animated video media assisted by Canva on initial reading material.

This study uses the type of Research & Development (R&D) research with the ADDIE development model consisting of 5 stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. The implementation of this research was carried out at MI Kaduaja with the subjects in this study being the homeroom teacher I and class I students totaling 23 people. While the object of this study is an animated video assisted by Canva on the initial reading material. Then the techniques used by researchers in data collection are interviews, documentation and questionnaires. As well as data analysis techniques using qualitative data analysis and quantitative data analysis.

The result of this development research is an animated video media assisted by Canva on the beginning reading material that suits the students' needs. The Validity Results obtained from the validator team showed valid criteria with a score of 75.55% from media experts, 80.00% from material experts, and 66.66% from language experts. Then the results of the practicality test showed very practical criteria where the results of the practicality test by students obtained a score of 86.42% and the results of the practicality test by teachers obtained a score of 93.18%. So the animated video media assisted by Canva on the beginning reading material is quite practical to use in the teaching and learning process.

**Keywords:**ADDIE, Canva, Learning Media, Animation Videos, Beginning Reading.

## خلاصة

النوريني، 2025، "تطوير وسائط الفيديو المتحركة بمساعدة Canva في بداية قراءة لطلاب الصف الأول الابتدائي". أطروحة لبرنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. إشراف سوكرمان و أحمد مناور.

يهدف هذا البحث إلى تحديد تحليل الاحتياجات لتطوير وسائط الفيديو المتحركة بمساعدة Canva في بداية قراءة المواد، ومعرفة النموذج الأولي لوسائط الفيديو المتحركة بمساعدة Canva في بداية قراءة المواد وتحديد مدى صلاحية وعملية استخدام Canva بمساعدة Canva. وسائط الفيديو المتحركة في بداية مواد القراءة.

يستخدم هذا البحث أبحاث البحث والتطوير (R&D) مع نموذج التطوير ADDIE الذي يتكون من 5 مراحل، وهي مرحلة التحليل، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ومرحلة التنفيذ، ومرحلة التقييم. تم إجراء هذا البحث في MI Kaduaja حيث كانت الموضوعات الواردة في هذا البحث هي مدرس الصف الأول وطلاب الصف الأول الذين يبلغ عددهم 23 شخصًا. وفي الوقت نفسه، فإن الهدف من هذا البحث هو مقطع فيديو رسوم متحركة بمساعدة Canva حول بداية قراءة المواد. ومن ثم فإن التقنيات التي يستخدمها الباحثون في جمع البيانات هي المقابلات والوثائق والاستبيانات. وكذلك تقنيات تحليل البيانات باستخدام تحليل البيانات النوعية وتحليل البيانات الكمية.

وكانت نتيجة بحث التطوير هذا عبارة عن وسائط فيديو متحركة بمساعدة Canva في بدء قراءة المواد التي تناسب احتياجات الطلاب. أظهرت نتائج الصلاحية التي تم الحصول عليها من فريق المدقق معايير صالحة بدرجة 75.55% من خبراء الإعلام، و80.00% من خبراء المواد، و66.66% من خبراء اللغة. ثم تظهر نتائج الاختبار العملي معايير عملية للغاية حيث تحصل نتائج الاختبار العملي للطلاب على درجة 86.42% ونتائج الاختبار العملي للمعلم على درجة 93.18%. لذا فإن وسائط الفيديو المتحركة المدعومة من Canva لمواد القراءة الأولية تعد عملية جدًا للاستخدام في عملية التدريس والتعلم.

الكلمات الرئيسية: ADDIE، Canva، الوسائط التعليمية، مقاطع الفيديو المتحركة، بداية القراءة

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Membaca permulaan merupakan cara anak-anak belajar membaca. Pada tahap ini, mereka mulai mengenal huruf-huruf alfabet, kemudian belajar membedakan huruf konsonan dan vokal, serta memahami bagaimana suku kata sederhana terbentuk. Anak-anak juga diajarkan mengenali kata-kata umum, dan kalimat sederhana.<sup>1</sup> Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang dilakukan menarik dan efektif.

Selain dari faktor pola asuh orang tua dan siswa itu sendiri, juga dipengaruhi oleh media yang ada di kelas tersebut.<sup>2</sup> Guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya berpatokan pada buku yang mengakibatkan minat siswa untuk belajar berkurang. Maka dari itu dengan adanya masalah tersebut penggunaan media pembelajaran sangat penting.

Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah video animasi. Video animasi merupakan media yang menampilkan materi pembelajaran dengan tambahan audio dan animasi sehingga menarik perhatian peserta didik.<sup>3</sup> Desain dari video animasi akan disesuaikan dengan mata pelajaran dan juga karakteristik peserta didik. Audio dan animasi yang ditayangkan pun sangat menarik

---

<sup>1</sup> Sharina Munggaraning Westhisi, "Metode Fonik Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Bahasa Inggris Anak Usia Dini," *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung* 5, no. 1 (2019): 23–37.

<sup>2</sup> Ahmad Munawir and Yohanis Padallingan, "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi Di Kelas IV SDN 6 Sopai," *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 1 (2022): 57–65.

<sup>3</sup> Najma Annur Prakoso, "Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Pembelajaran Jarak Jauh," *Jurnal Pengabdian Sriwijaya, May*, 2020, 1016–21.

dan membuat peserta didik bersemangat dan memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang ditampilkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia membaca permulaan kelas 1 yang menggunakan video animasi, pengembangan media menjadi solusi yang relevan. Salah satu alat desain grafis yang populer adalah Canva.<sup>4</sup> Canva memungkinkan untuk membuat desain yang menarik dengan berbagai fitur interaktif seperti tombol, animasi dan fitur-fitur lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas 1 MI Kaduaja pada pembelajaran bahasa Indonesia membaca permulaan yaitu masih banyak siswa yang belum bisa membaca karena kurangnya keinginan siswa untuk belajar dan bosan akibat dari guru yang hanya menggunakan buku dalam belajar membaca. Oleh karena itu masih banyak siswa yang belum bisa membaca.

Media pembelajaran merupakan pengantar atau perantara yang membuat siswa mampu memahami, memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.<sup>5</sup> Namun media yang digunakan itu mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran dan perasaan siswa didik. Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran di sekolah dasar. Saat ini media yang sangat perlu digunakan oleh siswa di sekolah dasar adalah media video animasi agar siswa lebih berkembang dalam pembelajaran

---

<sup>4</sup> Septi Yulisetiani, *Merancang Bahan Ajar Digital Berwawasan Budaya Nusantara Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*, vol. 1 (Jejak Pustaka, 2022),.

<sup>5</sup> Annisa Mayasari et al., "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–79.

membaca serta sebagai pengajar hendaknya memberikan media yang bisa membangkitkan semangat siswa saat proses pembelajaran.

Menurut Desi Aulia media interaktif adalah gabungan dari beberapa media seperti gambar, teks, audio, dan animasi, yang dirancang agar menjadi sebuah media sehingga dapat memperjelas materi atau konsep-konsep yang bersifat abstrak agar menjadi lebih konkret.<sup>6</sup> Sedangkan menurut Hermawan media pembelajaran interaktif ialah produk pengembangan yang menyajikan beberapa konten pembelajaran seperti teks, gambar, animasi bergerak, audio atau bahkan video sekalipun.<sup>7</sup> Sebuah media dikatakan interaktif bila siswa tidak hanya melihat namun juga mampu berinteraksi dengan media tersebut secara langsung.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan video animasi di MI Kaduaja ?
2. Bagaimanakah prototipe pengembangan video animasi di MI Kaduaja ?
3. Bagaimanakah tingkat kevalidan pengembangan video animasi di MI Kaduaja ?
4. Bagaimanakah tingkat kepraktisan pengembangan video animasi di MI Kaduaja ?

### **B. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan video animasi di MI Kaduaja.
2. Untuk mengetahui prototipe pengembangan video animasi di MI Kaduaja.
3. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan video animasi di MI Kaduaja.

---

<sup>6</sup> Desi Aulia, Firman Firman, and Desyandri Desyandri, "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2023): 32–41.

<sup>7</sup> Mulyaningtyas Kartikasari and Fitri Puji Rahmawati, "Desain Media Pembelajaran Interaktif Â€ œTekat Bajaâ€ Untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5052–62.

4. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan video animasi di MI Kaduaja.

### **C. Manfaat Pengembangan**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka adapun manfaat penelitian ini yaitu:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Penggunaan media ini dapat membantu menarik perhatian siswa karena adanya fitur visual yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia membaca permulaan.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Peneliti**

Peneliti dapat memanfaatkan penggunaan media video animasi sebagai sarana untuk mengembangkan materi pembelajaran bahasa indonesia khususnya pada membaca permulaan.

##### **b. Bagi Pendidik**

Penggunaan media interaktif ini memungkinkan pendidik untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran.

##### **c. Bagi Peserta Didik**

Dengan adanya media interaktif ini maka siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan suasana kelas tidak akan sunyi.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dan diharapkan pada penelitian ini adalah berupa media pembelajaran video animasi pada materi membaca permulaan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran video animasi.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui canva dengan membuat sebuah video animasi.
3. Media ini terdiri dari beberapa slide
4. Media ini dapat digunakan di kelas I dengan materi membaca permulaan

#### **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Saat proses pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan buku yang membuat siswa merasa bosan sehingga dengan menggunakan media pengembangan video animasi pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan.
2. Penggunaan media video animasi ini membutuhkan jaringan yang kuat.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Firbi Utami, Kowiyah dengan judul penelitian “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar” memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Negeri 13 Toboali. Pendekatan yang digunakan ialah kuantitatif yang berbentuk eksperimen atau dapat disebut dengan *pre- Experimental*.<sup>8</sup> Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *the one group pretest – posttest*.

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas I SDN 13 Toboali yang berjumlah 54 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu sampel jenuh. instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal untuk mengukur kemampuan membaca permulaan. Hasil dari penelitian ini dengan nilai pretest yang awalnya sebesar 51,923 menjadi 77,692 setelah dilakukan posttest. Hasil ini juga dilihat dari hasil pengujian hipotesis yang dilakukan yaitu, hitung > ttabel dengan nilai  $10,775 > 1,782$ , sehingga kesimpulannya ialah  $H_0$  diterima artinya terdapat Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 13 Toboali.

Berdasarkan penelitian tersebut letak perbedaan atau hal terbaru dari penelitian ini yaitu jika pada penelitian sebelumnya menggunakan metode Deskriptif berbeda

---

<sup>8</sup> Utami, Firbi, and Kowiyah Kowiyah. "Pengaruh media video animasi terhadap kemampuan membaca permulaan." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 7.2 (2022): 138-146.

denga penelitian ini yang menggunakan metode *Research and Development*, dan memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan media video animasi dan materi membaca permulaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Alifatul Umah dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Kelas I sekolah Dasar” yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat keefektifan media *big book* dalam keterampilan membaca permulaan. Data yang diperoleh berasal dari peserta didik kelas 1 SD Swasta Arya Jaya Sentika sebanyak 20 peserta.<sup>9</sup> Metode yang digunakan untuk pengembangan Media *Big Book* adalah Metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Hasil uji coba expert review ini memperoleh skor rata-rata 85,81%. Hal ini dapat diartikan Pengembangan Media *Big Book* layak digunakan dalam pembelajaran karena memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien . Hasil uji coba pengguna tahap small group dan tahap field test mendapatkan skor 91,55% . Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media *Big Book* berbasis vidio animasi masuk ke dalam kategori “Sangat Baik” sehingga layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca permulaan pada kelas 1 sekolah Dasar karena memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan fesien.

Jika dilihat dari penelitian sebelumnya terdapat perbedaan yaitu pada tempat dan waktu penelitiannya, sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media video animasi dan metode *Research And Development*.

---

<sup>9</sup> Umah, Alifatul. "Pengembangan Media Big Book Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Kelas 1 Sekolah Dasar." (2022).

## B. Landasan Teori

### 1. Model Pengembangan ADDIE

Kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar di bidang pengetahuan dan pendidikan.<sup>10</sup> Terlihat dari penggunaan berbagai macam media pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menyerap materi yang diajarkan. Salah satu media interaktif yang menarik dapat dikembangkan dengan menggunakan canva. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode Research and Development (penelitian pengembangan). Metode penelitian Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>11</sup> Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE karena rasional, sistematis, mudah dipelajari dan lengkap. Model ADDIE tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaannya berurut, setiap tahap yang akan dilalui selalu mengacu pada tahap sebelumnya yang melalui proses revisi atau perbaikan sehingga tahap selanjutnya diperoleh produk media pembelajaran yang efektif.

Penggunaan model pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang utama dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Tujuan utama penggunaan model pengembangan adalah untuk memberikan arahan yang jelas mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam suatu pengembangan. Salah satu model pengembangan yang dapat diimplementasikan dalam media pembelajaran adalah

---

<sup>10</sup> Munti, Novi Yona Sidratul, and Dwi Asril Syaifuddin. "Analisa dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4.2 (2020): 1975-1805.

<sup>11</sup> Sidik, Muhammad. "Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development." *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas* 4.1 (2019): 99-107.

pendekatan ADDIE.<sup>12</sup> ADDIE sendiri merupakan akronim dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran, *Analize* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementasi* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Tujuan pemilihan pendekatan ADDIE sebagai metode pengembangan media adalah untuk menghasilkan produk dan prosedur yang diuji coba dilapangan secara sistematis, dievaluasi, dan diperbaiki sehingga memenuhi kriteria yang diharapkan terkait keefektifan dan kepraktisan.

## 2. Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>13</sup> Media pembelajaran alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran dari guru ke siswa, dimana alat bantu tersebut dapat menyampaikan isi, seperti dalam firman Allah Swt dalam QS. al-Baqarah/2:31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ  
إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ٣١

Artinya:

---

<sup>12</sup> Hidayat, Fitria, and Nizar Muhamad. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1.1 (2021): 28-37.

