



Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD

Edwina Ariandhini¹, Indri Anugraheni²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah, Indonesia
E-mail : 292017007@student.uksw.edu, indri.anugraheni@uksw.edu

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 20 Februari 2022

Direvisi: 4 Maret 2022

Dipublikasikan: Maret 2022

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.6379004

Abstract:

Learning media according to (Surayya, 2012) is a tool that is able to assist the teaching and learning process and serves to clarify the meaning of the message or information conveyed, so as to achieve the planned learning objectives. The purpose of this study is to determine the level of validity according to expert opinion regarding the product development of Animated Video Based on ANIMAKER To Improve Learning Outcomes in Grade 3 Students. This type of research is research and development (R&D). Research using the ADDIE design model The ADDIE Development Model has stages (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation). This study aims to develop Animaker-based Animation Video Learning Media to improve learning outcomes of Poetry Materials for 3rd grade elementary school students, knowing the level of product validity which includes the validity of materials, media, learning designs, and evaluation questions according to experts. The data from the validation test results are obtained as follows: (1) the percentage obtained from the material expert validation test is 97% with the assessment criteria obtained is high; (2) the percentage obtained from the media expert validation test is 78% with the assessment criteria obtained is very high. Based on the validation test from media experts and material experts, it can be concluded that the learning media in the form of Animated Video Based on ANIMAKER To Improve Learning Outcomes of Indonesian Language Lessons for Grade 3 Elementary School can be said to be feasible to use.

Keywords: *Animated Videos, Android, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah hal yang sangat penting dan sangat berpengaruh data kehidupan manusia. Pendidikan di indonesia merupakan prioritas utama, karena mendapatkan

perhatian yang khusus dari pemerintah pusat. Agar inovasi pendidikan yang dilakukan pemerintah mampu bersaing dengan dunia global. Hal ini dibuktikan dengan mengajukan pendidikan di indonesia pemerintah berusaha keras untuk

mewujudkan supaya pendidikan di Indonesia tidak tertinggal dengan negara-negara lain karena pendidikan merupakan sektor yang strategis untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut AECT (dalam Arsyad 2009:3), mengemukakan bahwa Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan oleh orang sebagai alat untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat berguna untuk menyampaikan informasi dengan jelas sehingga informasi dapat diterima dengan baik. Salah satu contoh dari media yakni video. Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Menurut Salim (2003: 1), mengemukakan bahwa Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (*morphing*). Ivers dan Barron (2010:98), menjelaskan bahwa Animasi merupakan gambar dengan meniru suatu pergerakan. Semua animasi terdiri dari serangkaian gambar yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan menipu mata dengan melihatnya sebagai gerakan. Suheri (2006: 28) mengatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.

Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sedangkan menurut Tay, “animasi sebenarnya objek yang bergerak melintasi atau bergerak kedalam atau keluar layar; bola dunia yang memutar; mobil yang melaju sepanjang jalan raya, binatang kecil yang merayap dibawah tumpukan disket, sampai video bergerak quicktime dan AVI menjadi satu kesatuan yang umum, animasi merupakan sumber utama untuk aksi dinamis dalam presentasi

sebuah media.” (Setyaningsih, 2012: 6). Suheri (2006: 29) juga mengatakan bahwa animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja.

Hasil belajar merupakan suatu bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana, (2005:22), menegaskan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Sudjana (2010:3), mengemukakan bahwa Hasil belajar adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang mencakup 3 ranah yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengukuran hasil belajar siswa berguna untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman belajar yang didapatkan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dapat disimpulkan media video animasi merupakan sebuah kumpulan gambar yang bergerak dan memiliki suara berisi materi-materi pembelajaran yang ditampilkan kedalam media elektronik. Dengan demikian, untuk mencapai tujuan pembelajaran seorang guru tidak hanya dapat menguasai kelas saja, namun juga harus mampu kreatif dalam penyampaian materi agar materi pembelajaran tersampaikan dengan baik, termasuk didalamnya terdapat media pembelajaran video animasi berbasis animaker dalam keterampilan menulis bahasa indonesia kelas 3 SD. Kebutuhan terhadap media membagi jenjang sekolah dasar sangat tinggi, sedangkan ketersediaan media video animasi yang menarik bagi siswa dan sesuai dengan pembelajaran masih kurang dikembangkan. Ada banyak materi yang masih dalam bentuk buku tetapi belum banyak ditemukan dalam versi audiovisual. Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan

(*Research and Development/ R&D*). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang memiliki proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan studi documenter. Dalam penelitian ini menggunakan instrument wawancara untuk mengumpulkan data dalam menganalisis kebutuhan terkait pengembangan media. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif presentase. Menurut Sukmadinata (2016: 164) R&D merupakan suatu prosedur untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Desain pengembangan yang menjadi dasar penelitian ini adalah prosedur atau langkah pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sukmadinata. Langkah pengembangan disederhanakan menjadi tiga langkah utama yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, dan uji coba produk. Setiap langkah utama terdapat langkah operasional yaitu studi pendahuluan meliputi studi pustaka dan studi lapangan, pengembangan dan uji coba produk meliputi validasi ahli, uji coba terbatas, dan uji coba luas.

Penggunaan model pengembangan media pembelajar- an merupakan hal utama dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Penggunaan model pengembangan media harus disesuaikan dengan karakteristik media yang akan dikembangkan. Tujuan diperlukan model pengembangan adalah untuk memberikan arahan yang jelas mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam suatu pengembangan media pembelajaran. Hal ini penting untuk menghindari kerancauan yang terjadi dengan mengikuti tahapan yang sistematis dan terhindar dari pengulangan ataupun terlewatnya suatu tahapan pengembangan. Hasil dari penggunaan model pengembangan tersebut diharapkan akan menghasilkan suatu media

yang baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Dari penjelasan diatas maka model pengembangan media yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE*. Karena model ini memiliki karakteristik dalam penggunaan teknologi dan media sehingga model pengembangan ini cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Animaker. Model Pengembangan *ADDIE* memiliki tahapan (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Skor hasil validasi materidan validasi media dipresentasikan menggunakan rumus :

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\% =$$

Keterangan:

AP : Angka Presentase
 Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator atau ahli
 Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali jumlah item dengan skor maksimal dari masing- masing item Angka presentasi yang diperoleh selanjutnya dikelompokkan kedalam kriteria penilaian tabel 1.

Tabel 1. KategorUji Validasi Ahli

Skor	Kriteria
80 – 100%	Sangat Baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Sedang
21 – 40%	Kurang
1 – 20%	Sangat Kurang

Hasil dari uji validasi materi dan validasi media dari produk berupa *Video Animasi* berbasis *Animaker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi dapat dikatakan layak untuk diuji cobakan jika presentase minimal mencapai kategori tinggi yaitu \geq (Mawardi 2014:113). Hasil uji coba akan diperbaiki sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media namun tidak diuji cobakan ke siswa kelas 3 Sekolah Dasar karena kegiatan pembelajaran masih dilakukan secara daring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *Video Animasi* berbasis *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar Materi Puisi Siswa kelas 3 SD telah dilaksanakan dengan menggunakan metode *Research and Developmen* (R&D) yang diadopsi oleh Sukmadinata (2016: 164). Dari penjelasan diatas maka model pengembangan media yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE*. Karena model ini memiliki karakteristik dalam penggunaan teknologi dan media sehingga model pengembangan ini cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *Video Animasi* berbasis *Animaker*. Model Pengembangan *ADDIE* memiliki tahapan (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Video Animasi* berbasis *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar Materi Puisi Siswa kelas 3 SD, mengetahui tingkat validitas produk yang meliputi validitas materi, media, desain pembelajaran, serta soal evaluasi menurut para ahli. Serta mengetahui tingkat efektifitas produk Media Pembelajaran *Video Animasi* berbasis *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar Materi Puisi Siswa kelas 3 SD menurut peserta didik. Pada sub bab deskripsi hasil penelitian akan disajikan proses pengembangan Media Pembelajaran *Video Animasi* berbasis *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar Materi Puisi Siswa kelas 3 SD. Langkah awal dalam model penelitian pengembangan *ADDIE* tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3 SD Masehi Kudus, media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat melaksanakan kegiatan pembelajaran yakni hanya menggunakan media dalam bentuk alat peraga, video youtube, dan benda-benda disekitar saja sehingga membuat siswa

mudah bosan dan guru belum memanfaatkan secara maksimal teknologi.

Langkah kedua model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Tahap yang harus dilakukan pada penelitian dalam model *ADDIE* seperti yang dijelaskan oleh Endang (2011 : 179) ada 5 tahap yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi*. Namun hanya dilaksanakan sampai tahap merealisasikan rancangan produk (*Development*) saja karena kegiatan pembelajaran masih dilakukan secara daring/jarak jauh. Pada tahap pertama *Analysis* didapatkan data berdasarkan hasil wawancara dari guru kelas 3 SD Masehi Kudus, siswa kelas 3 mudah bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar. Hal ini terjadi karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media pembelajaran dalam bentuk alat peraga, video youtube, dan benda-benda disekitar saja sehingga kurang menarik antusias siswa dalam pembelajaran. Sesuai dengan karakter siswa kelas 3 yang masih suka bermain, dan melihat gambar kartun pembelajaran menggunakan media *video animasi* berbasis *Animaker* akan lebih menarik antusias siswa karena bisa belajar sambil bermain.