<sup>13</sup> Arsyad, Azhar. "Media pembelajaran." (2011).

“Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”<sup>14</sup> (Q.S. Al-Baqarah/2:31)

Berdasarkan ayat tersebut menggambarkan bagaimana Allah mengajarkan nama-nama segala sesuatu kepada adam sebagai bentuk keunggulan dan pengetahuan. Ayat tersebut juga menyiratkan bahwa adam sebagai manusia pertama diberikan pengetahuan yang membedakannya dari makhluk lain. Serta dari ayat tersebut kita juga dapat mengambil Pelajaran bahwa pentingnya Pendidikan sebagai alat untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan manusia serta tanggung jawabnya.

Media dalam pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu pembawa informasi dan pengetahuan yang berlangsung antara peserta didik dan pendidik.<sup>15</sup> Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran biasanya disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefisienkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran disekolah.<sup>16</sup> Kemudian media pembelajaran video animasi akan lebih fleksibel juga efektif dalam penggunaannya karena bisa digunakan secara klasikal dan menambah ketertarikan minat belajar peserta didik, serta mampu membuat peserta didik lebih siap saat bertatap muka disekolah karena media ini dapat digunakan dirumah masing-masing.

---

<sup>14</sup> Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 6.

<sup>15</sup> Dewi, Nanda, R. Eka Murtinugraha, and Riyan Arthur. "Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ." *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil* 7.2 (2018): 95-104.

<sup>16</sup> Taufik, Anang. *Peran Guru Dalam Mengelola Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mtsn 6 Kediri*. Diss. IAIN Kediri, 2022.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran dan membangkitkan minatnya.

Berikut ini adalah keunggulan media pembelajaran:

- a. Kontekstualisasikan ide-ide abstrak. Melalui penggunaan media pembelajaran, konsep-konsep yang dianggap abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung oleh siswa dapat dibuat konkret atau disederhanakan.
- b. Memperkenalkan objek ke dalam lingkungan belajar yang terlalu beresiko atau sulit diperoleh.
- c. Tampilkan item yang terlalu besar atau terlalu kecil.
- d. Bergerak cepat atau lambat

Arsyad, Levied dan Lents mengidentifikasi empat fungsi media pembelajaran, khususnya pada ranah visual:<sup>17</sup> (1) Tujuan perhatian, yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar mereka dapat berkonsentrasi pada isi pelajaran dalam kaitannya dengan makna visual yang disajikan di samping materi dan teks. (2) Gambar dan simbol visual memiliki fungsi yang efektif untuk memunculkan emosi dan sikap siswa dengan menunjukkan betapa mereka senang belajar atau belajar membaca melalui gambar (3) Perkembangan keterampilan berfikir kritis dibantu oleh simbol visual atau gambar, fungsi koognitif, dan kemampuan untuk memahami dan mengingat pesan dan informasi visual. (4) Fungsi kompensasi, khususnya media

---

<sup>17</sup> Akbar, Muh Rijalul, Mulyadi Mulyadi, and Shutan Arie Shandi. "Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Pendidikan Bahasa* 11.2 (2021): 46-56.

visual yang menyediakan konteks untuk memahami dan mengingat kembali informasi atau pesan berbasis gambar dan menumbuhkan pemikira kritis.

### 3. Video Animasi

Animasi berasal dari kata Latin "anima" yang berarti jiwa atau hidup. Animasi dalam konteks video mengacu pada teknik untuk membuat gambar tampak hidup atau bergerak.<sup>18</sup> Sedangkan video animasi adalah bentuk media visual yang menggunakan teknik animasi untuk menciptakan ilusi gerakan dari rangkaian gambar statis yang ditampilkan dalam urutan cepat.<sup>19</sup> Terdapat berbagai teknik yang digunakan dalam pembuatan video animasi, termasuk animasi tradisional yang digambar tangan, stop motion yang memanfaatkan objek nyata, serta animasi 2D dan 3D yang dibuat menggunakan perangkat lunak komputer.<sup>20</sup> Proses pembuatan video animasi melibatkan beberapa tahap, mulai dari pra-produksi yang meliputi perencanaan dan desain, produksi di mana animasi sebenarnya dibuat, hingga pasca-produksi yang mencakup pengeditan dan penyempurnaan akhir.

Video animasi memiliki aplikasi luas dalam berbagai bidang, seperti hiburan (film dan televisi), pendidikan (video pembelajaran), periklanan, dan permainan video, karena kemampuannya untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan

---

<sup>18</sup> Safitri, Kamilia, Heru Subaris Kasjono, and Achmad Husein. *Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Persepsi Santri Tentang Pencegahan Skabies Di Pondok Pesantren Mlangi Sleman Yogyakarta*. Diss. Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, 2019.

<sup>19</sup> Himawan, Fajry, and Hanif Al Fatta. "Pembuatan Video Klip "Terbang" oleh "Flourescent Band" dengan Menggunakan Teknik Stop Motion." *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)* 13.4 (2012): 17.

<sup>20</sup> Sukirman, S. T., S. T. Irma Yuliana, and M. MM. *Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2D dan 3D Menggunakan OpenToonz dan Blender*. Muhammadiyah University Press.

secara efektif dan kreatif.<sup>21</sup> Dengan kemampuan untuk menggabungkan visual dinamis dan narasi yang kuat, video animasi menjadi alat yang sangat efektif dalam komunikasi visual.<sup>22</sup> Mengintegrasikan pendekatan audio visual ke dalam pembelajaran memberikan dimensi baru yang menarik, membantu siswa memahami konsep-konsep dengan cara yang lebih nyata dan terlibat. Dengan menggunakan teknologi audio visual, seperti animasi.

Video animasi menawarkan berbagai keuntungan, termasuk daya tarik visual yang tinggi dan fleksibilitas kreatif yang memungkinkan penciptaan dunia dan karakter yang unik tanpa batasan fisik.<sup>23</sup> Animasi dapat menyederhanakan penyampaian pesan yang kompleks, meningkatkan pemahaman dan daya ingat penonton, serta disesuaikan untuk berbagai audiens. Dalam pemasaran, animasi dapat memperkuat branding dengan karakter maskot dan gaya visual konsisten. Selain itu, produksi animasi sering kali lebih efisien biaya dibandingkan video live-action dan tidak terbatas oleh waktu serta ruang.<sup>24</sup> Dengan potensi untuk menjadi viral di media sosial, video animasi juga merupakan alat yang sangat efektif untuk memperluas jangkauan audiens.

---

<sup>21</sup> Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi, 2017.

<sup>22</sup> Lestari, Riska, Edhy Rustan, and Nilam Permatasari Munir. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12.4 (2024): 197-210.

<sup>23</sup> Mamis, Subria, et al. *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (Dkv): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

<sup>24</sup> Yusa, I. Made Marthana, et al. *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

#### 4. Membaca Permulaan

Peningkatan kemampuan membaca pada siswa kelas 1 sekolah dasar merupakan sebuah tantangan yang membutuhkan perhatian khusus.<sup>25</sup> Secara umum, definisi membaca menurut Tarigan ialah memahami pola-pola bahasa dari gambaran tertulisnya.<sup>26</sup> Pada tahap membaca permulaan, anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad A sampai Z, kemudian huruf-huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyinya. Membaca permulaan diberikan di kelas rendah (SD), yaitu dikelas satu sampai dikelas tiga.<sup>27</sup> Di sinilah anak-anak harus dilatih agar mampu membaca dengan lancar sebelum mereka memasuki membaca lanjutan atau membaca pemahaman. Dalam membaca permulaan atau mekanik anak perlu dilatih dengan pelafalan yang benar dan intonasi yang tepat.<sup>28</sup> Adapun hadits yang membahas tentang membaca permulaan yaitu Rasulullah Saw bersabda:

أَنْعَبُدَ اللّٰهَ بِمَسْعُودٍ قَال: مَا أَنْتَ بِمُحَدِّثٍ قَوْمًا حَدِيثًا لَا تَبْلُغُهُ عُقُولُهُمْ، إِلَّا ك

ان لِبَعْضِهِمْ فِتْنَةٌ. (رواه مسلم).

<sup>25</sup> Arianto, M. H., Sabani, F., Rahmadani, E., Sukmawaty, S., Guntur, M., & Irfandi, I. (2024). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 23-31.

<sup>26</sup> Tarigan, Henry Guntur. "Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa." (1985).

<sup>27</sup> Sari, Elly Saputri Mustika, Nourma Oktaviarini, and Eka Yuliana Sari. "Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn II Ringinpitu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 2.3 (2022): 277-284.

<sup>28</sup> Aminah, Siti, and Fitri Yuliawati. "Pengaruh Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I di SD Muhammadiyah Kleco 1 Yogyakarta." *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam* 10.1 (2018): 1-16.

Artinya:

“Ibnu Mas’ud r.a. berkata: “Sesungguhnya tidaklah engkau berbicara kepada suatu kaum dengan suatu pembicaraan yang tidak dipahami akal mereka, melainkan akan terjadi fitnah pada sebagian mereka”.<sup>29</sup> (HR. Muslim).

Hadits diatas menjelaskan bahwa Rasul selalu menyampaikan perkataan-perkataan yang menyejukkan bagi para pendengarnya, sehingga hampir tidak dijumpai bahwa umat islam yang mendengar penjelasan rasul dan perkataan beliau berada dalam kebingungan atau tidak memahami instruksi maupun penjelasan ilmu pengetahuan dari beliau. Maka hubungannya dengan membaca pada anak adalah tentu rasul sebagai pendidik bagi para sahabat mengetahui betul tingkat intelektual dan kemampuan serap serta daya tangkap mereka terhadap materi-materi pendidikan. Kemudian bagi anak-anak membaca harus disesuaikan dengan akal pikiran mereka, karena dalam islam diketahui bahwa ketika agama islam menang dalam peperangan dan mempunyai tawanan perang, maka tawanana diperlakukan dengan baik bahkan tawanan bisa dilepaskan dengan cara mengajari mereka membaca.

Kemampuan membaca permulaan perlu dimiliki oleh setiap siswa sekolah dasar untuk menuju tahap kemampuan membaca lanjutan, berikut ini merupakan aspek kemampuan membaca permulaan di kelas rendah yang perlu dikuasai mencakup pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat dan lain-lain). Membaca permulaan juga menekankan pada “menyuarakan” kalimat-kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan. Dengan kata lain, siswa dituntut untuk mampu menerjemahkan bentuk tulisan ke dalam bentuk

---

<sup>29</sup> “Abu Husain Muslim Bin Al-Hajjaj al-Qusyairi an-Naisaburi, Shahih Muslim, Kitab al-Muqaddimah, Jilid 1, No. 5, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1993 M), h. 8.” n.d.

lisan.<sup>30</sup> Dalam hal ini, tercakup pula aspek kelancaran membaca. Siswa harus dapat membaca wacana dengan lancar, bukan hanya membaca kata-kata ataupun mengenali huruf -huruf yang tertulis.

Sementara itu, membaca permulaan menurut Farida Rahim merupakan suatu proses, yaitu proses recording dan decoding. Pada proses recording, pembelajaran membaca merujuk pada kata-kata dan kalimat yang kemudian diasosiasikan dengan bunyi-bunyi yang sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. Pada proses decoding, membaca merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata.<sup>31</sup> Menurut Slamet, pembelajaran membaca permulaan lebih menitik-beratkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis seperti: ketepatan dalam menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran serta kejelasan suara.<sup>32</sup> Pada dasarnya belajar berbahasa adalah belajar berkomunikasi. Dalam hal ini, belajar bahasa menekankan pada empat aspek keterampilan berbahasa, yakni: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Salah satu kendala pengembangan pada siswa SD adalah potensi membaca dan menulis, khususnya membaca dan menulis permulaan. Membaca dan menulis permulaan bagi siswa SD sebenarnya bukanlah sesuatu yang sulit, namun karena sistem pembelajaran yang menyebabkan membaca dan menulis permulaan di SD

---

<sup>30</sup> Antara, Putu Aditya, Putu Rahayu Ujjanti, and Anggun La Patissera. "Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak." *Mimbar Ilmu* 24.2 (2019): 221-231.

<sup>31</sup> Rahim, Farida, and M. Ed. "Pengajaran membaca di sekolah dasar." (2019).

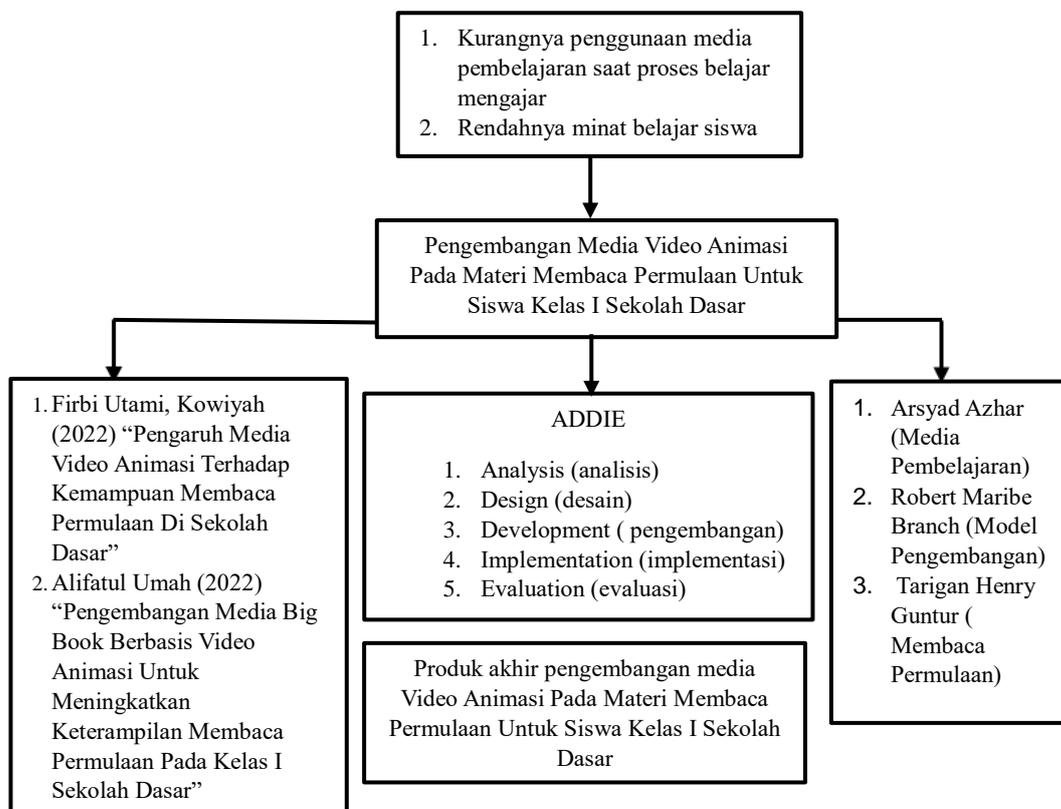
<sup>32</sup> Slamet, St Y. "Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di kelas rendah dan kelas tinggi sekolah dasar." (2017).

sangat sulit untuk disajikan.<sup>33</sup> Apalagi sebagian besar guru menghindari pada proses pembelajaran yang dirasa menyulitkan dalam penyajiannya. Terjadinya penyatuan kesulitan antara guru dan siswa inilah yang semakin menyulitkan realisasi pembelajaran membaca dan menulis permulaan di SD.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan suatu hubungan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti yang saling berhubungan. Dalam gambar kerangka pikir akan terlihat jelas susunan semua kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian dari awal dimulainya penelitian sampai hasil penelitian.

Berikut merupakan bentuk bagan kerangka pikir dalam penelitian ini.



<sup>33</sup> Nurhamsih, N., Firman, F., Mirnawati, M., & Sukirman, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(1), 37-50.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau lebih dikenal dengan istilah R&D. R&D merupakan suatu metode penelitian yang akan menghasilkan suatu produk atau hasil tertentu kemudian akan diuji bagaimana keefektifan dari produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, dengan tahapan antara lain: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).<sup>34</sup> Beberapa langkah-langkah model penelitian pengembangan peneliti tidak diharuskan atau diwajibkan untuk mengambil seluruh langkah-langkah dari model penelitian tersebut. Namun bisa saja peneliti hanya mengambil dua dari lima langkah model penelitian ADDIE ini, hal tersebut bisa disesuaikan dengan produk atau hal yang akan peneliti kembangkan.

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MI Kaduaja tepatnya di Lembang Kaduaja kecamatan Gandangbatu Sillanan, kabupaten Tana Toraja Waktu pelaksanaan penelitian adalah 08 November sampai dengan 08 Desember 2024.

---

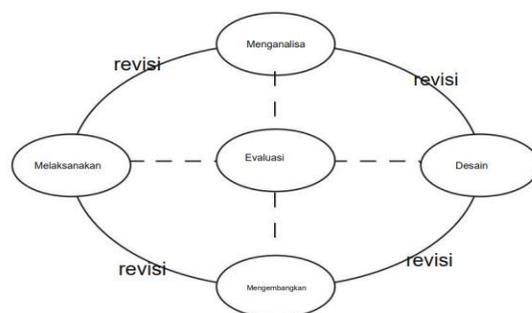
<sup>34</sup>Astuti, Irnin Agustina Dwi, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati. "Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android." *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 3.1 (2017): 57-62.

### C. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas I MI Kaduaja yang berjumlah 23 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah produk hasil pengembangan materi membaca permulaan.

### D. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE menurut Robert Maribe Branch.<sup>35</sup> Maka dari itu tahapan dalam proses pengembangan produk yang akan dihasilkan meliputi *analyze* (analisis), *design* (perancangan), development (pengembangan), implementation (penerapan), and evaluation (evaluasi) sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Alur Pengembangan ADDIE**

#### 1. Tahap analisis (*analyze*)

Tahap ini merupakan tahap awal dari model ADDIE yang dilakukan dalam mengembangkan suatu produk. Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa maupun guru terhadap kegiatan pembelajaran. Tahapan analisis

<sup>35</sup> Robert Maribe, Branch. *Instructional design: The ADDIE approach*. Vol. 722. New York: Springer, 2009.

kebutuhan dilakukan dengan menganalisis ketersediaan sumber belajar serta media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah mendapatkan hasil dari tahap analisis, tahap selanjutnya adalah desain atau perancangan. Tujuan dari desain adalah prosedur yang diikuti oleh setiap kegiatan merancang media yang sesuai dengan kebutuhan analisis yang ada.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Membuat produk media pembelajaran pada powerpoint melalui canva dalam pembelajaran bahasa indonesia membaca permulaan
- b. Uji validitas media pembelajaran

Setelah tahap pembuatan media selesai tahap selanjutnya adalah tahap validasi media pembelajaran. Uji validasi dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari dua orang dosen yang masing-masing sebagai ahli media dan ahli materi. Uji validitas dilakukan untuk menguji layak atau tidaknya media yang dibuat. Uji validitas dilakukan dengan memberikan angket validasi kepada validator

## 4. Revisi hasil uji validasi

Setelah mendapat nilai dari tim penilai, proses yang dilakukan selanjutnya adalah merevisi produk media yang dikembangkan. Revisi produk media ini dilakukan setelah mendapat kritik dan saran dari validator.

## 5. Tahap Implementasi (*implementasi*)

Langkah selanjutnya yaitu mempersiapkan siswa, dimana produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran berbasis video animasi siap diterapkan oleh guru dalam kelas.

## 6. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah evaluasi diri.

### **E. Jenis Data**

Keterangan maupun informasi yang dikumpulkan untuk memperkuat penelitian adalah data. Data diperoleh dari pengukuran yang dapat berupa kata maupun angka. Berdasarkan sifatnya data dibagi menjadi dua:

#### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari pendapat, kritik, serta saran terhadap media yang dikembangkan dari beberapa tim validator. Agar prosedur pengembangan pada tahap analisis lebih jelas, peneliti juga melakukan wawancara bersama guru kelas I MI Kaduaja terkait pembelajaran, dan karakteristik siswa.

#### 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini meliputi hasil evaluasi instrumen validasi yang diberikan kepada validator dan hasil dari evaluasi produk hasil pengembangan.

### **F. Teknik Instrumen**

Teknik instrumen data yang digunakan dalam penelitian ini melalui wawancara, tes, dokumentasi dan kusioner.

- a. Observasi adalah tahap awal yang dilakukan untuk melihat aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran.

- b. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media video animasi pada materi membaca permulaan yang narasumbernya adalah guru kelas I MI Kaduaja.
- c. Dokumentasi diperoleh sebagai pengumpulan data, dan juga sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan penelitian yang dibuktikan dengan pengambilan dokumentasi kegiatan, dan lembar angket.
- d. Angket, penggunaan metode angket bertujuan untuk mengetahui responden guru dan juga siswa terhadap kelayakan produk yang dikembangkan.

### **G. Teknik Analisis Data**

#### **1. Analisis data kualitatif**

Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, ataupun saran perbaikan yang terdapat pada data hasil wawancara dan angket yang dilakukan oleh peneliti. Kemudian hasil tersebut akan digunakan merevisi produk pengembangan.

#### **2. Analisis data kuantitatif**

Teknik ini digunakan untuk mengolah data berdasarkan angket validasi oleh para ahli media dan ahli materi. Setelah mendapatkan data yang valid, peneliti akan menyusun sebuah produk berupa video animasi yang dibuat melalui canva pada materi membaca permulaan yang akan diuji kevalidannya kembali oleh ahli media ahli materi, dan ahli bahasa. Kemudian hasil dari validasi ketiga validator di analisis dengan melakukan pertimbangan saran ataupun masukan dari para validator.

a. Analisis kevalidan produk

Cara yang dilakukan untuk melihat bagaimana produk yang dikembangkan dinyatakan valid beracuan pada media yang dikembangkan. Penilaian ini akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk memvalidasi media terkait penggunaannya dalam penelitian..<sup>36</sup> .Dalam instrumen yang digunakan, terdapat penilaian dari 1- 5 dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 3.1. Ketentuan Kriteria Penilaian Lembar Validasi Media**

<b>Kriteria</b>	<b>Angka</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber : Sugiono (2013)

Kemudian data yang diperoleh berupa angka dianalisis untuk melihat kelayakan media dengan menggunakan rumus skala likert dibawah ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor kriterium}} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

Setelah itu penilaian setiap aspek disimpulkan kembali menjadi kesimpulan secara utuh berdasarkan kriteria yang terlihat pada tabel berikut:

---

<sup>36</sup> Fikri, Muhammad Nurul. *Pengembangan Hypermedia Berbasis Web Online Pada Konsep Sistem Sirkulasi*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019

**Tabel 3.2 Kriteria Validitas Produk**

<b>Nilai</b>	<b>Kualifikasi</b>
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
>20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Gitnita (2018)

b. Analisis kepraktisan produk

Instrumen kemenarikan produk yaitu angket diberikan kepada siswa dan guru kelas IV sebagai tanggapan atas produk yang telah diterapkan. Kemudian diukur sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \text{ Nilai}$$

Dibawah ini adalah rentang nilai kriteria penilaian kepraktisan produk yang digunakan.

**Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk**

<b>Nilai</b>	<b>Kriteria</b>
$76\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis
$51\% < x \leq 75\%$	Praktis
$26\% < x \leq 50\%$	Tidak Praktis
$0\% < x \leq 25\%$	Sangat Tidak Praktis

Sumber : Oktavia (2019)

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa video animasi berbantuan canva pada materi membaca permulaan untuk siswa kelas I sekolah dasar dengan menggunakan prosedur pengembangan yang mengacu pada model ADDIE. Berikut pemaparan dari proses dan hasil pengembangan media tersebut:

##### a. Tahap Analisis (*analyze*)

Pada tahap analisis (*analyze*), peneliti mempunyai 4 kategori yang dijadikan untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Empat kategori analisis kebutuhan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.1. Analisis Kebutuhan**

No	Analisis	Hal yang akan dianalisis	Instrumen
1	Analisis kesenjangan kinerja	Menganalisis masalah dasar dalam proses pembelajaran yakni penggunaan media dalam pembelajaran	- Wawancara Guru
2	Analisis sumber daya yang dibutuhkan.	Menganalisis tujuan pembelajaran dan sumber daya pendukung untuk di aplikasikannya media.	- Dokumen - wawancara guru
3	Analisis Pengguna	Menganalisis pengalaman guru dalam penggunaan media pembelajaran	- Wawancara guru
4	Analisis Tujuan Instruksional	Menganalisis kebutuhan penggunaan media	- Wawancara Guru

Berdasarkan tabel 4.1. tersebut dapat diketahui bahwa ada 4 kategori analisis kebutuhan, dimana dalam setiap kategori terdapat hal-hal yang akan dianalisis serta instrumen yang digunakan dalam menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media. Pada tahap analisis kebutuhan ini, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi instrumen analisis kebutuhan siswa dan guru yang melibatkan dosen validator. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari instrumen analisis kebutuhan pengembangan media sebelum peneliti gunakan untuk menganalisis kebutuhan kepada guru dan siswa.

#### 1) Analisis kesenjangan kinerja

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas I MI Kaduaja, Ibu Husni, S.Pd.I, di peroleh bahwa dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media cetak berupa buku jilid saja dalam mengajar siswa untuk membaca dan juga menjelaskan materi hanya dengan membacakan buku dan didengarkan oleh siswa. Tetapi meskipun demikian siswa hanya sesaat memahami materi membaca permulaan, setelah dijelaskan siswapun akan mudah lupa. Guru juga menjelaskan bahwa pada saat dilakukan evaluasi banyak siswa yang belum tuntas hanya beberapa orang siswa yang bisa tuntas, selebihnya masih di bawah KKM. Setelah itu guru menjelaskan pula bahwa dalam pembelajaran pun siswa mudah sekali bosan dan media elektronik pun belum pernah diterapkan di dalam kelas ini.

#### 2) Analisis sumber daya yang dibutuhkan

Kegiatan analisis ini yang dimaksudkan adalah peneliti menganalisis segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pengembangan media video animasi

berbasis canva pada materi membaca permulaan. Ada beberapa sumber daya yang dibutuhkan dan diidentifikasi pada penelitian ini diantaranya yaitu, pertama sumber daya indikator, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran dari materi membaca permulaan yang diidentifikasi dari buku kelas I.

1. Indikator

- a) Kemampuan membaca kata dan kalimat

2. Capaian pembelajaran

- a) Peserta didik mampu membaca kata dan kalimat

3. Tujuan pembelajaran

- a) Peserta didik mampu mengenali dan menyebutkan huruf-huruf dalam alfabet, baik huruf besar maupun huruf kecil.
- b) Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk huruf dan membedakan huruf vokal dan huruf konsonan.
- c) Peserta didik mampu menyambungkan huruf menjadi kata.

Kemudian sumber daya yang kedua yaitu ketersediaan sarana dan prasarana sekolah yang mendukung untuk implementasi media video animasi berbasis canva pada materi membaca, seperti laptop, LCD, internet dan sebagainya. Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas I, sekolah telah memiliki sarana dan prasarana tersebut sehingga dapat mendukung implementasi media video animasi berbantuan canva pada materi membaca permulaan.

### 3) Analisis Pengguna

Hal yang dilakukan peneliti dalam analisis pengguna yaitu peneliti menganalisis karakteristik siswa agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Dalam kegiatan analisis pengguna ini, peneliti menggunakan instrumen wawancara kepada guru. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas I yaitu ibu Husni, siswa menyukai media yang bersifat audiovisual, sebab dalam pembelajaran siswa hanya mendengarkan dan melihat apa yang dijelaskan oleh guru. Selain itu ia juga memaparkan bahwa siswa akan menyukai media yang ditawarkan oleh peneliti yaitu media video animasi berbasis canva dengan begitu siswa akan menjadi aktif dan tidak jenuh dalam pembelajaran.