Pada tahap kedua, *Design* yakni tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

Tabel 2 Desain Rancangan Produk

PEMBUKAAN	Salam Pembuka
ISI	Materi Puisi Kelas 3 Contoh Soal Puisi
PENUTUP	Salam Penutup

Tahap ketiga, *Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Metode yang digunakan untuk pembelajaran daring yakni *Video Animasi* berbasis *Animake*. Selanjutnya media yang digunakan dalam pembelajaran muatan Bahasa Indonesia pada pembelajaran materi Puisi kelas 3 SD berbasis *Video Animasi*.

Tabel 3 Hasil Data Validasi Materi

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
1. Relevansi	30	29
2. Keakuratan	10	9
3. Sistematika Kajian	20	20
Total skor	60	58

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\% = (58:60) \times 100\% = 97\%$$

Berdasarkan tabel 3. hasil data validasi materi terdapat 3 aspek yaitu relevansi, keakuratan dan sistematika kajian. Berikut ini hasil data validasi materi pada masing-masing aspek. Pada aspek relevansi mendapat skor sebesar 29. Kemudian pada aspek keakuratan mendapat skor 9. Terakhir, pada aspek sistematika kajian mendapat skor sebesar 20. Total keseluruhan skor yang diperoleh yakni sebesar 58, sehingga penilaian yang

diberikan oleh validator materi memperoleh presentase sebesar 97% yang menunjukkan kriteria penilaian tinggi. Validator materi menilai produk media Video Animasi edukasi berdasarkan 3 aspek dari 12 indikator yakni aspek relevansi, aspek keakuratan, dan aspek sistematika sajian. Penggunaan media Video Animasi bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi Puisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Video Animasi berisi materi dan latihan soal muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

Selanjutnya, validasi media pada media pembelajaran berupa Video Animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi Puisi kelas 3 SD dilakukan oleh Guru SD Masehi kelas 3 yaitu Edi Sulihingsih, S.Si .,S.Pd. Validasi media dilakukan dengan memberikan rubrik instrument uji validasi media yang terdapat 3 aspek dari 12 indikator.

Tabel 4 Hasil Data Validasi Materi Guru SD Masehi Kelas 3

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
1. Relevansi	30	24
2. Keakuratan	10	8
3. Sistematika Kajian	20	15
Total skor	60	47

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\% = \frac{47}{60} \times 100\% = 78\%$$

Berdasarkan tabel 4. hasil data validasi materi terdapat 3 aspek yaitu relevansi, keakuratan dan sistematika kajian. Berikut ini hasil data validasi materi pada masing-masing aspek. Pada aspek relevansi mendapat skor sebesar 24. Kemudian pada aspek keakuratan mendapat skor 8. Terakhir, pada aspek sistematika kajian mendapat skor sebesar 15. Total keseluruhan skor yang diperoleh yakni sebesar 47, sehingga penilaian yang diberikan oleh validator materi Guru SD Maehi kelas 3 memperoleh presentase sebesar 78% yang menunjukkan kriteria

penilaian sangat baik. Validator materi menilai produk media Video Animasi edukasi berdasarkan 3 aspek dari 12 indikator yakni aspek relevansi, aspek keakuratan, dan aspek sistematika sajian. Penggunaan media Video Animasi bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi Puisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Video Animasi berisi materi dan latihan soal muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

Langkah terakhir yaitu kegiatan realisasi rancangan produk yang seharusnya dilaksanakan di Sekolah Dasar dengan memberikan pre test dan post test kepada siswa kelas 3. Kegiatan pre test dilakukan sebelum produk berupa Video Animasi berbasis Animaker diberikan kepada siswa kelas 3. Sedangkan kegiatan post test dilakukan setelah produk berupa Video Animasi berbasis Animaker diberikan kepada siswa. Namun karena covid-19 yang mengharuskan kegiatan pembelajaran siswa Sekolah Dasar dilaksanakan secara jarak jauh/daring sehingga langkah ketiga yaitu pengujian tidak bisa dilaksanakan pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

Spesifikasi produk media pembelajaran berupa VideoAnimasi Berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi pada siswa kelas 3 sebagai berikut:



Gambar 1. Perkenalan



Gambar 2. Pengertian Puisi



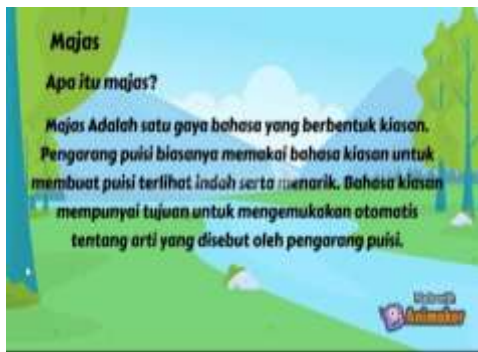
Gambar 3. Pendapat Rahmat



Gambar 4. Puisi



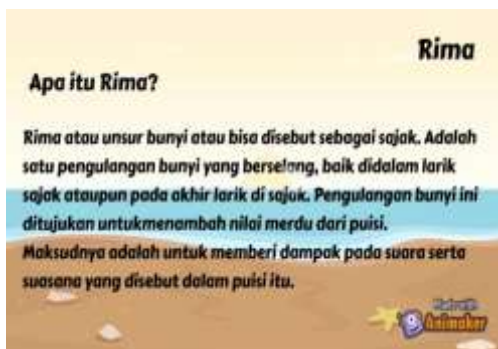
Gambar 5. Diksi



Gambar 6. Majas



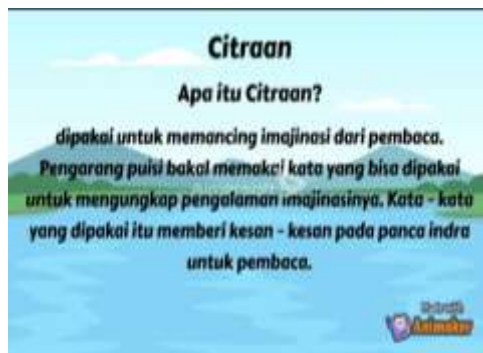
Gambar 10. Pantun



Gambar 7. Rima



Gambar 11. Contoh & Ciri Pantun



Gambar 8. Cintraan



Gambar 12. Syair



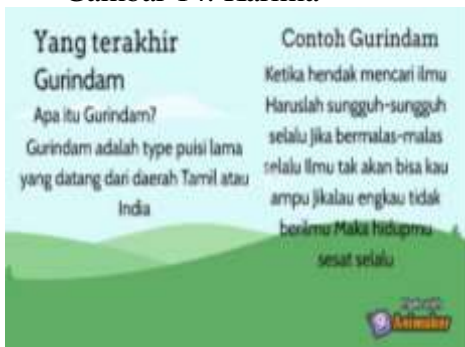
Gambar 9. Ragam Puisi



Gambar 13. Contoh & Ciri Syair



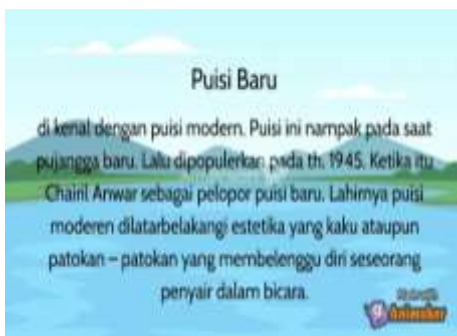
Gambar 14. Karima



Gambar 15. Pengertian 7 Contoh Gurindam



Gambar 16. Ciri Gurindam



Gambar 17. Puisi Baru



Gambar 18. Latian Soal



Gambar 19. Latian Soal



Gambar 20. Latian Soal

Pada tahap revisi dilakukan setelah melakukan uji validitas dan mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Revisi dilakukan apabila mendapatkan saran dari ahli. Saran yang terdapat di lembar uji instrumen validasi dijadikan pedoman untuk dilakukan perbaikan media Video Animas berbasis Animaker. Revisi hanya dilakukan sesuai saran yang diberikan ahli materi saja, karena ahli media tidak memberikan saran pada lembar instrumen uji validasi media. Adapun saran dari ahli materi yakni tambahkan materi mengakomodir semua dan tambahkan

materi singkat agar lebih komprehensif pemahaman siswa.

Penggunaan pengembangan Media Pembelajaran *Video Animasi* berbasis *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar Materi Puisi Siswa kelas 3 SD didapatkan temuan baru yakni media pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa SD, khususnya siswa kelas 3 SD. Hal ini sangat berpengaruh dalam menarik minat siswa untuk belajar, karena media pembelajaran yang digunakan berupa *Video Animasi* berbasis *Animaker*. Tentunya dengan penggunaan Media Pembelajaran *Video Animasi* berbasis *Animaker* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi puisi kelas 3 SD.