### 4) Analisis Tujuan Instruksional

Analisis tugas dan konten ini dimaksudkan adalah peneliti menganalisis tujuan dari pengembangan media video animasi berbasis canva, sehingga dari hal tersebut peneliti memperoleh data tentang tujuan instruksional dari media video animasi berbasis canva. Dalam tahap analisis ini, peneliti menggunakan instrumen wawancara guru. Berdasarkan wawancara peneliti dengan wali kelas I didapatkan hasil bahwa guru setuju jika ada media pembelajaran yang ditawarkan oleh peneliti, sebab dengan adanya media tersebut akan membantu siswa dalam memahami materi dan membantu guru dalam memaparkan materi. Selain itu guru juga mengatakan bahwa media pembelajaran yang ditawarkan oleh peneliti dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa.

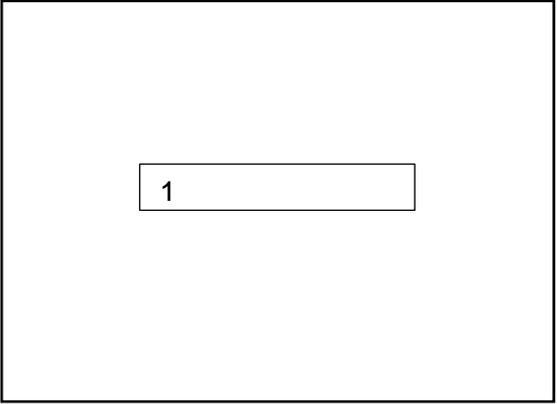
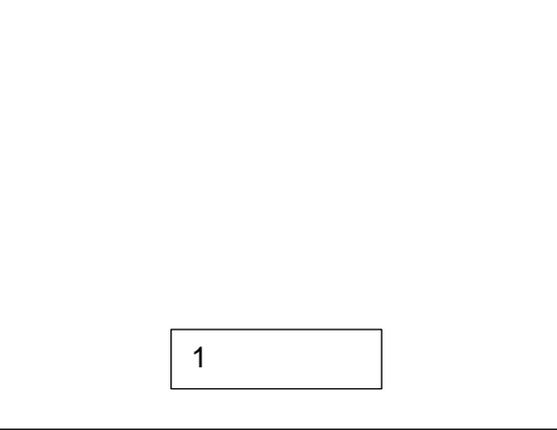
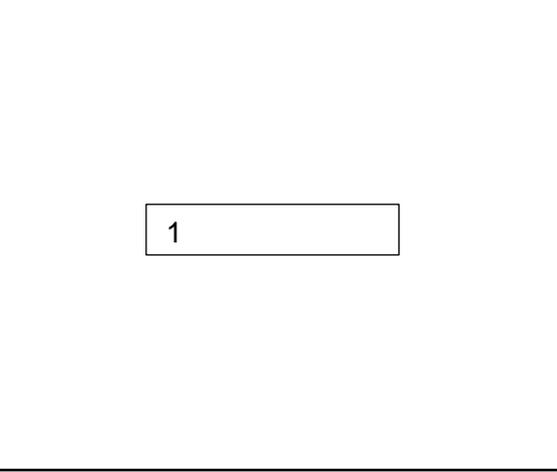
b. Tahap Desain (*Design*)

Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini berbasiskan video animasi yang ada pada aplikasi canva. Kemudian untuk membuat tampilan di canva menarik, peneliti juga memilih serta mengunduh gambar, *background*, warna dan elemen pendukung lainnya. Media ini juga dilengkapi dengan video penjelasan materi dalamnya. Video penjelasan materi ini dibuat secara manual oleh peneliti yaitu dengan memanfaatkan fitur rekam layar di *handphone*. Peneliti mengambil video rekam layar ketika peneliti mengetik dan menjelaskan materi.

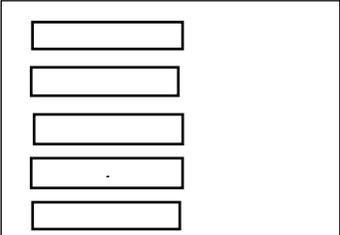
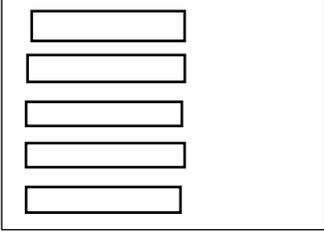
Dalam merancang produk media pembelajaran di canva ini peneliti menggunakan *storyboard* yang berfungsi sebagai sketsa desain peneliti dalam mengembangkan media video animasi berbasis canva. Berikut adalah tabel storyboard dari desain media video animasi berbasis canva.

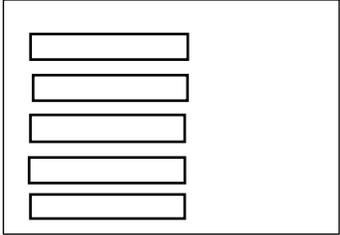
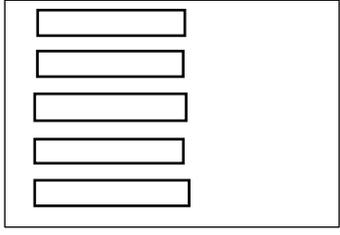
**Tabel 4.2. Tampilan Storyboard Media Video Animasi Berbasis Canva.**

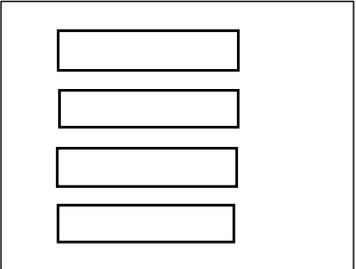
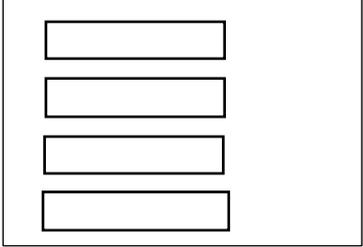
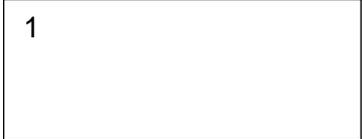
Tampilan Menu Awal (Slide 1)	
Tampilan Visual	Keterangan

	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul pengenalan huruf latin vokal dan konsonan</li></ol>
Tampilan Menu Slide 2	
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengingatnkan kembali kepada siswa tentang huruf latin</li></ol>
Tampilan Menu Profil Pengembang (Slide 3)	
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Penyebutan huruf-huruf latin</li></ol>
Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran (slide 4)	

<div data-bbox="424 512 697 562" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1.2.3.4.5</div>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyebutan huruf-huruf vokal</li> <li>2. A</li> <li>3. I</li> <li>4. U</li> <li>5. E</li> <li>6. O</li> </ol>
Tampilan Menu Materi (Slide 5)	
<div data-bbox="371 1041 786 1225" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,1 3,14,14,14,15,16,17,18,19,2 0,21</p> </div>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyebutan huruf-huruf konsonan</li> <li>2. B</li> <li>3. C</li> <li>4. D</li> <li>5. F</li> <li>6. G</li> <li>7. H</li> <li>8. J</li> <li>9. K</li> <li>10. L</li> <li>11. M</li> <li>12. N</li> <li>13. P</li> <li>14. Q</li> <li>15. R</li> <li>16. S</li> <li>17. T</li> <li>18. V</li> <li>19. W</li> <li>20. X</li> <li>21. Y</li> <li>22. Z</li> </ol>
Tampilan Menu Petunjuk (Slide 6)	

	<p>1. Belajar membaca huruf konsonan yang digabungkan dengan huruf vokal</p>
Tampilan Menu Materi	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. b + a    ba</li> <li>2. b + i    bi</li> <li>3. b + u    bu</li> <li>4. b + e    be</li> <li>5. b + o    bo</li> </ol>
Tampilan Menu Materi	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. c + a    ca</li> <li>2. c + i    ci</li> <li>3. c + u    cu</li> <li>4. c + e    ce</li> <li>5. c + o    co</li> </ol>

Tampilan Menu Materi	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. d + a    da</li> <li>2. d + i    di</li> <li>3. d + u    du</li> <li>4. d + e    de</li> <li>5. d + o    do</li> </ol>
Tampilan Menu Materi	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. f + a    fa</li> <li>2. f + i    fi</li> <li>3. f + u    fu</li> <li>4. f + e    fe</li> <li>5. f + o    fo</li> </ol>
Tampilan Materi	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merangkai huruf menjadi kata</li> </ol>
Tampilan Materi)	

	<ol style="list-style-type: none"><li>1. bu + ku      buku</li><li>2. ba + tu      batu</li><li>3. ba + ta      bata</li><li>4. bu + di      budi</li></ol>
Tampilan Materi	
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. cu + ci      cuci</li><li>2. ca + ci      caci</li><li>3. du + ku      duku</li><li>4. du + ka      duka</li></ol>
Tampilan Menu Akhir	
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Terimakasih</li></ol>

### c. Tahap Pengembangan (*Development*)

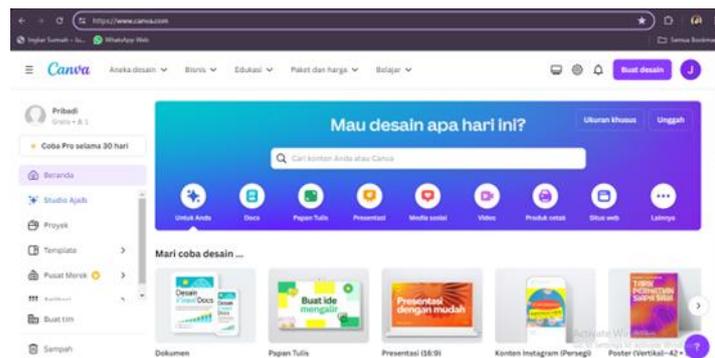
Tahap pengembangan ini, media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan rancangan sebelumnya pada tahap desain. Kemudian, dilakukannya uji validitas media video animasi berbasis canva oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan serta memperoleh kritik dan saran dari validator.

#### 1) Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahap ini, produk yang sebelumnya dirancang dibuat menjadi suatu produk yang utuh. Sebagaimana pada tahap rancangan bahwa video animasi dikemas kedalam aplikasi canva. Sehingga hal pertama yang peneliti lakukan adalah membuat video animasi pada aplikasi canva. Berikut adalah langkah pembuatan video animasi.

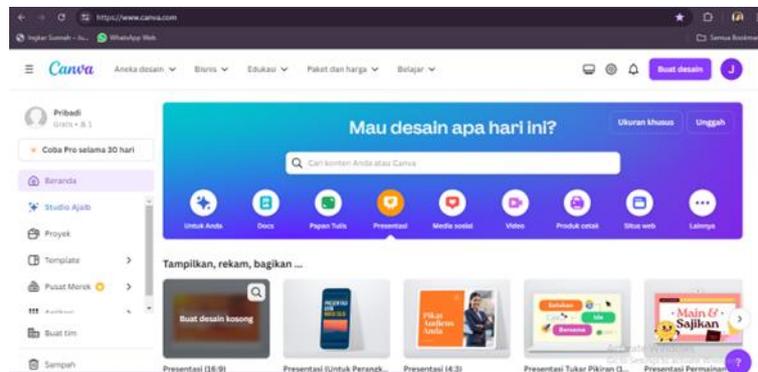
Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan.

- 1) Masuk ke halaman web canva (<https://www.canva.com>) atau unduh aplikasi canva di *playstore*. Kemudian mendaftarkan diri ke akun canva agar bisa masuk ke halaman beranda canva. Setelah masuk maka halaman beranda canva akan terlihat seperti gambar di bawah ini.



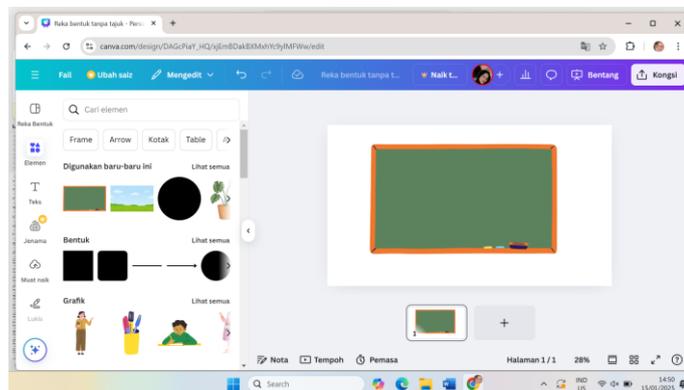
### Gambar 4.1 Tampilan Halaman Beranda Canva

- 2) Setelah itu, untuk membuat media video animasi, pilih media presentasi, dengan rasio rasio presentasi (16:9).



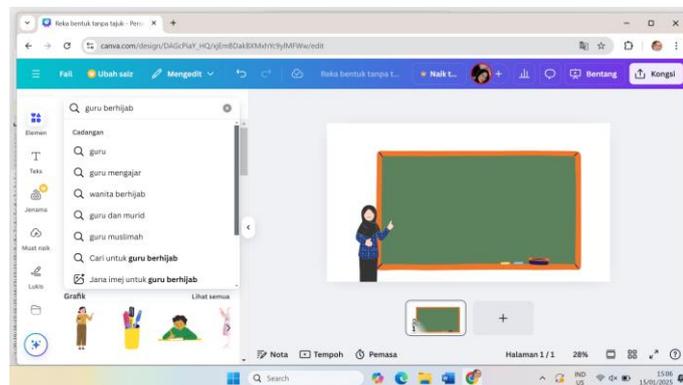
### Gambar 4.2 Tampilan Halaman Pilihan Presentasi

- 3) Jika telah memilih templat maka akan muncul tampilan presentasi halaman kosong untuk itu sisipkan *background* yang telah dipilih dan diunduh sebelumnya pada slide tersebut dengan mengklik menu unggahan yang ada di sebelah kiri layar. Kemudian atur posisi *background* agar menutupi area halaman yang berwarna putih dengan cara menseret setiap tanda titik bagian pojok *background*.



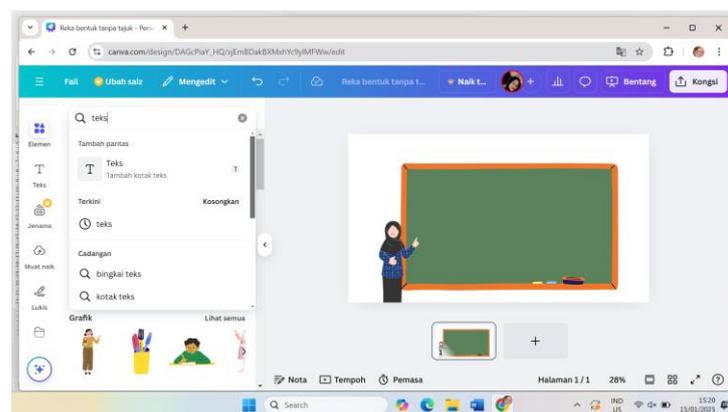
### Gambar 4.3 Tampilan Halaman *Background*

- 4) Selanjutnya, untuk pemilihan karakter mengklik pada pencarian elemen karakter guru berhijab. Setelah selesai memilih maka tambahkan pada *background* yang dipilih sebelumnya.



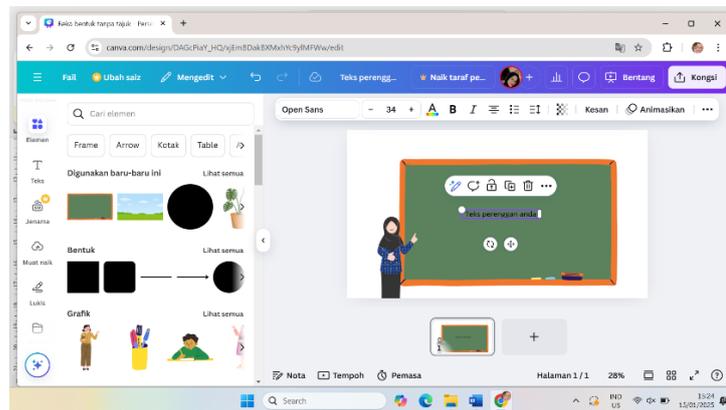
**Gambar 4.4 Tampilan Halaman karakter Guru**

- 5) Kemudian, untuk mengisi teks klik bagian elemen, kemudian ketik teks, seperti gambar di bawah ini.



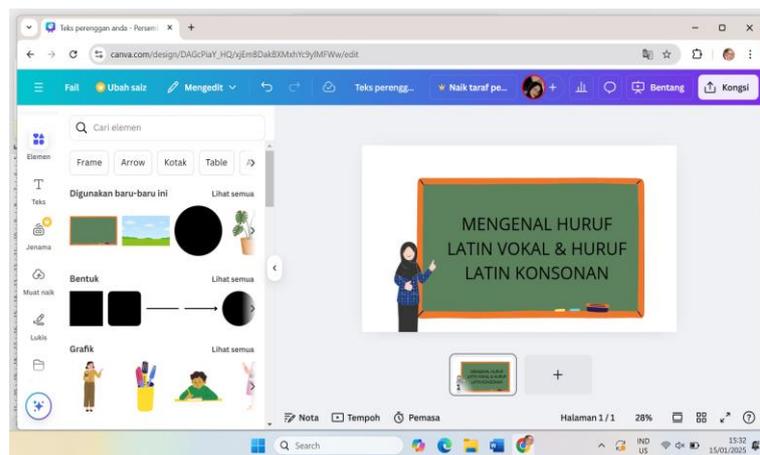
**Gambar 4.5 Tampilan Halaman Cara Penyisipan Teks**

6) Setelah muncul tampilan seperti ini, maka tulis teks yang akan dimasukkan.



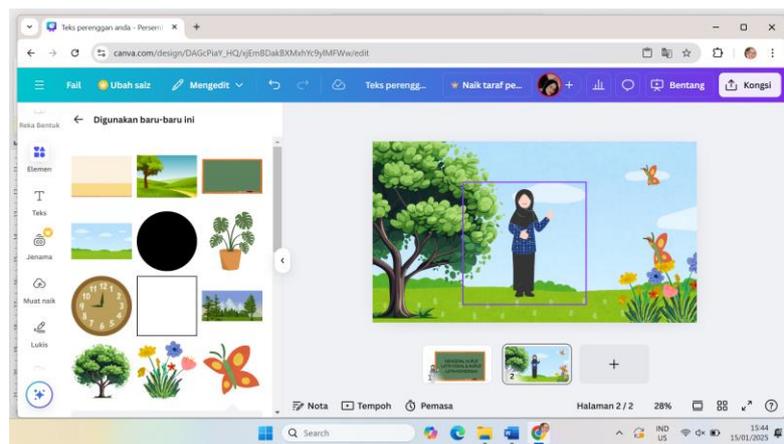
**Gambar 4.6 Tampilan Halaman Penulisan Teks**

7) Jika telah dituliskan maka atur tampilan tulisan agar menjadi lebih menarik mulai dari pemilihan huruf, ukuran, jarak, efek tampilan keluar masuknya tulisan sehingga seperti gambar di bawah ini.



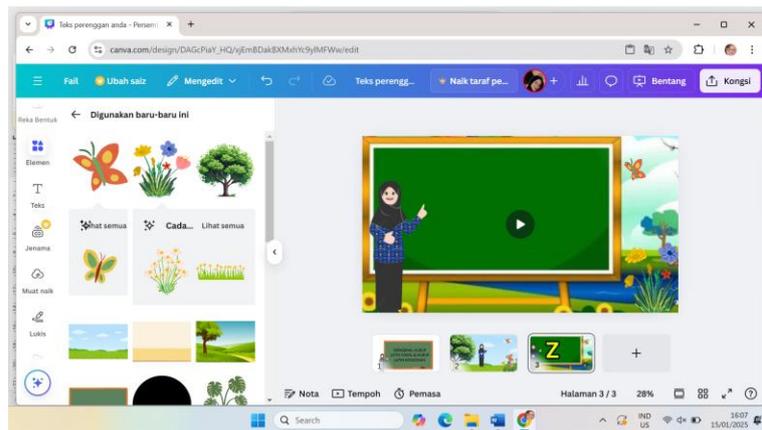
**Gambar 4.7 Tampilan Halaman Teks**

- 8) Langkah selanjutnya yaitu pengisian slide ke dua dengan tulisan dan gambar serta karakter. Dimana langkah pembuatannya sama seperti langkah sebelumnya yaitu pilih unggahan dan gambar untuk menambahkan gambar, kemudian atur setiap posisi, ukuran, dan gambar. Sehingga tampilannya akan tampak seperti gambar di bawah ini



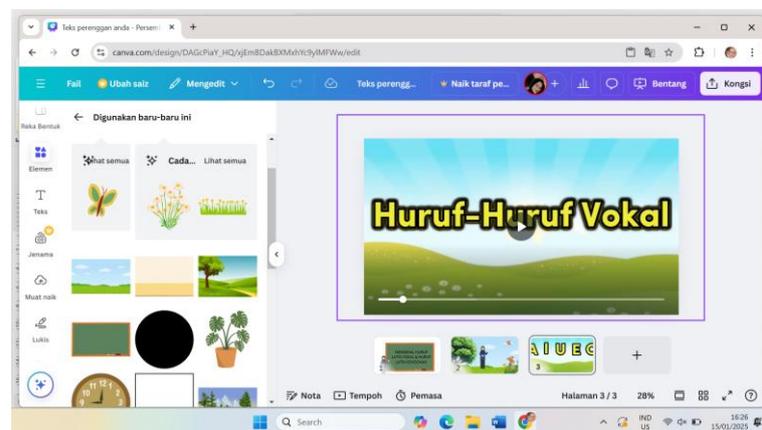
**Gambar 4.8 Tampilan Halaman Slide 2**

- 9) Setelah itu di slide berikutnya membuat menu materi huruf latin. Untuk membuat tampilan lebih menarik tambahkan elemen background lain dengan cara pilih elemen yang terdapat di sebelah kiri layar kemudian ketik background kemudian pilih *background* yang sesuai kemudian atur posisi yang diinginkan. Setelah itu, tambahkan elemen gambar dan karakter. Setelah itu tambahkan teks huruf latin di dalamnya lalu atur ukuran dan posisi huruf. Dan hasilnya akan terlihat seperti gambar di bawah ini.



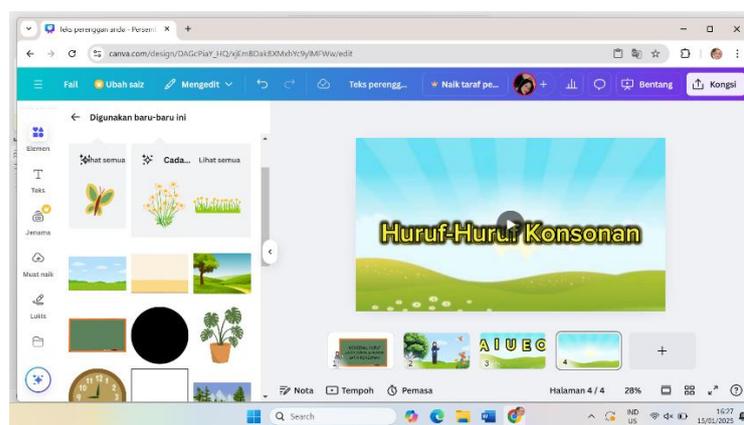
**Gambar 4.9 Tampilan Halaman Huruf Latin**

- 10) Kemudian slide berikutnya pengenalan huruf latin vokal. Untuk membuat menu ini, langkahnya sama seperti menu-menu sebelumnya baik dari segi menyisipkan backgroud lain agar terlihat menarik tampilannya, menambahkan teks pembelajaran dan menambahkan gambar-gambar serta mengatur posisi, ukuran dan tampilan agar lebih menarik. Sehingga tampilan menu pembelajaran terlihat seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 4.10 Tampilan Halaman Pengenalan Huruf Latin Vokal**

- 11) Kemudian slide berikutnya masih sama dengan slide sebelumnya pengenalan huruf latin konsonan. Untuk membuat menu ini, langkahnya sama seperti menu-menu sebelumnya baik dari segi menyisipkan backgroud lain agar terlihat menarik tampilannya, menambahkan teks pembelajaran dan menambahkan gambar-gambar serta mengatur posisi, ukuran dan tampilan agar lebih menarik. Sehingga tampilan menu pembelajaran terlihat seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 4.11 Tampilan Halaman Pengenalan Huruf Latin Konsonan**

- 12) Setelah itu membuat slide menu materi dari slide ke-6 sampai slide ke-14. Adapun langkah pembuatannya sama seperti halaman menu sebelumnya, baik dari segi pengisian teks materi, lalu mengatur tampilannya, penambahan gambar dan mengatur tampilannya. Serta menambahkan elemen lainnya dan mengatur tampilannya. Kemudian tambahkan video materi pada slide ke 6 ,7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, dan 14 . Dengan langkah yang sama untuk menambahkan video pada bagian unggahan di bagaian kiri layar. Setelah itu atur posisi. Sehingga tampilan dari semua menu materi terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Menu Materi

## 2) Tahap Validasi

Tahap selanjutnya adalah validasi produk pengembangan oleh tim validator, dimana sebelum produk diimplementasikan, media direvisi terlebih dahulu dengan memperhatikan kritik dan saran dari tim validator agar media yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas untuk diujicobakan dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan.

### a) Validitas Media

Dalam penelitian pengembangan ini, produk divalidasi oleh validator ahli media yaitu salah satu dosen IAIN Palopo Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	3	5
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	5
3.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4	5
4.	Efisiensi teks	4	5
5.	Kerapian slide	4	5
6.	Kualitas video	4	5
7.	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	3	5
8.	Bentuk tampilan yang menarik	4	5
9.	Media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi wordwall dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	4	5
Jumlah		34	45

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dianalisis data hasil validasi ahli media menjadi:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{34}{45} \times 100 \%$$

$$= 75,55 \%$$

Hasil nilai secara keseluruhan terkait penilaian media yang dikembangkan didapatkan nilai akhir validasi sebanyak 75,55 %. Berdasarkan kriteria nilai yang telah disebutkan sebelumnya bahwa nilai 75,55 % termasuk kedalam kategori valid sehingga tidak diperlukan revisi secara menyeluruh. Namun agar media memiliki kualitas yang baik, dalam kelanjutannya masih harus memperhatikan kritik maupun saran terkait pengembangan media yang disampaikan oleh validator.

Adapun kritik dan saran dari validator ahli media terhadap media video animasi berbasis canva dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.4. Kritik dan Saran dari Validator Ahli Media**

Validator	Kritik dan Saran
Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	-Gunakan satu karakter saja (Guru) -warna latar belakang perlu dikurangi agar teks lebih fokus

## b). Validasi Ahli Materi

Kemudian media pembelajaran divalidasi lagi oleh validator ahli materi pada bidangnya yaitu oleh bapak Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. yang merupakan dosen PGMI IAIN Palopo sebagai berikut:

**Tabel 4.5. Data Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian materi dengan media	4	5
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5
3.	Muatan materi dalam video animasi jelas	3	5
4.	Materi mudah dipahami oleh siswa	4	5
Jumlah		16	20

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dianalisis data hasil validasi ahli materi menjadi:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{16}{20} \times 100 \%$$

$$= 80,00\%$$

Hasil nilai secara keseluruhan terkait penilaian media yang dikembangkan didapatkan nilai akhir validasi sebanyak 80,00%. Berdasarkan kriteria nilai yang telah disebutkan sebelumnya bahwa nilai 80,00% termasuk kedalam kategori valid. Dan dari hasil validasi ini pula, validator memberikan hasil bahwa media video animasi berbasis canva dapat diujicobakan di lapangan dengan revisi.

Adapun kritik dan saran dari validator ahli media terhadap media video animasi berbasis canva dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.6. Kritik dan Saran dari Validator Ahli Materi**

Validator	Kritik dan Saran
Dr. Muhammad Guntur , M.Pd.	-Perbaiki sesuai catatan

c). Validasi Ahli Bahasa

Selanjutnya media pembelajaran divalidasi kembali oleh validator ahli bahasa yaitu ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen Bahasa Indonesia IAIN Palopo sebagai berikut:

**Tabel 4.7. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1.	Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (PUEBI)	1	5
2.	Ketepatan tata Bahasa	2	5
3.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	4	5
4.	Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami	5	5
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa Sekolah Dasar	4	5
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan menarik	4	5
Jumlah		20	30

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dianalisis data hasil validasi ahli bahasa menjadi:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{20}{30} \times 100 \%$$

$$= 66,66 \%$$

Hasil nilai secara keseluruhan terkait penilaian media yang dikembangkan didapatkan nilai akhir validasi sebanyak 66,66 %. Berdasarkan kriteria nilai yang telah disebutkan sebelumnya bahwa nilai 66,66 % termasuk kedalam kategor valid sehingga perlu dilakukan revisi. Namun agar media memiliki kualitas yang baik, dalam kelanjutannya masih harus memperhatikan kritik maupun saran terkait pengembangan media yang disampaikan oleh validator.

Berikut adalah tabel dari krtik dan saran dari validator ahli bahasa terhadap media video animasi berbantuan canva

**Tabel 4.8. Kritik dan Saran dari Validator Ahli Bahasa**

Validator	Kritik dan Saran
Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	- silahkan digunakan

d. Tahap Implementasi (*Implement*)

Produk pengembangan yang telah dinyatakan valid, maka tahap selanjutnya adalah tahap uji coba produk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan kepada siswa kelas I di MI Kaduaja, Kecamatan Gandangbatu Sillanan, Kabupaten Tana Toraja yang berjumlah 23 orang siswa.

Pada tahap ini, peran peneliti sangat penting untuk mengarahkan cara menggunakan media yang sesuai dengan aturan penggunaan dan tujuan pembelajaran.

1. Hasil Praktikalitas Media oleh Guru Kelas I

**Tabel 4.9. Tabel Hasil Praktikalitas Media oleh Guru**

No	Aspek Penilaian	Skor perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Efektif	7	8	87,5%	Sangat Praktis
2.	Kreatif	15	16	93,75%	Sangat Praktis
3.	Efisien	8	8	100%	Sangat Praktis
4.	Menarik	11	12	91,66%	Sangat Praktis
	<b>Jumlah</b>	<b>41</b>	<b>44</b>	<b>93,18%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

2. Hasil Praktikalitas Media Oleh Siswa Kelas I

**Table 4.10 Tabel Hasil Praktikalitas Media Oleh Siswa**

No	Aspek Penilaian	Skor perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Aspek Tampilan dan Penyajian Media	233	276	84,42 %	Sangat Praktis
2.	Aspek Kemudahan Pemahaman	83	92	90,21%	Sangat Praktis
3.	Aspek Minat Belajar	243	276	88,04%	Sangat Praktis
	<b>Jumlah</b>	<b>559</b>	<b>644</b>	<b>86,80%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh siswa dan guru kelas I MI Kaduaja, Kecamatan Gandangbatu Sillanan, Kabupaten Tana Toraja pada tabel

4.9 dan 4.10, produk hasil pengembangan berupa media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan untuk siswa sekolah dasar mendapat respon yang baik dari siswa maupun guru sehingga memperoleh nilai kepraktisan sebesar 86,80 % dari siswa dan 93,18% dari guru kelas I. Serta mendapatkan catatan positif dari guru kelas yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang disajikan terstruktur, mudah dipahami dan sudah mengikuti perkembangan pendidikan

e. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi formatif. Dimana evaluasi formatif ini terdiri dari evaluasi diri dan evaluasi ahli.

1) Evaluasi Diri

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap pengkajian analisis kebutuhan serta pendesainan dalam pengembangan media. Peneliti akan mengevaluasi apakah data yang diperoleh dari analisis kebutuhan cukup untuk mengembangkan media pembelajaran. Kemudian peneliti juga melakukan evaluasi terhadap pendesainan produk untuk memastikan apakah desain produk yang digunakan sesuai dengan rancangan produk yang hendak dikembangkan.

2) Evaluasi Penilaian Ahli

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan oleh tim validator, dimana sebelum produk diimplementasikan, media direvisi terlebih dahulu dengan memperhatikan kritik dan saran dari tim validator agar media yang

dikembangkan memenuhi kriteria validitas untuk diujicobakan dalam pembelajaran hasil praktikalitas .

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi membaca permulaan di sekolah dasar. Media tersebut ialah media video animasi berbantuan canva pada materi membaca permulaan untuk siswa kelas I sekolah dasar. Dalam pengembangannya, peneliti menggunakan tahapan ADDIE dimana terdiri dari tahap *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil dari proses penelitian pengembangan ini yaitu berupa produk media serta hasil uji coba penelitian.

Tahapan yang pertama kali dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media, kemudian mendesain rancangan media lalu mengembangkan media setelah itu menguji kevalidan media kepada validator sebelum diimplementasikan, jika dinyatakan valid maka selanjutnya adalah pengimplementasian media sekaligus uji praktikalitas media serta evaluasi. Adapun mengenai aktivitas yang dilakukan oleh peneliti mulai dari tahap analisis hingga tahap uji praktikalitas media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan untuk siswa kelas I sekolah dasar yang dikembangkan dijelaskan lebih lanjut pada penjelasan berikut ini.

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan.

Sebelum melakukan pengembangan terhadap media video animasi berbasis canva, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan terhadap media yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis canva dipaparkan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa dalam analisis kesenjangan kinerja masih banyak siswa yang belum memahami materi membaca permulaan. Hasil wawancara guru diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum sesuai dengan yang diharapkan oleh siswa sehingga hal tersebut menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran dan menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi membaca permulaan. Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga dari hal tersebut perlu adanya motivasi siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran juga perlu didukung oleh sarana dan prasarana sekolah. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan penerapan media pembelajaran. Apabila penerapan media pembelajaran berjalan optimal maka tujuan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik kepada siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas I yaitu ibu Husni, menjelaskan bahwa sarana dan prasarana sekolah sudah sangat mendukung untuk diterapkannya media video animasi berbasis canva, dengan hal tersebut maka

materi pecahan yang dijelaskan oleh guru akan mudah dipahami oleh siswa tanpa adanya hambatan secara eksternal. Sebab hal ini sejalan dengan pendapat Andri, Dwi dan Yofa yang mengatakan bahwa salah satu faktor penyebab siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran secara eksternal adalah sarana dan prasarana sekolah yang tidak mendukung.<sup>37</sup> Berdasarkan angket guru diperoleh hasil bahwa siswa lebih menyukai penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran dimana banyak siswa yang lebih menyukai media pembelajaran yang berwarna, terdapat video dan penjelasan materi.

Siswa menyukai hal tersebut maka akan memberikan motivasi siswa dalam belajar. Sebab media yang didalamnya terdapat audio visual dan juga gambar yang bergerak akan mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Kemudian wawancara guru yang juga diperoleh hasil bahwa dengan adanya media video animasi berbasis canva akan meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan meningkatnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana hasil belajar siswa juga akan meningkat.

2. Prototipe Media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan untuk siswa kelas I

---

<sup>37</sup> Andri M. Pd, Dwi Cahyadi Wibowo, and Yofa Agia, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Kelas V Sd Negeri 25 Rajang Begantung Ii," *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2020): 231–41.

sekolah dasar. Media ini termasuk media yang berbasis teknologi digital yang pengoperasiannya membutuhkan alat-alat elektronik dan jaringan. Media ini dikemas menjadi satu menu dengan menu-menu yang lain diaplikasi canva. Aplikasi canva dipilih sebagai cara agar media yang dikembangkan memiliki desain yang menarik. Hal ini selaras dengan pendapat Merrisa Monoarfa dan Abdul Haling yang mengatakan bahwa canva menyediakan berbagai macam template yang menarik, sehingga memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang disesuaikan dengan keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya.<sup>38</sup>

Kemudian dalam pendesainan, peneliti menggunakan *storyboard* untuk memudahkan dalam pengembangan media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan untuk siswa kelas I sekolah dasar. Sanusi, dkk menjelaskan bahwa *storyboard* merupakan bentuk visualisasi ide dari media yang akan dibuat, sehingga dapat memberikan gambaran dari media yang akan dihasilkan.<sup>39</sup> Setelah media pembelajaran dikembangkan, terlebih dahulu diuji kevalidannya kepada validator ahli. Jika dinyatakan valid maka media pembelajaran dapat diimplementasikan. Setelah itu peneliti melakukan tahap evaluasi. Tahap evaluasi yang dilakukan oleh peneliti bukan hanya pada saat setelah media diterapkan tetapi juga sebelum media diterapkan.

---

<sup>38</sup> Merrisa Monoarfa and Abdul Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," in *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, vol. 10851092, 2021.

Peneliti menggunakan evaluasi secara formatif. Menurut Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen, fungsi dari evaluasi formatif yaitu untuk memperbaiki.<sup>40</sup> Peneliti memperbaiki kekurangan selama proses pengembangan media. Sehingga dari hal ini peneliti memasukkan evaluasi diri dan evaluasi penilaian validator sebagai evaluasi formatif.

Setelah diimplementasikan media pembelajaran tersebut, peneliti memberikan angket kepraktisan guru untuk membuktikan kepraktisan media yang dikembangkan.

### 3. Tingkat Validitas Media video animasi berbantuan canva pada materi membaca permulaan.

Produk media yang telah dikembangkan harus terlebih dahulu diuji kevalidannya sebelum diimplementasikan. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diuji cobakan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ghina dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa validasi merupakan suatu kegiatan pengumpulan data atau informasi yang didapatkan dari para validator untuk menentukan valid atau tidaknya produk yang dikembangkan.<sup>41</sup> Tahap validasi media video animasi berbasis canva dilakukan oleh 3 validator pada bidangnya masing-masing yaitu dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

---

<sup>40</sup> Tjeerd Plomp & Nienke Nieveen, "Educational Design Research". Enschede Belanda , November 2013. h.158.

<sup>41</sup> Ghina Qolbiyah, Surti Kurniasih, and Fitri Siti Sundari, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 1," *Jurnal Holistika* 6, no. 2 (2022): 65–72.

Uji validasi media dilakukan oleh ahli yang berkemampuan pada bidang media dan juga teknologi untuk menilai serta memberikan arahan terkait pengembangan produk baik dari segi pemilihan warna *background*, *font*, gambar, desain, audio, layout dan pemakaian media. Kemudian validasi materi dilakukan pada ahli yang memumpuni pada bidangnya yaitu pendidikan bahasa indonesia. Dari segi materi, media ini dilakukan penilaian terkait kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, kejelasan materi, dan, yang sesuai dengan materi membaca permulaan. Selanjutnya, validasi bahasa dilakukan pada ahli yang berkemampuan pada bidang pendidikan bahasa yaitu Bahasa Indonesia. Penilaiannya dilakukan terkait kesesuaian bahasa di dalam media dengan PUEBI, ketepatan tata bahasa, tingkat kesesuaian bahasa, tingkat kesulitan bahasa, dan kemenarikan bahasa yang digunakan di dalam media video animasi berbasis canva.

Berdasarkan hasil validasi oleh ketiga validator tersebut menyatakan bahwa media video animasi berbasis canva dalam penelitian ini memenuhi kategori valid dimana memperoleh skor kevalidan 75,55% dari ahli media, 80,00% dari ahli materi dan 66,66% dari ahli bahasa. Kemudian mendapatkan revisi kecil dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sehingga dengan memperoleh kategori kevalidan valid maka media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan layak untuk diimplementasikan kepada siswa di dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Delila Khoiriyah

Mashuri dan Budiyo yang mengatakan bahwa layak tidaknya suatu media tergantung dari hasil uji yang didapat.<sup>42</sup>

4. Tingkat Praktikalitas Media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan

Media video animasi berbasis canva yang telah divalidasi, direvisi dan mendapat saran dari validator dan dianggap valid, maka tahap selanjutnya adalah uji praktikalitas media, dimana uji praktikalitas ini dilakukan untuk mengetahui praktis atau tidaknya dari media yang telah dikembangkan. Dalam uji kepraktisan pada media video animasi berbasis canva ini dilakukan oleh 23 orang siswa dan 1 orang guru kelas I MI Kaduaja.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas produk hasil pengembangan berupa media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan mendapatkan kategori sangat praktis, dari guru maupun siswa kelas I dimana memperoleh nilai kepraktisan sebesar 86,80 % dari siswa dan 93,18% dari guru. Sehingga dari hal tersebut media video animasi berbantuan canva pada materi membaca permulaan menghasilkan kualitas sangat praktis sebagai media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Angnes Septiasa Sintri yang mengemukakan bahwa uji praktikalitas dilakukan oleh guru dan siswa lalu media dapat digolongkan praktis jika dapat memberikan manfaat kepada guru dan siswa juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Lebih lanjut Angnes Septiasa Sintri dalam

---

<sup>42</sup> Delila Khoiriyah Mashuri, "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.

penelitiannya juga mengatakan bahwa praktis atau tidaknya sebuah produk ditentukan dari hasil respon kepraktisan guru dan siswa.<sup>43</sup> Dengan demikian media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan sangat praktis untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

---

<sup>43</sup> Agnes Septisa Sintri, Elya Rosalina, and Nur Fitriyana, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Discovery Learning Menggunakan Canva," *Journal of Elementary School (JOES)* 6, no. 2 (2023): 323–35.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan yang dilakukan oleh peneliti didapatkan kesimpulan sebagaimana berikut ini.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di kelas I MI Kaduaja, Kecamatan Gandangbatu Sillanan, Kabupaten Tana Toraja bahwa dibutuhkannya media pembelajaran berupa media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membaca permulaan. Untuk itu dilakukan pengembangan media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
2. Media ini dikemas menjadi satu menu dengan menu-menu yang lain di aplikasi canva. Dalam merancang produk media pembelajaran media media video animasi berbasis canva peneliti menggunakan *storyboard* yang berfungsi sebagai sketsa desain peneliti dalam mengembangkan media video animasi berbasis canva
3. Hasil Validitas yang diperoleh dari tim validator menunjukkan kriteria valid dengan skor 75,55% dari ahli media, 80,00% dari materi, dan 66,66% dari ahli bahasa.

4. Hasil uji praktikalitas menunjukkan kriteria sangat valid dimana uji praktikalitas sebesar 93,18% dari guru kelas I MI Kaduaja, Kecamatan Gandangbatu Sillanan, Kabupaten Tana Toraja.

## **B. Saran**

Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain sebagai berikut:

1. Media video animasi berbasis canva pada materi membaca permulaan ini dapat dijadikan referensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif pada materi lainnya.
2. Media video animasi berbasis canva ini dalam implemnetasinya masih membutuhkan akses jaringan internet yang kuat dan stabil karena jika berada pada jaringan yang lambat maka pengoperasiannya akan terhambat. Oleh karena itu kekurangan tersebut dapat menjadi patokan bagi penelitian selanjutnya terkait penyusunan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang serupa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anang, Taufik. *Peran Guru Dalam Mengelola Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mtsn 6 Kediri*. Diss. IAIN Kediri, 2022.
- Anggun, La Patissera, Antara, Putu Aditya, and Putu Rahayu Ujjanti. "Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak." *Mimbar Ilmu* 24.2 (2019): 221-231.
- Azhar, Arsyad. "Media pembelajaran." (2011).
- Branch, Robert Maribe. *Instructional design: The ADDIE approach*. Vol. 722. New York: Springer, 2009.
- Dandan, Luhur Saraswati, Astuti, Irnin Agustina Dwi, and Ria Asep Sumarni. "Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android." *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 3.1 (2017): 57-62.
- Dede, Misbahudin, et al. "Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?." *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)* 3.1 (2018): 43-48.
- Dedit, Priyono, et al. *Desain Komunikasi Visual Dalam Era Teknologi: Peran Teknologi Terhadap Perkembangan DKV*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Desyandri, D., Aulia, D., & Firman, F. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32-41.
- Dwi, Asril Syaifuddin, Munti, and Novo Yona Sidratul. "Analisa dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4.2 (2020): 1975-1805.
- Eka, Yuliana Sari, Sari, Elly Saputri Mustika, and Nourma Oktaviarini. "Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn II

- Ringinpitu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Jipdas)* 2.3 (2022): 277-284.
- Firman, Firman, Desyandri Desyandri, Aulia, and Desi. "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar." *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 7.1 (2023): 32-41.
- Fitri, Yuliawati, Aminah, and Siti. "Pengaruh Metode Struktur Analitik Sintetik (Sas) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I di SD Muhammadiyah Kleco 1 Yogyakarta." *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam* 10.1 (2018): 1-16.
- Himawan, Fajry, and Hanif Al Fatta. "Pembuatan Video Klip “Terbang” oleh “Flourescent Band” dengan Menggunakan Teknik Stop Motion." *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)* 13.4 (2012): 17.
- Irfandi, I, Arianto, M. H., Sabani, F., Rahmadani, E., Sukmawaty, S., & Guntur, M. (2024). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 23-31.
- Irma, Salamah, et al. "Peningkatan kemampuan guru-guru SD negeri 130 Palembang dalam menyajikan presentasi atraktif melalui pelatihan Microsoft Power Point." *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4.1 (2020): 52-62.
- Isroyati, Isroyati, Oktavia, Mirani, and Aliffia Teja Prasasty. "Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test." *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)* 1.1 (2019).
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052-5062.
- Kementerian Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur’an: Bogor, 2018), h. 6.

- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Rahim, and Farida. "Pengajaran membaca di sekolah dasar." (2019).
- Mamis, Subria, et al. *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (Dkv): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Moh, Sahlan, Zuhro, Ika Nafistus, and Moh Sutomo. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Materi Perilaku Terpuji Di Mi Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember." *Pesat 7.4* (2021): 26-42.
- Muhammad, Nurul, Fikri. *Pengembangan Hypermedia Berbasis Web Online Pada Konsep Sistem Sirkulasi*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019.
- Muhammad, Sidik. "Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development." *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas 4.1* (2019): 99-107.
- Munawir, Ahmad, and Yohanis Padallingan. "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi Di Kelas IV SDN 6 Sopai." *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 5.1* (2022): 57-65.
- Nilam, Permatasari Munir, Lestari, Riska, and Edhy Rustan,. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Refleksi 12.4* (2024): 197-210.
- Nizar, Muhamad, Hidayat, and Fitria. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam 1.1* (2021): 28-37.

- Prakoso, Najma Annur. "Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Pembelajaran Jarak Jauh." *Jurnal Pengabdian Sriwijaya*, May (2020): 1016-1021.
- Pujasari, W., Mayasari,A., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179.
- Purnomo, J., & Sasongko, H. W. (2011). Modul matematika SD/SMP program Bermutu: pemanfaatan program presentasi sebagai media pembelajaran matematika SD/SMP.
- Rahmawati, F. P., & Kartikasari, M. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052-5062.
- Reza, Suriانشa. "Pelatihan Presentasi Dengan Menggunakan Microsoft PowerPoint Pada PT ALTOHA-Jakarta Utara." (2018).
- Riyan, Arthur, Dewi, Nanda, and R. Eka Murtinugraha. "Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ." *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil 7.2* (2018): 95-104.
- Safitri, Kamilia, Heru Subaris Kasjono, and Achmad Husein. *Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Persepsi Santri Tentang Pencegahan Skabies Di Pondok Pesantren Mlangi Sleman Yogyakarta*. Diss. Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, 2019.
- Sanusi, Sanusi, Edy Suprpto, dan Davi Apriandi, “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (Sma),” *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 3, no. 2 (2020).
- Septi, Yulisetiani. *Merancang Bahan Ajar Digital Berwawasan Budaya Nusantara Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Vol. 1. Jejak Pustaka, 2022.
- Sharina, Munggaraning, Westhisi. "Metode fonik dalam pembelajaran membaca permulaan bahasa inggris anak usia dini." *Tunas Siliwangi: Jurnal*

- Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung* 5.1 (2019): 23-37.
- Shutan, Arie Shandi, Akbar, Muh Rijalul, and Mulyadi Mulyadi. "Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Pendidikan Bahasa* 11.2 (2021): 46-56.
- Slamet, St Y. "Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di kelas rendah dan kelas tinggi sekolah dasar." (2017). Anggraeni, Sri Wulan, and Yayan Alpian. *Membaca Permulaan Dengan Teams Games Tournament (TGT)*. Penerbit Qiara Media, 2020.
- Sukirman, S. Nurhamsih, N., Firman, F., & Mirnawati, M. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(1), 37-50.
- Sukirman, S. T., S. T. Irma Yuliana, and M. MM. *Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2D dan 3D Menggunakan OpenToonz dan Blender*. Muhammadiyah University Press.
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi, 2017.
- Tarigan, Henry Guntur. "Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa." (1985).
- Tejo, Nurseto. "Membuat media pembelajaran yang menarik." *Jurnal Ekonomi dan pendidikan* 8.1 (2011).
- Tjeerd, Plomp & Nienke Nieveen, "Educational Design Research". Enschede Belanda , November 2013. h.158.
- Umah, Alifatul. "Pengembangan Media Big Book Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Kelas 1 Sekolah Dasar." (2022).
- Utami, Firbi, and Kowiyah Kowiyah. "Pengaruh media video animasi terhadap kemampuan membaca permulaan." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 7.2 (2022): 138-146.

Utami, Pratiwi. *Mudah belajar desain grafis dengan aplikasi Canva*. Diva Press, 2021.

Yosa, Aprilia, Azzahra. *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD: Penelitian Design & Development di Kelas I SDN 2 Karanganyar Ciamis*. Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.

Yusa, I. Made Marthana, et al. *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

# LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Permohonan Izin Meneliti



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](mailto:ftik@iainpalopo.ac.id) / <https://ftik.iainpalopo.ac.id>

Nomor : B-2964 /In.19/FTIK/HM.01/09/2024 Palopo, 20 September 2024  
Lampiran :-  
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
Satu Pintu Kab. Tana Toraja  
di Tana Toraja

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa(i):

Nama : Nuraini  
NIM : 2002050051  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Semester : IX (Sembilan)  
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul;  
**"Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva pada Materi Membaca Permulaan untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar"**. Untuk itu kami mohon 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.  
NIP196705162000031002

Lampiran 2: Surat Izin Meneliti

  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
KABUPATEN TANA TORAJA**

**IZIN PENELITIAN**  
Nomor :401/IP/DPMPPTSP/XI/2024

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Peraturan Bupati Tana Toraja Nomor 40 Tahun 2022 tentang Pelimpahan Kewenangan Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab. Tana Toraja.

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada:

Nama	: <b>NURAINI</b>
NIM	: 2002050051
Tempat/ Tanggal Lahir	: Toraja, 25 Mei 2003
Pekerjaan	: Mahasiswa
Alamat	: Kaduaja
Tempat Meneliti	: MI Kaduaja

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka **"Penyusunan Skripsi"** dengan Judul:

**"PENGEMBANGAN MEDIA VIDIO ANIMASI BERBANTUAN KANVA PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR"**

Lamanya Penelitian : 08 November s/d 08 Desember 2024

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan
3. Menyerehkan 1 (satu ) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Tana Toraja.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makale, 07 November 2024

a.a. Bupati Tana Toraja  
Dinas

	 <b>YURINGS TANGKELANGI, SH., MH</b> NIP.196502111996101001
---	--

### Lampiran 3: Analisis Kebutuhan

Nama : Nuraini

Model : ADDIE

Lembar Prosedur Analisis Kebutuhan

No	Analisis	Hal yang akan dianalisis	Instrumen
1	Analisis kesenjangan kinerja	- Menganalisis masalah dasar dalam proses pembelajaran yakni penggunaan media dalam pembelajaran	- Wawancara Guru
2	Analisis sumber daya yang dibutuhkan.	- Menganalisis KI, KD dan tujuan pembelajaran - Sumber daya pendukung untuk di aplikasikannya media	- Dokumen - Wawancara Guru
3	Analisis Pengguna	- Menganalisis pengalaman guru dalam penggunaan media pembelajaran	- Wawancara guru
4	Analisis tugas dan konten	- Menganalisis kebutuhan penggunaan media	- Wawancara guru

**FORMAT KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
BERBANTUAN CANVA PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN  
UNTUK SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

---

(Kisi-Kisi Wawancara Guru Kelas I MI Kaduaja Lembang Kaduaja Kec.

Gandangbatu Sillanan Kab. Tana Toraja)

No	Indikator	Sub Indikator	No. Soal
1	Menganalisis masalah dasar yakni penggunaan media dalam pembelajaran	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran	1,2,3 dan 4
		Media yang akan dikembangkan	5,6,7 dan 10
2	Menganalisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran	Media yang disukai peserta didik	8
3.	Menganalisis respon peserta didik pada materi membaca permulaan	Respon peserta didik	9

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU  
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO  
ANIMASI BERBANTUAN CANVA PADA MATERI MEMBACA  
PERMULAAN UNTUK SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

---

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

**Pekerjaan : Dosen**

**I. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva pada Materi Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar**" oleh Nuraini Nim : 2002050051 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 telah disiapkan.

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA  
PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN UNTUK SISWA KELAS I  
SEKOLAH DASAR**

(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas I MI Kaduaja (Ibu Husni) Lembang  
Kaduaja Kec. Gandangbatu Sillanan Kab. Tana Toraja)

1. Apakah ibu menggunakan media atau bahan ajar tambahan selain buku cetak dalam mengajarkan materi ini?
2. Apakah ibu menggunakan media atau bahan ajar pada materi membaca permulaan?
3. Media atau bahan ajar seperti apa yang sering ibu gunakan pada materi membaca permulaan?
4. Apakah ibu pernah menggunakan media atau bahan ajar video animasi?
5. Menurut ibu, apakah media atau bahan ajar video animasi cocok digunakan pada materi membaca permulaan?
6. Jika ya, mengapa ? dan jika tidak, mengapa ?
7. Kalau misalnya saya menawarkan untuk membuat media atau bahan ajar tambahan pada materi membaca permulaan , bagaimana menurut ibu?
8. Menurut ibu apa saja kriteria video animasi yang baik?
9. Apakah media atau bahan ajar video animasi disukai peserta didik ketika digunakan?
10. Pada materi membaca permulaan, kesulitan apa yang ibu sering hadapi saat mengajar?

11. Menurut ibu, desain video animasi seperti apa yang disukai oleh peserta didik? Misalkan penambahan suara, gambar, dan juga video yang ada interaksinya dengan pengguna.

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				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas.			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.			✓		
5.	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada materi membaca permulaan			✓		
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar yaitu materi membaca permulaan			✓		

7.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		
----	---	--	--	---	--	--

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

*Contoh catatan pd instrumen.*

Penilaian umum :

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

Palopo, ..... 3 / 9 / 2024.

*[Signature]*  
**Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**  
 NIP.19761210 200501 2 001

## Lampiran 4: Lembar Validasi

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN  
CANVA PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN UNTUK SISWA KELAS I  
SEKOLAH DASAR  
(AHLI MEDIA)**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Sasaran : Siswa Kelas I

Penyusun : Nuraini

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

Hari/Tanggal : .....

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

### **A. Petunjuk Pengisian**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang telah disediakan.
2. Kriteria Validasi yaitu :
  - a) skor 5 = sangat baik
  - b) skor 4 = baik

c) skor 3 = cukup

d) skor 2 = Tidak baik

e) skor 1 = sangat tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada point C

**B. Aspek Penilaian Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>			✓		
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
3.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				✓	
4.	Efisiensi teks				✓	
5.	Kerapian slide				✓	
6.	Kualitas video				✓	
7.	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>			✓		
8.	Bentuk tampilan yang menarik				✓	
9.	Media video animasi dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran				✓	

**C. Komentar dan Saran Perbaikan**

- Gunakan satu karakter saja (Guru)
- Warna latar belakang perlu dikurangi agar teks lebih fokus.

Media video animasi pada materi membaca permulaan untuk siswa sekolah dasar ini dinyatakan

\*):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

Palopo, 9/10/2024.

Validator,



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

NIP.19761210 200501 2 001

### Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1	Ketepatan Pemilihan warna <i>background</i>	3	5
2	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	5
3	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4	5
4	Efisiensi teks	4	5
5	Kerapian slide	4	5
6	Kualitas video	4	5
7	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	3	5
8	Bentuk tampilan yang menarik	4	5
9	Media video animasi dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	4	5
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>	<b>45</b>
<b>Persentase</b>		<b>75,55%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Valid</b>	

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN  
CANVA PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN UNTUK SISWA KELAS I  
SEKOLAH DASAR  
(AHLI MATERI)**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Sasaran : Siswa Kelas I

Penyusun : Nuraini

Validator : *Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.*

Hari/Tanggal : *Kamis, 17 Oktober 2024*

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Kriteria Validasi yaitu :
  - a) skor 5 = sangat baik
  - b) skor 4 = baik
  - c) skor 3 = cukup

d) skor 2 = Tidak baik

e) skor 1 = sangat tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada point C

#### B. Aspek Penilaian Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan media				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Muatan materi dalam media video animasi jelas			✓		
4.	Materi mudah dipahami oleh siswa				↓	

#### C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....  
*for better sesuai kebutuhan!*  
.....  
.....  
.....

Media video animasi pada materi membaca permulaan untuk siswa sekolah dasar ini dinyatakan

\*):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.

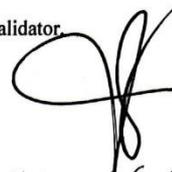
② Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.

3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

Palopo, 17 Oktober 2024

Validator



Dr. Muhammad Gunter, M.Pd.

Nip. 19791011 201101 1 003

### Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1	Kesesuaian materi dengan media	4	5
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5
3	Muatan materi dengan media video animasi jelas	3	5
4	Materi mudah dipahami oleh siswa	4	5
<b>Jumlah</b>		<b>16</b>	<b>20</b>
<b>Persentase</b>		<b>80,00%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Valid</b>	



**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN  
CANVA PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN UNTUK SISWA KELAS I  
SEKOLAH DASAR  
(AHLI BAHASA)**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Sasaran : Siswa Kelas I

Penyusun : Nuraini

Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Hari/Tanggal : .....

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang telah disediakan.
2. Kriteria Validasi yaitu :
  - a) skor 5 = sangat baik
  - b) skor 4 = baik
  - c) skor 3 = cukup

d) skor 2 = Tidak baik

e) skor 1 = sangat tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada point C

**B. Aspek Penilaian Bahasa**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	✓				
2.	Ketepatan tata Bahasa		✓			
3.	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				✓	
4.	Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami					✓
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD				✓	
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	

**C. Komentar dan Saran Perbaikan**

Silakan digunakan

Media video animasi pada materi membaca permulaan untuk siswa sekolah dasar ini dinyatakan

\*):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

\*) Lingkari salah satu

Palopo,.....

Validator,



Sukmawaty S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198803262020122011

### Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1	Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	1	5
2	Ketetapan tata bahasa	2	5
3	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	4	5
4	Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami	5	5
5	Kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD	4	5
6	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	5
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>30</b>
<b>Persentase</b>		<b>66,66%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Valid</b>	

Lampiran 5: Lembar Validasi Angket Praktikalitas

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU  
PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBANTUAN CANVA PADA  
MATERI MEMBACA PERMULAAN UNTUK SISWA KELAS I  
SEKOLAH DASAR**

---

---

**Nama Validator** : Bungawati, S.Pd., M.Pd

**Pekerjaan** : Dosen

**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

**A. Tujuan**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva pada Materi Membaca Permulaan Kelas I Sekolah Dasar*” oleh Nuraini Nim 2002050050 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

**B. Petunjuk**

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

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen praktikalitas bahan ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Ibu.

3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

**Keterangan Skala Penilaian :**

Angka 1 berarti "kurang baik"

Angka 2 berarti "cukup baik"

Angka 3 berarti "baik"

Angka 4 berarti "sangat baik"

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
3.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
5.	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
6.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas bahan ajar berupa video animasi yang dikembangkan			✓		
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan video animasi mengenai materi membaca permulaan			✓		

8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk media yang telah dikembangkan			✓		
----	--	--	--	---	--	--

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

Petunjuk pengisian disesuaikan dengan judul 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, 17 Oktober 2024

Validator,

  
**Bungwati, S.Pd., M.Pd.**  
 NIP. 199311282020122014

**ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS GURU PENGEMBANGAN  
MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA PADA MATERI  
MEMBACA PERMULAAN UNTUK SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

---

---

Nama Guru : Husni S.Pd.I

**A. PENGANTAR**

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru tentang “**Pengembangan Video Animasi Berbantuan Canva pada Materi Mmembaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar**”. Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media video animasi pada materi membaca permulaan yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif 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 telah tersedia.

Ketersediaan Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**C. TABEL PERNYATAAN**

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar				✓
2.	Materi yang disajikan terstruktur			✓	
3.	Media pembelajaran video animasi menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				✓
4.	Media pembelajaran video animasi memberikan solusi dalam pemecahan masalah.				✓
5.	Media pembelajaran video animasi membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.				✓
6.	Media pembelajaran ini belum pernah ada sebelumnya			✓	
7.	Media pembelajaran menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan				✓
8.	Media memudahkan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman tentang materi membaca permulaan				✓
9.	Tampilan media pembelajaran video animasi menarik			✓	
10.	Warna yang digunakan di dalam media pembelajaran video animasi menarik				✓
11.	Media memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi membaca permulaan				✓

Lampiran 7: Hasil Keseluruhan Angket Praktikalitas Guru

No	Aspek yg dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	%	Kategori
1	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar	4	4	100%	Sangat Praktis
2	Materi yang disajikan terstruktur	3	4	75%	Praktis
3	Media pembelajaran video animasi menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4	4	100%	Sangat Praktis
4	Media pembelajaran video animasi memberikan solusi dalam pemecahan masalah	4	4	100%	Sangat Praktis
5	Media pembelajaran video animasi membantu peserta didik dalam proses pembelajaran	4	4	100%	Sangat Praktis
6	Media pembelajaran ini belum pernah ada sebelumnya	3	4	75%	Praktis
7	Media pembelajaran menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan	4	4	100%	Sangat Praktis
8	Media memudahkan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman tentang materi membaca permulaan	4	4	100%	Sangat Praktis
9	Tampilan media pembelajaran video animasi menarik	3	4	75%	Praktis
10	Warna yang digunakan didalm media pembelajaran video animasi menarik	4	4	100%	Sangat Praktis
11	Media memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi membaca permulaan	4	4	100%	Sangat Praktis
	<b>Jumlah</b>	<b>41</b>	<b>44</b>	<b>93,18%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Annas

Kelas : 4

Jawablah dengan memberi simbol centang ( ✓ ) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan

1. Sangat Tidak Setuju                      3. Setuju  
2. Kurang Setuju                              4. Sangat Setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Tampilan media menarik bagi saya			✓	
2.	Media pembelajaran mudah digunakan		✓		
3.	Media pembelajaran ini memudahkan saya dalam belajar			✓	
4.	Materi yang disampaikan menggunakan media mudah saya pahami .			✓	
5.	Media pembelajaran ini menambah semangat saya dalam belajar materi membaca				✓
6.	Media pembelajaran ini menarik bagi saya				✓
7.	Media ini membantu saya memahami materi			✓	

Lampiran 8: Hasil Angket Keseluruhan Praktikalitas Siswa

No	Responden	Butir Pertanyaan							Jumlah Skor	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5	6	7		
1	ASJ	4	4	4	4	4	3	4	27	28
2	AH	4	4	4	3	4	4	4	27	28
3	AVS	4	4	4	4	4	4	4	28	28
4	AS	3	3	4	2	3	2	3	20	28
5	AYM	4	3	4	4	3	4	4	26	28
6	DNM	2	3	4	3	3	4	3	22	28
7	FA	3	2	4	3	3	4	3	22	28
8	HN	3	4	3	4	4	3	3	24	28
9	KA	3	4	4	3	4	4	4	26	28
10	MG	4	4	4	3	4	4	4	27	28
11	MAF	3	4	3	4	3	4	3	24	28
12	MAF	4	3	4	4	3	4	4	26	28
13	MA	3	4	3	2	3	4	3	22	28
14	MP	3	3	3	3	4	4	4	24	28
15	MR	4	3	4	3	4	3	2	23	28
16	MT	3	4	2	3	4	4	4	24	28
17	NPAP	3	3	4	2	3	2	3	20	28
18	NS	2	3	4	3	2	4	4	22	28
19	NAA	4	4	4	4	2	4	4	26	28
20	NH	3	3	4	4	3	3	3	23	28
21	NMI	3	3	3	4	4	3	4	24	28
22	VR	4	4	3	4	3	4	4	26	28
23	NH	3	4	3	4	4	4	4	26	28
<b>Jumlah</b>									559	644
<b>Persentase</b>									86,80%	
<b>Kategori</b>									Sangat Praktis	

Lampiran 9: Dokumentasi Kegiatan



Dokumentasi Sekolah MI Kaduaja, Kec. Gandangbatu Sillanan, Kab. Tana Toraja



Dokumentasi Penerapan Media Pembelajaran



Dokumentasi Pemberian Angket Guru dan Siswa



Foto Bersama Guru dan Siswa Kelas I

## Lampiran 10: Lembar Uji Turnitin

BUKU\_PANDUAN\_NURAINI-1737126222657

ORIGINALITY REPORT

<b>18%</b>	<b>18%</b>	<b>4%</b>	<b>4%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://read.bookcreator.com">read.bookcreator.com</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://sinta.unud.ac.id">sinta.unud.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://fdocuments.us">fdocuments.us</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://dokumen.iain-manado.ac.id">dokumen.iain-manado.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repo.undiksha.ac.id">repo.undiksha.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://fikramsiamora.blogspot.com">fikramsiamora.blogspot.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://repositori.usu.ac.id">repositori.usu.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://arttecharry.blogspot.com">arttecharry.blogspot.com</a> Internet Source	1%
10	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
11	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	1%
12	<a href="http://vikkiroziando.blogspot.com">vikkiroziando.blogspot.com</a> Internet Source	1%
13	<a href="http://hendrikrahim59.wordpress.com">hendrikrahim59.wordpress.com</a> Internet Source	1%
14	<a href="http://inaumi.blogspot.com">inaumi.blogspot.com</a> Internet Source	1%
15	<a href="http://muhamadbilalfajariansyah.blogspot.com">muhamadbilalfajariansyah.blogspot.com</a> Internet Source	1%
16	<a href="http://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	1%
17	<a href="http://rianasetiawati09.wordpress.com">rianasetiawati09.wordpress.com</a> Internet Source	1%

---

18 Akhsanul In'am, Rani Darmayanti, Bhaskoro Prasetyo Adi Maryanto, Retno Wahyu Arian Sah, Kamilia Rahmah. "DEVELOPMENT LEARNING MEDIA E.A.V ON MATHEMATICAL CONNECTION ABILITY OF JUNIOR HIGH SCHOOL", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2023

Publication

1%

---

19 repository.usd.ac.id

Internet Source

1%

---

Lampiran 11: Lembar Bukti Melaksanakan Penelitian



**YAYASAN AL-HIDAYAH KADUAJA**  
**PONDOK PESANTREN AL-HIDAYAH KADUAJA**  
**MADRASAH ISTIDAIYAH KADUAJA**  
AKREDITASI A NISM : 111373180802 NPSN : 69723822  
Alamat Pesantren: Jalan Raya Masjid Rukhsatun, G11, Nomor 117 tanggal 02 September 2018  
SK Mendikbud RI Nomor: 1041-02/2014, 101 01 04 1 04/01 2018  
Alamat : Jl. Raya Kaduaji Lembang Kabupaten Bandung Barat Kecamatan Lembang Kota Bandung Jawa Barat Kode Pos : 40131 email: [info@alhidayah.com](mailto:info@alhidayah.com)



Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Hanafiah S.Pd.I  
Jabatan : Kepala Sekolah MI Kaduaja

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Nuraini  
Nim : 2002050051  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar-benar telah mengadakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *"Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva pada Materi Membaca Fermulaan Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar"* pada tanggal 08 November s.d 08 Desember Tahun 2024 di MI Kaduaja.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kaduaja, 08 Desember 2024  
Kepala Sekolah  
  
Hanafiah S.Pd.I



## **RIWAYAT HIDUP**

Nuraini, lahir di Tana Toraja pada tanggal 25 Mei 2003. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara pasangan seorang Ayah bernama “Upa” dan Ibu bernama “Yasniwati Pagau” saat ini penulis bertempat tinggal di Lembang Kaduaja, Kec. Gandangbatu Sillanan, Kab. Tana Toraja, Prov. Sulawesi Selatan. Penulis pertama kali menempuh Pendidikan Dasar di MI Kaduaja, dan selesai pada tahun 2014. Setelah itu, penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di MTs Kaduaja dan selesai pada tahun 2017. Lalu melanjutkan ke bangku Sekolah Menengah Atas tepatnya di MA Kaduaja dengan jurusan IPA yang selesai pada tahun 2020. Kemudian pada tahun 2020, penulis mendaftar di perguruan tinggi IAIN Palopo melalui jalur Mandiri dengan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.