Penelitian yang relevan yakni penelitian yang dilakukan oleh Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, (2018) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar”. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di sekolah wilayah Gugus Sodo, diketahui bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, indikasinya di antaranya nilai Ulangan Harian IPS siswa sebanyak 66% masih di bawah KKM. Menurut guru kelas 5 ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang semangat untuk memperhatikan penjelasan terhadap materi tersebut. Selain itu, saat pembelajaran IPS, guru hanya menggunakan media gambar dan terbatas pada buku teks. Gambar tersebut berwarna hitam putih sehingga terlihat kurang menarik.

Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Ifa Datus Saadah, (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect” Hasil yang diperoleh kevalidan media pembelajaran matematika berbasis video animasi oleh ahli media sebesar 2,92 dalam artian valid dan kevalidan media pembelajaran matematika

berbasis video animasi oleh ahli materi sebesar 2,9 dalam artian valid. Media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang dikembangkan dinilai praktis oleh para validator dengan nilai kualitatif B yang artinya media dapat digunakan dengan sedikit revisi. Media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang dikembangkan dinilai efektif dilihat dari respon siswa yang positif terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran matematika berbasis video animasi sebesar 85%. Media pembelajaran matematika berbasis video animasi juga dinilai efektif jika dilihat dari hasil belajar siswa dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 100%.

Penelitian relevan berikutnya dilakukan oleh Bastiar Ismail Adkhar, (2016) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes”. Hasil yang diperoleh Pada penelitian kali ini uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 . hasil perhitungan reliabilitas tes uji coba menunjukkan hasil $r_{11} = 0,625$ sementara $r_{tabel} = 0,455$. Karena $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa pengujian kali ini reliabel.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *Video Animasi* berbasis *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar Materi Puisi Siswa kelas 3 SD telah dilaksanakan dengan menggunakan metode *Research and Developmen* (R&D) yang diadopsi oleh Sukmadinata (2016: 164). Dari penjelasan diatas maka model pengembangan media yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE* . Karena model ini memiliki karakteristik dalam penggunaan teknologi dan media sehingga model pengembangan ini cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *Video Animasi* berbasis *Animaker*. Model Pengembangan *ADDIE* memiliki tahapan (*Analysis-Design-*

Development-Implementation-Evaluation). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Video Animasi* berbasis *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar Materi Puisi Siswa kelas 3 SD.

Presentase yang didapat dari validasi ahli materi dan media sebesar 97% termasuk dalam kategori tinggi dan presentase yang didapat dari validasi ahli materi dan media Guru SD Masehi kelas 3 sebesar 78% termasuk dalam kategori sangat baik. Media *Video Animasi* edukasi berbasis *Animaker* dapat membantu siswa dalam materi puisi pelajaran Bahasa Indonesia. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *Video Animasi Berbasis Animaker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 3 dapat dikatakan layak digunakan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dan pengembangan Media Pembelajaran *Video Animasi* berbasis *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar Materi Puisi Siswa kelas 3 SD dapat dijadikan bahan sebagai dasar acuan dan juga dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, Bastiar Ismail. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Labschool UNNES*. Skripsi. UNNES
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Astuti, Y., & Mustadi, A. (2014.) *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi iswa Kelas V SD*. Jurnal Prima Edukasia, Vol. 2, No. 2, hlm. 250-262.
- Islahuddin, Muh.Afif, Abdurrahman. (2015). *Penggunaan Media Animasi Berbasis*

Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem EFI (Electronic Fuel Injection). Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Vol .15, No.2

- Nuraeni, Eni, dkk. (2008). *Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa pada Materi Pertumbuhan Manusia*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munawaroh, Laila, *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia (Studi Eksperimen di SD Islam al-Ikhlas Cipete Jakarta Selatan)*, skripsi, Jakarta:UIN Syarif Hidayatullah, (2015).
- Ponza, Jampel, Sudarma. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol.6, No.(1), pp.9-19
- Rivai, S. dan. (2011). *Sudjana dan Rivai. Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.Sukmadinata, N. S. (2016).
- Resbiantoro, Gaguk. (2016). Analisis Pedagogical Content Knowledge (PCK) Terhadap Buku Guru SD Kurikulum 2013, dalam *Jurnal Scholaria Pendidikan dan Kebudayaan*, [6\(3\)](#),153–162.
- Republik Indonesia. (2006). *Undang-Undang No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Saadah, Ifa Datus. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Suryadi, Didi dkk. (2007).
- Weni, Devita Mustika. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog*. Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen. Vol 2, No,2, September
- Widiyasanti, Ayriza. ((2018). *Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V*. Jurnal Pendidikan Karakter. No.1, April
- Wuryanti, Umi dan Badrun Kartowagiran. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter.