

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
SISWA KELAS III SDN 15 RANAH BATAHAN PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

ILPA KHOIRI
NPM. 2202090253



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Ilpa Khoiri
NPM : 2202090253
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesumita Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd
3. Amin Basri, S.Pd., M.Pd

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Ilpa Khoiri
NPM : 2202090253
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi
Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN
15 Ranah Batahan Pasaman Barat.

Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

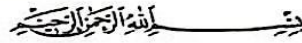
Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Ilpa Khoiri
NPM : 2202090253
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi
Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN
15 Ranah Batahan Pasaman Barat.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
25 / 02 / 2026	Revisi BAB IV	[Signature]
05 / 03 / 2026	Tambahkan Desain media	[Signature]
11 / 03 / 2026	Revisi Tahap Pengembangan BAB IV	[Signature]
25 / 03 / 2026	Tambahkan Rekap Hasil Kepraktisan	[Signature]
06 / 04 / 2026	Revisi diagram Label Kevalidan	[Signature]
09 / 2026 / 04	ACC Skripsi	[Signature]

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Ilpa Khoiri
NPM : 2202090253
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi
Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN
15 Ranah Batahan Pasaman Barat.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat." Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan


10000
METERAI
TEMPEL
F.23CAND354804EG3
Ilpa Khoiri

ABSTRAK

Ipa Khoiri, 2202090253. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah media produk berupa media komik animasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah langkah pengembangan media komik animasi digital yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman, penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil pengembangan bahan ajar oleh validator para ahli yaitu ahli materi 96% kategori , ahli media 98%, dan ahli bahasa 92%. Uji kepraktisan dilakukan oleh respon guru dan respon siswa yaitu respon guru 100% kategori “sangat praktis”, dan respon murid 98% kategori “sangat praktis” , uji coba dilakukan pada 22 siswa kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, animasi, komik animasi digital, keterampilan membaca, sekolah dasar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah dengan sepenuh hati, penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah swt atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat”**. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi program Strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat beriring salam tidak lupa pula penulis hadiahkan kepada jujungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga terutama kepada kedua orang tua penulis yakni Ayahanda tercinta yang bernama **Assupri** dan Ibunda tercinta **Ernita**, dengan penuh rasa hormat dan kasih sayang. Terima kasih yang tidak terhingga penulis sampaikan kepada ayah dan ibu. Doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tiada henti telah menjadi sumber kekuatan terbesar penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Setiap Langkah dan usaha penulis tidak akan berarti tanpa restu dan doa tulus dari ayah dan ibu.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin memberikan banyak ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.**, Selaku Dosen Pembimbing penulis, yang telah banyak sekali membantu serta membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini. Semoga bapak selalu diberikan kesehatan dan kemudahan di setiap langkah.

8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi penulis bekal ilmu pengetahuan selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak dan Ibu Staf Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas kelancaran dalam proses administrasi.
10. Ibu Enni Hartati, S.Pd., selaku kepala sekolah dan ibu Noni Afriza, S.Pd., selaku wali kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat.
11. Kepada rekan rekan mahasiswa terutama dari kelas F Pagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2022 terima kasih atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh Pendidikan serta penyusunan skripsi ini.
12. Kepada saudara saudari kandung penulis, Abang yang penulis sayangi, Reza Wahyudi dan Adik Khairani, Septi Ramadani, terima kasih telah memberikan doa, dukungan, serta bantuan dalam menyelesaikan penulisan ini. Segala perhatian dan kontribusi yang kalian berikan menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis hingga sampai pada tahap ini.
13. Kepada Etek Jusmalinar dan kedua putrinya yang sudah seperti saudara kandung penulis yaitu Kakak Muftihani, S.H., dan Rahmelia Bakhtari, S.Pd., terima kasih sudah banyak membantu penulis mulai dari penulis masih kecil sampai sekarang ditahap ini terima kasih atas segala bantuan dan dukungannya.
14. Kepada sahabat penulis Yopi Shintia S.I.Kom., dan Dela Pebriyanti, S.Pd., terima kasih selalu menemani proses penulis, memberikan dukungan,

motivasi dan menjadi tempat keluh kesah, serta memberikan semangat yang luar biasa, terimakasih selalu ada dalam setiap masa-masa sulit penulis.

15. Kepada kedua sahabat penulis Siska Amelia dan Darnia terima kasih selalu ada dan sama-sama berjuang serta memberikan semangat sejak awal masa perkuliahan dan sampai tahap penyusunan skripsi ini.

16. Dan yang terakhir terima kasih untuk diri saya sendiri **Ilpa Khoiri** yang sudah berjuang sejauh ini, telah bertahan dimasa sulit dan tetap berdiri. Terima kasih telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran demi terselesaikannya karya ini. Skripsi ini menjadi bukti nyata bahwa kerja keras, doa, dan keyakinan yang kuat akan selalu membawa hasil. Penulis berharap penghargaan ini dapat menjadi pengingat diri sendiri bahwa setiap perjuangan layak dirayakan dan menjadi motivasi untuk terus melangkah lebih jauh dimasa yang akan datang.

Akhir kata penulis ucapkan semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, April 2026

Penulis,



ILPA KHOIRI
2202090253

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Kerangka Teoritis.....	14
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2.1.2 Jenis dan Fungsi Media Pembelajaran	16
2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	18
2.1.4 Media Berbasis Animasi.....	19
2.1.5 Keterampilan Membaca Siswa.....	21
2.1.6 Pengembangan Media Pembelajaran.....	22
2.1.7 Media Komik Animasi Digital.....	24
2.2 Penelitian yang Relevan	25
2.3 Kerangka Konseptual	26
2.4 Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Tahapan Penelitian	33

3.2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	33
3.2.2 Sumber Data Penelitian	33
3.2.3 Instrumen Penelitian	33
3.2.4 Analisis Data Penelitian	39
3.3 Rancangan Produk	40
3.3.1 Pengujian Internal	39
3.3.2 Pengujian Eksternal	42
3.4 Tahapan Pengembangan Produk	42
3.4.1 Rancangan Awal	42
3.4.2 Pembuatan Produk	45
3.4.3 Pengujian Lapangan	47
3.5 Jadwal Penelitian	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	49
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi Kisi Instrumen Ahli Materi	35
Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Ahli Media	35
Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	37
Tabel 3.4 Kisi Kisi Angket Respon Siswa	37
Tabel 3.5 Kisi Kisi Angket Respon Guru	38
Tabel 3.6 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	49
Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Lembar Kepraktisan.....	40
Tabel 3.8 Jadwal Penelitian.....	48
Tabel 4.1 Perangkat Pembelajaran	51
Tabel 4.2 Desain Media	54
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	57
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	58
Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Guru	61
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Siswa.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Desain Media.....	54
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi	59
Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba.....	60
Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan.....	62

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi (Pendidikan & Makassar, 2022)

Menurut undang - undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, tujuan dari pendidikan adalah untuk meningkatkan atau mengembangkan potensi sekaligus kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik. Sedangkan tujuan pendidikan nasional ini tertera dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003, yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sukabumi, 2021)

Menurut Kurikulum 2013 yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi inti yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, khususnya pada tingkat kelas III, di mana siswa diharapkan mampu memahami teks sederhana, menganalisis informasi, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan membaca, yang disebabkan oleh faktor-faktor seperti metode pembelajaran yang konvensional, keterbatasan sumber daya pendidikan, serta kurangnya elemen interaktif yang dapat menstimulasi minat belajar.

Membaca di sekolah dasar menekankan pemahaman, penerapan pesan atau gagasan yang tertulis yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami huruf, kata dan kalimat. Membaca merupakan kunci utama yang harus dimiliki oleh peserta didik khususnya pada kelas rendah, karena pembelajaran yang sangat sulit disebabkan oleh peserta didik yang belum mengenal lambang abjad dengan baik atau yang belum mampu membaca (Chasanah et al., 2021; Ekayani et al., 2018).

Membaca adalah dasar awal bagi peserta didik untuk mendapatkan ilmu dalam proses berpikir yang berisi memahami, menceritakan, menafsirkan dalam lambang-lambang tertulis yang melibatkan pengelihatannya, gerak mata dan ingatan (Harianto et al., 2020).

Pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan membaca pada dasarnya melatih siswa untuk lebih memusatkan perhatian pada isi teks, baik dari aspek informasi maupun pemahamannya (Damayanti, 2020).

Hal ini menjadi salah satu solusi yang diperlukan agar siswa dapat memahami sebuah teks secara lebih bijak dan sesuai dengan fakta yang benar-benar terdapat dalam bacaan. Fakta-fakta dalam bacaan tersebut menjadi landasan berpikir bagi peserta didik di sekolah dasar sebagai titik awal dalam membangun pengetahuan (Komik et al., 2020)

Pembelajaran membaca di sekolah dasar sering kali masih bersifat konvensional, yaitu berpusat pada guru dengan penggunaan media yang terbatas, seperti buku teks dan papan tulis. Cara pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Padahal, siswa kelas III sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, dimana mereka lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui media visual, audio maupun animasi yang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik perkembangan siswa sekaligus meningkatkan minat dan kemampuan membaca mereka (Rosa & Suastra, 2023)

Keterampilan membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar sebagai dasar untuk memahami berbagai mata pelajaran lainnya. Membaca pemahaman adalah kemampuan penting yang menjadi indikator keberhasilan literasi siswa sekolah dasar, terutama pada kelas III. Keterampilan membaca yang baik tidak hanya memungkinkan siswa memperoleh

informasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta menumbuhkan minat belajar. Namun, hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca siswa sekolah dasar di Indonesia masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini menandakan perlunya strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Strategi yang bisa diterapkan untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi baca siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran pada dasarnya adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara pendidik dan siswa serta membantu meningkatkan pemikiran siswa (Syarifah, 2021) (Kelas et al., 2025)

Penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur dan sistematis, serta untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Selain menarik, media pembelajaran yang diterapkan harus sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Mengingat era sekarang adalah era digital, dimana kondisi seluruh aktivitas kehidupan didalamnya membutuhkan teknologi digital, maka penerapan media berbasis digital dalam pembelajaran juga sangat diperlukan untuk menghadirkan pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman (Siregar et al., (2022)

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran hendaknya efektif dalam menyampaikan pesan dalam sebuah pembelajaran kepada pendidik. Namun kenyataannya pemanfaatan media masih

jarang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, terutama membaca permulaan. Kurangnya penggunaan media mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa (Bua, 2022)

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi. Media ini menggabungkan unsur gambar bergerak, suara dan teks yang dirancang secara terstruktur untuk membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih menyenangkan dan bermakna. Melalui media berbasis animasi, siswa dapat belajar dengan pengalaman yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual. Penggunaan animasi juga dapat menumbuhkan rasa ingi tahu dan meningkatkan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Rosa & Suastra, 2023)

Selain itu, media interaktif berbasis animasi sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini yang menekankan pentingnya integrasi teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Andriyani et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 15 Ranah Batahan, menunjukkan bahwa siswa kelas III masih mengalami kendala dalam penguasaan keterampilan membaca, seperti kesulitan dalam mengenali huruf, memahami kosakata, dan mempertahankan konsentrasi selama proses belajar.

Penelitian sebelumnya oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (2021) mengungkapkan bahwa tingkat literasi nasional siswa SD di daerah pedesaan berada di bawah rata-rata nasional, dengan persentase siswa yang mencapai kompetensi membaca mencapai kurang dari 60%. Faktor penyebabnya meliputi penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional, seperti pembelajaran berbasis teks dan ceramah, yang kurang mampu menarik perhatian siswa di era digital saat ini. Kondisi ini tidak hanya menghambat pencapaian tujuan pendidikan nasional, tetapi juga berpotensi memengaruhi perkembangan kognitif siswa dalam jangka panjang, mengingat keterampilan membaca merupakan dasar untuk subjek-subjek lain seperti matematika, sains, dan pengetahuan sosial.

Dalam konteks pembelajaran modern, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi menjadi alternatif inovatif yang selaras dengan prinsip-prinsip pendidikan abad ke-21. Pendekatan ini didasari oleh teori konstruktivisme Piaget (1952) dan teori pembelajaran multimedia Mayer (2005), yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui kombinasi elemen visual dan audio yang menarik, media interaktif berbasis animasi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, meningkatkan daya ingat, serta menumbuhkan motivasi belajar. Video animasi pembelajaran yang dikembangkan dirancang sedemikian rupa agar mampu menampilkan tulisan, menyertakan teks, gambar dengan latar belakang, suara, serta animasi dalam satu tampilan. Animasi video yang digunakan dalam

produk pendidikan ini dibuat sedemikian rupa untuk memudahkan siswa belajar melalui bahan ajar berbasis audio-visual (Nurhidayat et al., 2014)

Hasil penelitian Roslina et al. (2019) menunjukkan bahwa penerapan animasi dalam proses belajar mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar hingga 25% dibandingkan dengan metode konvensional. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk siswa kelas III SDN 15 Ranah Batahan, dengan tujuan meningkatkan keterampilan membaca melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Media animasi komik digital merupakan media yang memudahkan peserta didik dalam memahami gambar secara utuh, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya dengan baik, dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut. Manfaat dari pengembangan media ini tidak hanya terbatas pada peningkatan keterampilan individu siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan di tingkat sekolah dan daerah. Dengan memanfaatkan teknologi yang terjangkau, seperti perangkat mobile dan software animasi gratis, media ini dapat menjadi alat pendukung guru dalam mengatasi tantangan literasi, sekaligus mendukung implementasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka yang menekankan inovasi dan kemandirian belajar. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi ilmiah yang signifikan, baik sebagai referensi bagi pendidik di sekolah dasar maupun sebagai dasar pengembangan kebijakan pendidikan di tingkat lokal (Astutik et al., 2021)

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Media ini dirancang tidak hanya untuk membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah, tetapi juga untuk menumbuhkan minat dan motivasi mereka dalam kegiatan membaca. Dengan tampilan visual yang menarik, alur interaktif, serta integrasi unsur audio-visual yang dinamis, siswa diharapkan mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan membaca mereka dapat berkembang secara optimal dan berkelanjutan. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran, maka pendidik membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan terlihat dari adanya pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan teknologi pada proses belajar-mengajar di sekolah (Dumako & Artikel, 2023)

Penelitian ini memiliki potensi memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan selaras dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Dalam konteks globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, guru dituntut untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang adaptif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pendidik, peneliti, maupun pengembang media pendidikan dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi dan keterampilan membaca siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **”Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat.”**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kemampuan membaca siswa kelas III SDN 15 Ranah Batahan masih tergolong rendah ditandai dengan kesulitan pengucapan kata dan pemahaman bacaan oleh siswa.
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang mendukung peningkatan keterampilan membaca.
4. Belum adanya media pembelajaran berbasis animasi yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar, khususnya kelas III.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan, maka kesimpulan yang dapat di tarik dalam penelitian ini upaya meningkatkan keterampilan membaca siswa, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Agar penelitian ini lebih terarah, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada

pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi yang difokuskan pada materi membaca teks sederhana untuk siswa kelas III SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis animasi yang dikembangkan?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis animasi yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi yang layak digunakan dalam pembelajaran membaca di kelas III SD.
2. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis animasi berdasarkan ahli.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran yang berkriteria praktis.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang teknologi pembelajaran, khususnya mengenai efektivitas media interaktif berbasis animasi dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam mengajarkan keterampilan membaca.
- b. Bagi Siswa: Membantu meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.
- c. Bagi Sekolah: Memberikan sumbangan terhadap peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.
- d. Bagi Peneliti lain: Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media komik animasi interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN 15 Ranah Batahan. Adapun produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Produk

Produk berupa komik animasi interaktif yang dikemas dalam format digital dan dapat diakses melalui laptop, proyektor, dan perangkat android. Media ini memadukan unsur gambar, teks, narasi audio, dan tombol navigasi.

2. Struktur Konten

Media memuat:

- a. Halaman Pembuka, berisi judul komik animasi, nama pengembang, dan menu mulai.
- b. Petunjuk penggunaan, menjelaskan cara mengoperasikan tombol, membaca komik, dan memahami alur.
- c. Cerita Komik Animasi, disajikan dalam bentuk komik dengan adanya tokoh dalam cerita, alur cerita, dialog berbahasa sederhana, animasi gerak pada tokoh, narasi suara untuk membantu pemahaman.
- d. Materi inti Bahasa Indonesia, terdapat penjelasan singkat tentang unsur cerita yaitu adanya tokoh, alur, dan pesan moral
- e. Kuis Interaktif, soal pililhan ganda tentang isi cerita yang memberi umpan balik otomatis

3. Fitur dan Karakteristik Media

Media animasi memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Visual berwarna penuh, ilustrasi tokoh dan latar menggunakan gaya kartun yang menarik untuk siswa

- b. Animasi sederhana, terdapat animasi gerak (*moving object*), animasi ekspresi, dan transisi antar halaman
- c. Audio interaktif, mencakup narasi, efek suara, dan musik latar yang mendukung suasana cerita
- d. Navigasi mudah, seperti tombol "mulai", "lanjut", "kembali", dan "suara".
- e. Desain interaktif, pengguna dapat memilih panel, memutar suara, dan mengulang cerita

4. Indikator Dasar Cerita

Mengenali informasi dari cerita dan menyampaikan kembali isi cerita secara lisan atau tulisan. Indikator yang difasilitasi adalah:

- a. Mengidentifikasi tokoh dan watak
- b. Menentukan alur sederhana
- c. Menemukan informasi penting dalam cerita
- d. Menyimpulkan pesan moral
- e. Menentukan makna kata sesuai konteks cerita

5. Spesifikasi Teknis Produk

Produk dikembangkan dengan:

- a. *Software* utama: Canva/ PowerPoint + *add on animasi/ animaker*
- b. Format output: mp4 interaktif, HTML5, atau PPT interaktif
- c. Resolusi tampilan: 1280 x 720 px (HD)

- d. Ukuran file kurang lebih 20 – 50 MB
- e. Audio: format MP3, suara jelas, dan sesuai dengan cerita
- f. Warna tema: cerah, ramah anak, dan konsisten pada setiap halaman

6. Keluaran Produk

Produk akhir berupa:

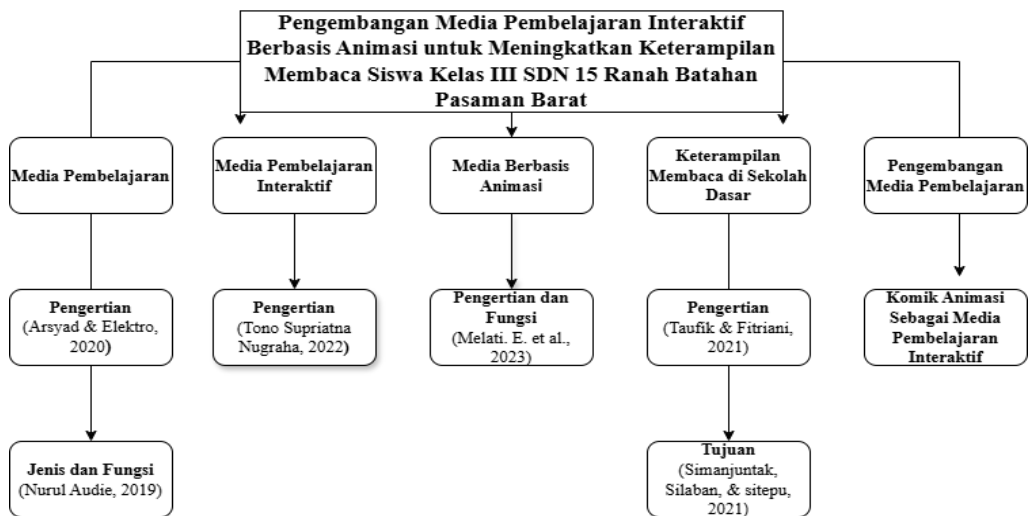
- a. Media komik animasi interaktif
- b. Lembar petunjuk penggunaan media
- c. Kuis interaktif akhir cerita

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

Dengan adanya kerangka teoretis, alur berpikir peneliti menjadi lebih sistematis sehingga memudahkan dalam memahami arah penelitian dan memformulasikan hipotesis yang tepat. Adapun kerangka teoretis penelitian ini disajikan pada gambar berikut:



2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan memiliki peran strategis sebagai sarana penunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Kehadiran media pembelajaran memberikan dinamika tersendiri yang dapat memengaruhi motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Istilah *media* berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam konteks bahasa Arab, media dimaknai sebagai alat perantara atau penghubung pesan antara pengirim dan penerima. Menurut Gerlach dan Ely, media secara umum dapat dipahami sebagai segala bentuk manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dengan demikian, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran. Lebih lanjut, dalam konteks yang lebih spesifik, media pembelajaran sering diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, serta menyajikan kembali informasi dalam bentuk visual maupun verbal. (Azhar Arsyad, 2011)

Menurut (Arsyad & Elektro, 2020) menyatakan ketiadaan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses penyampaian materi oleh guru dapat menimbulkan berbagai kendala. Beberapa di antaranya meliputi: (1) kesulitan guru dalam menggambarkan atau memvisualisasikan materi pelajaran di papan tulis; (2) keterbatasan guru dalam menyediakan bahan ajar yang memadai, sehingga siswa mengalami hambatan dalam memahami penjelasan yang diberikan; serta (3) penerapan teknik dan metode pembelajaran yang cenderung kaku dan monoton, yang pada akhirnya mengurangi motivasi dan minat belajar peserta didik.

Oleh karena itu, peran media pembelajaran sangatlah penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan dari guru kepada siswa secara lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami konsep yang dijelaskan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. (Tafonao, 2018).

Dalam ranah pendidikan dasar, media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam membantu menciptakan proses belajar yang lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan Piaget yang menyatakan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana pemahaman mereka masih bergantung pada hal-hal yang bersifat visual dan nyata (Suparman, 2019)

Demi mendukung sumber materi utama dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibutuhkan sarana berupa media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar (Pebruanti, 2015). Solusi untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dibutuhkan guru yang berkompeten di bidangnya, fasilitas yang mendukung termasuk media pembelajaran yang cocok untuk menunjang aktifitas belajar peserta siswa, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa (Arsyad & Elektro, 2020).

Dengan demikian, pendidik perlu mempertimbangkan pemilihan serta penerapan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik, salah satunya melalui penggunaan media berbasis animasi interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Jenis dan fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Arsyad & Elektro, 2020) Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan karakteristik dan bentuk penyajiannya.

1. Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti gambar, bagan, peta, dan grafik yang berfungsi untuk memperjelas informasi secara visual.
2. Media audio, yaitu media yang menyampaikan pesan melalui unsur suara, misalnya radio, rekaman suara, atau musik.
3. Media audio-visual, yang menggabungkan unsur gambar dan suara secara simultan, seperti video dan animasi, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis.

4. Media interaktif, yaitu media berbasis teknologi digital seperti aplikasi komputer atau perangkat lunak interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pembelajaran.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran antara lain (Nurul AudNurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 2019).

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, sehingga seluruh peserta didik memperoleh informasi dan pemahaman yang sama terhadap isi pelajaran.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, karena media mampu menampilkan materi secara visual maupun auditori yang membantu memperkuat pemahaman siswa.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sebab media memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik.
4. Efisiensi waktu dan tenaga, di mana penggunaan media dapat mempercepat penyampaian materi serta mempermudah guru dalam menjelaskan konsep pembelajaran.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, karena media membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual.
6. Dapat dilakukan kapan dan di mana saja, terutama melalui pemanfaatan media digital yang mendukung pembelajaran fleksibel.
7. Menumbuhkan sikap positif dan motivasi belajar siswa, dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

8. Mengubah cara penyampaian pesan oleh guru ke arah yang lebih positif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan efektif.

2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif dapat dipahami sebagai bentuk integrasi dari berbagai media digital yang meliputi teks elektronik, grafis, gambar bergerak, serta suara dalam suatu lingkungan digital terstruktur yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan data guna mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, media interaktif dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang menggabungkan unsur audio dan visual secara terpadu untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dalam konteks pendidikan, media memiliki peran strategis sebagai instrumen penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. (Tono Supriatna Nugraha, 2022)

Menurut Daryanto (2016), media interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas, seperti menjawab pertanyaan, memilih menu, maupun mengamati visualisasi konsep. Keterlibatan aktif tersebut menjadikan pembelajaran lebih partisipatif dan menarik bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran membaca, media interaktif berfungsi menampilkan teks bacaan yang dipadukan dengan unsur animasi dan audio, sehingga dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Penggunaan media interaktif memberikan sejumlah keunggulan, di antaranya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan hasil

penelitian yang dilakukan oleh Yulianti, Purnama, dan Nugroho (2011) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Negeri Kroyo 1 Sragen. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa proses pembelajaran sebelumnya kurang menyenangkan karena guru masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah. Melalui pengembangan media interaktif berbasis animasi, gambar, dan suara, pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Tono Supriatna Nugraha, 2022)

2.1.4 Media Berbasis Animasi

Menurut (Melati. E. et al., 2023) dalam era perubahan yang berlangsung pesat serta kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Proses pembelajaran kini tidak lagi terbatas pada metode konvensional yang mengandalkan buku teks dan penjelasan guru di kelas. Seiring perkembangan teknologi, terjadi pergeseran yang nyata dalam penggunaan media pembelajaran menuju bentuk yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan teknologi memberikan peluang besar bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu contoh penerapan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan animasi sebagai media pembelajaran. Animasi memberikan visualisasi yang dinamis dan menarik, sehingga membantu peserta didik memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah (Ardian & Munadi, 2016). Melalui penggunaan animasi, materi

pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

Menurut (Melati. E. et al., 2023) dalam konteks pendidikan modern, animasi telah menjadi pusat perhatian para pendidik dan peneliti yang ingin memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif. Mereka tertarik untuk menjelajahi potensi animasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran

Selain pemanfaatan animasi, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga telah mendorong pengembangan berbagai bentuk media pembelajaran lainnya. Contohnya, penggunaan simulasi berbasis komputer dan permainan edukatif, video pembelajaran berbasis animasi, komik animasi dan flashcard kini semakin populer karena dapat membantu peserta didik memahami konsep yang kompleks serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, hadirnya platform pembelajaran daring memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar secara fleksibel, seperti video pembelajaran, modul interaktif, serta forum diskusi yang mendukung kolaborasi dan pertukaran pengetahuan antar peserta didik.

Media animasi yang dilengkapi dengan teks dan narasi dapat memperkuat pemahaman siswa karena melibatkan dua saluran kognitif (visual dan auditori). Dengan demikian, media animasi dapat meningkatkan efektivita pembelajaran dan memperpanjang daya ingat peserta didik. Dalam pembelajaran membaca, animasi berfungsi untuk:

1. Meningkatkan minat siswa terhadap bacaan.

2. Menyajikan teks dengan visual yang menarik.
3. Membantu memahami isi cerita atau teks deskriptif.
4. Menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.

2.1.5 Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar

(Taupik & Fitriani, 2021) Membaca awal sering disebut sebagai membaca permulaan, yaitu salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dimiliki oleh anak. Keterampilan ini sangat penting terutama bagi siswa pada jenjang kelas rendah. Penguasaan kemampuan membaca permulaan diperoleh melalui proses pembelajaran yang dirancang untuk membantu anak dalam menerima dan menyampaikan pesan tertulis. Keterampilan membaca permulaan juga menjadi dasar bagi kemampuan literasi, yakni kemampuan membaca dan menulis. Dengan demikian, anak diharapkan mampu mengenali serta melafalkan simbol-simbol tertulis menjadi bunyi yang bermakna. Pada tahap ini, anak diharapkan dapat menyuarakan lambang-lambang bunyi meskipun belum sepenuhnya memahami makna dari huruf atau kata yang dibacanya.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman adalah media animasi. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran terbukti dapat membantu meningkatkan prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Penggunaan media animasi memberikan pengalaman visual kepada peserta didik sehingga membantu mereka dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, jelas, serta mudah dipahami. Selain itu, media animasi juga berperan dalam meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Simanjuntak, Silaban, & Sitepu, 2021).

Di sekolah dasar, keterampilan membaca dibedakan menjadi dua tahap utama yaitu:

1. Membaca Permulaan, yaitu kemampuan mengenali huruf, kata, dan kalimat sederhana.
2. Membaca Lanjutan (Pemahaman), yaitu kemampuan memahami isi bacaan dan mengambil makna dari teks.

Tujuan utama dari pembelajaran membaca adalah agar peserta didik mampu memperoleh informasi, memahami makna, serta menafsirkan pesan yang disampaikan melalui bacaan. Dengan demikian, guru perlu menerapkan pendekatan dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat guna membantu siswa memahami teks secara menyeluruh.

2.1.6 Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Borg dan Gall (1983), pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dalam merancang, memproduksi, serta mengevaluasi produk pembelajaran agar efektif dan efisien. Selain penggunaan animasi, teknologi informasi dan komunikasi telah memfasilitasi pengembangan berbagai media pembelajaran lainnya. Misalnya, penggunaan simulasi komputer dan permainan pendidikan telah menjadi populer dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, platform pembelajaran online telah memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar secara fleksibel, termasuk video pembelajaran, modul interaktif, dan forum diskusi yang memfasilitasi kolaborasi dan berbagi pengetahuan antar siswa (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019).

Transformasi pendidikan melalui penggunaan teknologi juga telah membuka pintu bagi pembelajaran jarak jauh atau e-learning. Dalam era digital ini, siswa dapat mengakses pendidikan dari jarak jauh melalui platform pembelajaran online, webinar, atau kelas virtual (Rivai & Mana, 2021). Ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan mereka, tanpa terbatas oleh batasan geografis atau jadwal yang kaku (Melati. E. et al., 2023)

Salah satu model yang umum digunakan dalam pengembangan tersebut adalah model *Research and Development* (R&D), yang meliputi tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi, revisi, uji coba, hingga penyempurnaan produk. Dalam konteks penelitian ini, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk yang layak serta efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar di SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat.

2.1.7 Komik Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran menggunakan bahan ajar yang menampilkan visual, menggunakan bahasa yang tidak kaku, serta memberikan penjelasan materi secara sederhana. Mereka juga lebih tertarik membaca buku bergambar dibandingkan buku teks, karena buku bergambar memiliki alur cerita yang runtut dan mudah

diingat. Berdasarkan kondisi tersebut, salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah komik (Mahendra et al., 2021)

Komik animasi adalah bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah dipahami oleh pembaca. Sudjana (2013: 63) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter sebagai cerita dalam penjelasan yang terkait dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Ada beberapa perkembangan komik sebagai media pembelajaran, seperti komik pendidikan. Komik pendidikan adalah komik yang menyampaikan pesan pembelajaran melalui kata-kata dan gambar yang disusun secara koheren untuk menggambarkan suatu cerita.

Komik yang disusun berdasarkan fakta ilmiah merupakan metode inovatif untuk mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi, karena menyajikan pengetahuan sains dalam bentuk populer yang disukai banyak siswa. Tanggapan siswa terhadap proyek tersebut sangat positif dan penuh antusiasme, menunjukkan bahwa mereka dapat menganggap sains sebagai sesuatu yang menarik ketika terlibat dalam aktivitas sains yang kreatif dan menantang (Mahendra et al., 2021)

2.2 Penelitian yang relevan

Pemanfaatan media pembelajaran berupa video animasi merupakan salah satu bentuk inovasi yang dapat meningkatkan mutu proses belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Media ini memadukan elemen gambar bergerak, teks, suara, serta berbagai efek visual sehingga mampu menyajikan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

(Tono Supriatna Nugraha, 2022) menyatakan bahwa media visual dan audio-visual, termasuk video animasi, dapat membantu siswa memahami informasi yang bersifat abstrak melalui tampilan visual yang kaya dan tersusun dengan baik. Pendapat ini diperkuat oleh Munir (2015) yang menjelaskan bahwa video animasi dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman konsep karena penyajian materinya lebih menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Selain itu, Sadiman dkk. (2011) menegaskan bahwa media audio-visual mampu memperjelas pesan pembelajaran sehingga informasi lebih mudah diterima oleh siswa. Mengingat pentingnya peran video animasi dalam mendukung proses pembelajaran, berbagai studi sebelumnya telah dilakukan untuk meneliti efektivitas serta manfaat penggunaannya. Beberapa penelitian relevan dipaparkan pada bagian berikut ini:

1. Wulandari (2021) melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman membaca siswa secara signifikan.
2. Pratama (2022) meneliti “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. Hasilnya, media animasi mampu membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam kegiatan membaca.
3. Yuliani (2020) dalam penelitiannya “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia”

menyimpulkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar membaca

4. Putri (2021) juga menemukan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat memperbaiki kualitas pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar, terutama dalam aspek keterampilan membaca pemahaman.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis animasi memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami teks dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

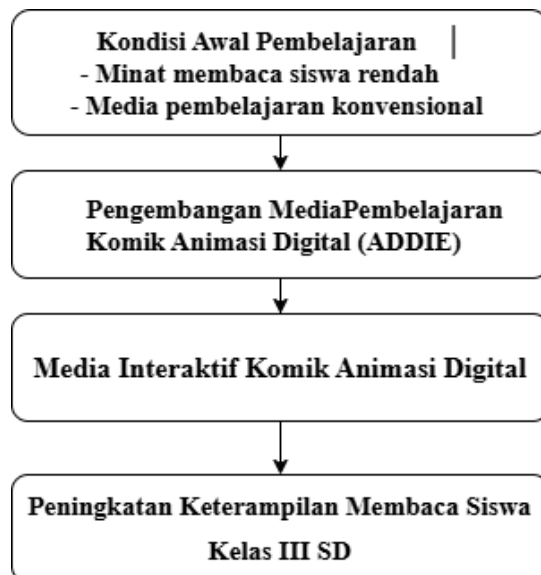
2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu model berpikir yang berfungsi untuk menyusun generalisasi dan menjadi dasar dalam merancang berbagai perencanaan yang saling berkaitan. Dalam konteks pendidikan, model pembelajaran dipandang sebagai suatu pola atau pedoman yang dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik memiliki keleluasaan dalam memilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi ajar, serta kondisi lingkungan belajar, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara lebih efektif, interaktif, serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa secara maksimal.

Pembelajaran membaca di sekolah dasar seringkali masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, siswa sulit memahami isi bacaan dan kurang termotivasi. Penggunaan media pembelajaran interaktif

berbasis animasi diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut karena menyajikan materi dalam bentuk visual dan audio yang menarik serta memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Media yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa, meliputi kelancaran membaca, ketepatan pelafalan, pemahaman isi bacaan, dan kemampuan menjawab pertanyaan.

Secara konseptual, hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:



2.4 Hipotesis

Khairat dan Zainil (2023) menegaskan bahwa dalam penelitian dan pengembangan, hipotesis digunakan sebagai dugaan awal mengenai kualitas, kelayakan, dan kebermanfaatan produk sebelum diuji melalui validasi ahli dan respons pengguna. Dengan merujuk pada prinsip tersebut, hipotesis dalam

penelitian ini diarahkan untuk memperkirakan bahwa produk yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kelayakan dan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan kerangka teoretis dan kerangka konseptual yang telah dijelaskan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Hipotesis 1 (H1), Media pembelajaran interaktif berbasis animasi yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membaca siswa kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat.
2. Hipotesis 2 (H2), Media pembelajaran interaktif berbasis animasi yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.
3. Hipotesis 3 (H3), Media pembelajaran interaktif berbasis animasi yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi berdasarkan respon guru dan siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan penelitian dan pengembangan (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk

mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.

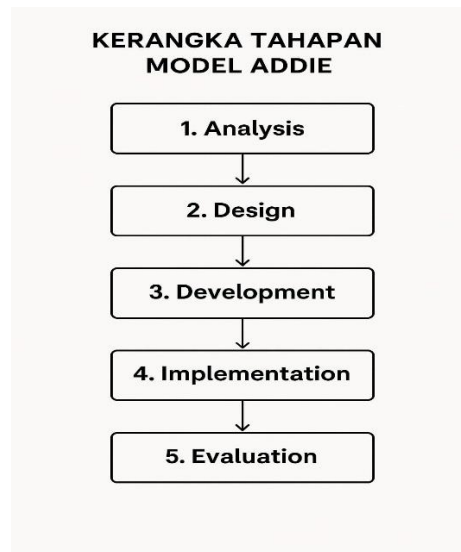
Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu. Melalui penelitian ini, berbagai permasalahan dalam bidang pendidikan dapat ditemukan solusinya, sehingga memungkinkan pengembangan serta penerapan inovasi dalam pendidikan. Salah satu bentuk penelitian yang mendukung hal tersebut adalah penelitian riset dan pengembangan (litbang) atau *research and development* (R&D), (Nusantara et al., 2023).

Pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan mempunyai empat level yaitu: Penelitian dan Pengembangan pada Level 1 (yang paling rendah tingkatannya) adalah penelitian untuk menghasilkan rancangan, tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk atau mengujinya, Penelitian dan Pengembangan pada Level 2, adalah peneliti tidak melakukan penelitian, tetapi langsung menguji produk yang ada, Penelitian dan Pengembangan pada Level 3, adalah peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan (merevisi) produk yang telah ada, membuat produk revisi dan menguji keefektifan produk tersebut,

Penelitian dan Pengembangan pada Level 4, adalah penelitian untuk menciptakan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi langkah-langkah dari Model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Model ini dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasa digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran. Menurut Mariam & Nam (2019), model ini biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja. Tahapan model meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Pengembangan pada setiap tahapan saling terkait satu sama lain. Tahapan evaluasi berada di bagian terakhir, namun evaluasi digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan sebelumnya dimulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi (Penelitian & Konsep, 2024)

Gambar tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Kelima tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* secara lebih ringkas dapat dijelaskan berikut ini. Pertama, tahap *analysis*. Tahap ini merupakan tahap analisis perlunya pengembangan produk atau model dan analisis kelayakan produk. Pengembangan produk diawali karena adanya masalah pada produk yang telah ada sebelumnya. Kedua, tahap *design*. Tahap ini merupakan tahap untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Rancangan produk masih bersifat konseptual yang mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya. Ketiga, tahap *development*. Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk yang siap diterapkan atau diujicobakan. Pada tahap ini dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. Keempat, tahap *implementation*. Tahap ini merupakan tahap penerapan produk yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan dan diterapkan. Kelima, tahap *evaluation*. Tahap ini merupakan tahap memberikan evaluasi terhadap produk atau model yang dikembangkan berupa umpan balik dari pengguna produk. (Penelitian & Konsep, 2024)

Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi langkah-langkah dari model ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut ini:

1. *Analysis* (analisis), mengidentifikasi kebutuhan masalah serta tujuan pembelajaran, menganalisis karakter siswa kelas III SD, mengidentifikasi apa saja kompetensi dasar materi membaca dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan.
2. *Design* (perancangan), membuat rancangan awal media komik animasi mulai dari menyusun alur cerita komik, mendesain karakter komik, *storyboard* komik dan menyusun instrumen validasi uji coba
3. *Development* (pengembangan), Mengembangkan produk media sesuai dengan desain, membuat komik animasi mulai dari menambah teks, membuat audio, melakukan validasi dan revisi sesuai masukan yang diberikan ahli validasi.
4. *Implementation* (implementasi), melakukan uji coba media kepada siswa dan dilanjutkan memberikan angket respon siswa serta observasi aktivitas siswa saat menggunakan media.
5. *Evaluation* (evaluasi), menilai kualitas dan efektivitas media seperti evaluasi formatif, evaluasi sumatif, menyimpulkan kelebihan dan kekurangan serta kelayakan media.

Penelitian ini membatasi proses pengembangan hanya sampai tahap implementasi atau uji coba produk, karena tahap evaluasi membutuhkan

pengujian berskala besar untuk menilai efektivitas media secara menyeluruh, yang tidak memungkinkan dilakukan dalam waktu penelitian yang terbatas.

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 15 Ranah Batahan, Kecamatan Ranah Batahan, Kabupaten Pasaman Barat, Provinsi Sumatera Barat.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari sumbernya yaitu siswa, guru, ahli media dan materi, dan ahli bahasa. Data sekunder adalah data yang dipakai sumber tertulis seperti angket, buku, jurnal, artikel ilmiah, serta dokumentasi sekolah yang mendukung penelitian.

3.2.3 Instrumen Penelitian

(Adib, Helen, 2017), Instrumen penelitian merupakan alat yang dirancang dan disusun dengan mengikuti prosedur serta tahapan pengembangan yang didasarkan pada teori dan kebutuhan penelitian, kemudian digunakan untuk mengumpulkan data. Dengan kata lain, instrumen dapat diartikan sebagai alat untuk memperoleh data penelitian. Dalam proses pengembangannya, instrumen penelitian dapat mengikuti prosedur Research and Development (R&D), di mana instrumen yang dihasilkan menjadi salah satu produk dari pelaksanaan penelitian R&D tersebut.

Instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai sarana untuk mengumpulkan data. Instrumen ini dapat berupa berbagai

bentuk fisik, seperti angket, daftar cek, pedoman wawancara, lembar observasi atau panduan pengamatan, tes, skala sikap, dan sebagainya. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu bagi peneliti dalam melaksanakan metode pengumpulan data. Dalam praktiknya, pemilihan satu metode pengumpulan data terkadang memerlukan lebih dari satu jenis instrumen. Sebaliknya, satu instrumen juga dapat dimanfaatkan untuk beberapa jenis metode pengumpulan data (Bua, 2022)

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa isi materi pada media komik animasi telah sesuai dengan kurikulum, kompetensi dasar pembelajaran, serta karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Ahli materi dalam penelitian ini merupakan guru atau wali kelas III yang memiliki kompetensi dalam pengembangan media ajar, literasi membaca, dan pembelajaran bahasa pada jenjang sekolah dasar yaitu oleh ibu Noni Afriza, S.Pd.

Proses validasi mencakup penilaian terhadap ketepatan isi materi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP), kebenaran konsep, kelayakan penyajian, relevansi cerita dengan konteks kehidupan siswa, serta sejauh mana materi dapat meningkatkan keterampilan membaca. Adapun kisi- kisi instrumen validasi untuk ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi kisi instrmen Ahli Materi

No.	Indikator	Item
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran	1,2,3,4
2	Ketepatan isi materi	5,6
3	Kebahasaan materi	7,8,9
4	Kelayakan penyajian materi	10,11,12
5	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik	13,14,15

2. Lembar Ahli Validasi Media

Validasi oleh ahli media pada penelitian ini mencakup penilaian terhadap aspek teknis, aspek desain, serta kualitas alat dan bahan yang digunakan dalam pengembangan media komik animasi. Ahli media dalam penelitian ini merupakan dosen yang memiliki kompetensi pada bidang teknologi pembelajaran, khususnya pengembangan media digital dan multimedia pendidikan. Pada proses validasi, ahli media mengevaluasi kesesuaian tampilan visual, kejelasan animasi, kemenarikan ilustrasi komik, kesesuaian warna, tipografi, navigasi, kemudahan penggunaan, serta kualitas file animasi yang dihasilkan (Ummah, K., & Rachmadtullah, R. (2021). Adapun kisi- kisi instrumen validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi kisi instrumen Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Item
1	Tampilan media (<i>Display</i>)	1,2,3,4
2	Animasi dan multimedia	5,6,7

3	Navigasi dan interaktivitas	8,9,10
4	Teknis dan format media	11,12,13
5	Kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik	14,15,16

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media komik animasi telah sesuai dengan kaidah kebahasaan Bahasa Indonesia serta mudah dipahami oleh siswa kelas III sekolah dasar. Ahli bahasa dalam penelitian ini merupakan dosen atau pakar yang memiliki kompetensi dalam bidang linguistik, pembelajaran bahasa Indonesia, serta pembinaan bahasa pada jenjang pendidikan dasar yaitu oleh bapak Dr. Isthifa Kemal, M.Pd.

Aspek yang divalidasi meliputi kebenaran penggunaan ejaan, struktur kalimat, pilihan kata, kejelasan makna, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, serta kelayakan penyajian teks dalam mendukung keterampilan membaca pemahaman. Hasil validasi ahli bahasa memberikan masukan penting untuk penyempurnaan teks pada komik animasi sehingga materi yang tersaji tidak hanya menarik secara visual tetapi juga benar, komunikatif, dan sesuai standar pembelajaran bahasa Indonesia. (Putri, N, 2022)

Tabel 3.3 Kisi kisi instrmen Ahli Bahasa

No.	Indikator	Item
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	1,2,3,4
2	Ketepatan kaidah bahasa indonesia	5,6,7
3	Navigasi dan interaktivitas	8,9,10
4	Keterbacaan teks	11,12,13
5	Kesesuaian bahasa dengan tujuan pembelajaran	14,15

4. Angket Respon Siswa

Instrumen ini digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan media ajar berupa media pembelajaran komik animasi digital berdasarkan respon siswa, serta untuk memperoleh saran dan masukan terhadap media yang telah dikembangkan. Instrumen ini diberikan pada saat tahap uji coba produk. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan untuk respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Item
1	Minat belajar	Siswa merasa senang belajar membaca menggunakan media animasi	1
2	Kemudahan memahami	Media membantu siswa lebih mudah memahami isi bacaan	2

3	Tampilan	Tampilan gambar dan animasi menarik	3
4	Ketertarikan media	Siswa tidak merasa bosan saat menggunakan media	4
5	Kemandirian belajar	Siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan media	5
6	Kesenangan belajar	Media membuat kegiatan membaca menjadi menyenangkan	6
7	Motivasi belajar	Siswa ingin menggunakan media pada pembelajaran berikutnya	7
8	Kualitas isi	Cerita dan gambar yang ditampilkan menarik	8
9	Kejelasan materi	Narasi dan cerita jelas serta membantu dalam membaca	9
10	Peningkatan semangat	Media meningkatkan semangat membaca siswa	10

5. Angket Respon Guru

Instrumen ini digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan media berupa media pembelajaran komik animasi digital berdasarkan respon guru, serta untuk memperoleh saran dan masukan terhadap media yang telah dikembangkan. Instrumen ini diberikan pada saat tahap uji coba produk. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan untuk respon guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Item
1	Kegunaan media	Media membantu guru dalam mengajar keterampilan membaca	1
2	Kesesuaian materi	Isi media sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	2
3	Kepraktisan media	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa	3
4	Tampilan	Desain dan tampilan media menarik bagi siswa SD	4
5	Peningkatan minat	Media dapat meningkatkan minat membaca siswa	5
6	Penyajian materi	Materi disajikan secara runtut dan jelas	6

7	Animasi	Animasi dalam media mampu menarik perhatian siswa	7
8	Kejelasan Narasi	Narasi dan cerita dalam media jelas serta mudah dipahami oleh siswa	8

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dari validator terhadap lembar penilaian media pembelajaran, dapat ditentukan tingkat validitas media pembelajaran dalam bentuk media komik animasi digital. Proses penentuan validitas dilakukan melalui tabulasi data yang dinilai oleh satu orang dosen ahli media sebagai validator. Tabulasi tersebut menggunakan skala Likert 1–5, dengan pemberian skor 1, 2, 3, 4, dan 5 pada setiap aspek yang dinilai.

Tabel 3.6 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0 – 20%	Tidak Valid

Sumber (Muhammad Bagus Siddiq, 2025)

Apabila persentase kevalidan berada pada rentang 81–100%, maka produk dinyatakan sangat valid dan tidak memerlukan revisi. Uji kepraktisan dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan total skor yang diberikan oleh guru dan peserta didik melalui angket. Analisis data angket respon pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase yang diperoleh

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimum

Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Lembar Kepraktisan

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0 - 20%	Tidak Praktis

Sumber (Muhammad Bagus Siddiq, 2025)

Berdasarkan tabel 3.7 perangkat pembelajaran dikatakan praktis, apabila berada pada interval 41% - 80%, sedangkan perangkat pembelajaran dikatakan tidak praktis berada pada interval 0% - 20%.

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

Pengujian internal yang terdiri dari uji ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap spesifikasi kualitas produk yang dikembangkan. Pengujian dilaksanakan berdasarkan instrumen uji yang telah dikembangkan.

1. Ahli Media

Ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran berbentuk media komik animasi digital serta untuk melihat saran dari validator media yang telah dikembangkan. Ahli desain ini dilakukan oleh satu orang validator yaitu Bapak **Salman Alfarisi Efendi , S.Pd., M.Pd** salah satu dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ahli Bahasa

Ahli bahasa digunakan untuk mengukur kelayakan aspek bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan, serta untuk melihat masukan dan saran dari validator mengenai kesesuaian penggunaan bahasa dalam bahan ajar tersebut. Ahli bahasa ini di validasi oleh Bapak **M Afiv Toni Suhendra Saragih, SPd., M.Pd** salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

3. Ahli Materi

Ahli materi ini melihat kelayakan isi dari materi pada media pembelajaran berbentuk komik animasi digital untuk mengukur apakah materi sudah sesuai. Untuk itu penting dilakukan validasi ahli materi untuk

mendapatkan saran ataupun masukan dari validator materi. Ahli materi ini divalidasi oleh Ibu **Noni Afriza, S.Pd** salah satu wali kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat.

3.3.2 Pengujian Eksternal

1. Respon Guru

Angket respon guru diberikan setelah tahap uji coba produk, angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbentuk komik animasi digital dalam proses pembelajaran, serta memperoleh pendapat guru mengenai efektivitas media tersebut ketika digunakan dikelas. Masukan dan saran dari guru diperlukan sebagai bahan evaluasi untuk peningkatan kualitas media agar lebih layak dan mudah digunakan. Kisi- kisi angket guru meliputi aspek kejelasan materi serta kemudahan penyampaian materi kepada siswa.

2. Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan setelah pelaksanaan uji coba produk selesai. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta tingkat penerimaan siswa terhadap media komik animasi digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, angket ini juga digunakan untuk mengumpulkan pendapat siswa terkait pengalaman belajar yang mereka peroleh.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Rancangan Awal

Rancangan awal pengembangan media komik animasi digital dimulai dengan mengkaji kebutuhan pembelajaran membaca siswa kelas III SD yang menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Berdasarkan kajian tersebut, peneliti menetapkan materi pembelajaran membaca yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Materi yang dipilih berupa bacaan teks dengan penggunaan bahasa sederhana, struktur kalimat yang mudah dipahami, dan kosakata yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Tema cerita dalam komik animasi digital dipilih dari konteks kehidupan sehari-hari siswa agar dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap isi bacaan.

Selanjutnya, peneliti menyusun tujuan pembelajaran secara terperinci sebagai landasan dalam pengembangan media. Tujuan tersebut diarahkan agar siswa mampu membaca teks secara lancar dengan pengucapan dan intonasi yang tepat serta memahami makna bacaan melalui bantuan visual dan animasi. Tujuan pembelajaran ini menjadi pedoman dalam perancangan alur cerita, penyusunan dialog, dan penentuan teks bacaan yang disajikan dalam komik animasi digital.

Pada tahap ini, peneliti juga merumuskan indikator pencapaian keterampilan membaca yang akan digunakan sebagai dasar penilaian hasil belajar siswa. Tahap perancangan dilanjutkan dengan pembuatan storyboard yang berfungsi sebagai rancangan visual awal media komik animasi digital. Storyboard

memuat urutan cerita, pembagian adegan animasi, penempatan ilustrasi, serta pengaturan teks bacaan dan dialog pada setiap tampilan. Penyusunan storyboard bertujuan untuk memastikan keterpaduan antara materi, alur cerita, dan tujuan pembelajaran sebelum media dikembangkan secara teknis. Selain itu, storyboard digunakan sebagai acuan dalam proses produksi animasi agar penyajian materi tersusun secara sistematis dan mudah dipahami siswa.

Pada tahap berikutnya, dilakukan perancangan karakter dan latar cerita yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SD. Tokoh dalam komik dirancang dengan tampilan sederhana, ekspresi yang jelas, serta penggunaan warna-warna cerah untuk menarik perhatian siswa. Latar tempat dan suasana dibuat sesuai dengan isi cerita dan lingkungan siswa sehingga dapat memperkuat pemahaman visual terhadap bacaan. Perancangan tampilan media juga mencakup pemilihan jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca, pengaturan tata letak teks dan gambar yang seimbang, serta pemilihan warna yang mendukung kenyamanan membaca. Selain aspek visual, rancangan awal media komik animasi digital juga menekankan unsur interaktivitas. Interaktivitas diwujudkan melalui penyediaan tombol navigasi yang memudahkan siswa dalam mengoperasikan media, seperti tombol lanjut, kembali, dan menu utama. Media juga dilengkapi dengan latihan atau pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan isi bacaan untuk melatih kemampuan pemahaman membaca siswa. Setiap jawaban siswa diberikan umpan balik secara langsung sebagai bentuk penguatan dan motivasi dalam belajar.

Seluruh komponen yang telah dirancang kemudian dikombinasikan menjadi *prototype* awal media komik animasi digital. *Prototype* ini masih bersifat

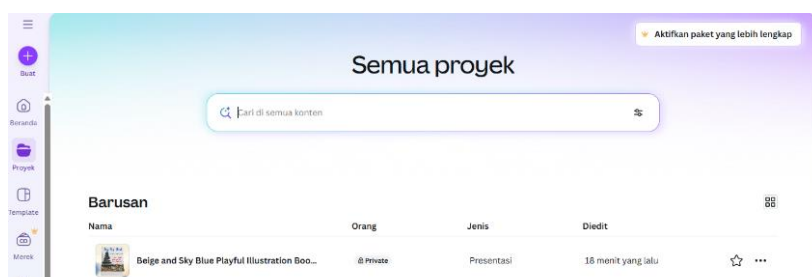
awal dan digunakan sebagai bahan penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan. Hasil validasi tersebut menjadi dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan dan penerapan dalam pembelajaran.

3.4.2 Pembuatan Produk

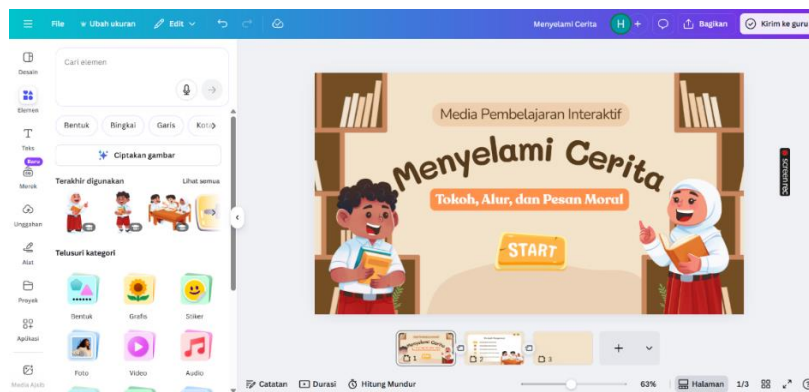
Pada tahap ini, dilakukan pembuatan produk berupa komik animasi digital menggunakan Canva, sesuai dengan alur cerita yang telah dirancang pada tahap desain sebelumnya. Proses perancangan dimulai dengan penyusunan materi yang dikembangkan berdasarkan pokok bahasan dalam buku siswa kelas III SD. Materi ini kemudian dikemas dalam bentuk komik animasi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dan mudah dipahami.

Setelah materi disusun, langkah berikutnya adalah merancang desain visual komik animasi digital. Produk yang dikembangkan menggunakan ukuran kertas A5 (21 cm x 14,8 cm) dengan jenis art full colour konstruk 160 gsm, yang merupakan standar internasional (ISO paper size) dan cocok untuk ilustrasi berwarna. Ilustrasi dibuat dalam gaya kartun agar lebih menarik dan membantu memperjelas pesan serta nilai-nilai yang disampaikan dalam materi. Perancangan desain komik dilakukan menggunakan aplikasi Canva, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka Canva melalui komputer untuk memulai proses pembuatan desain komik.



2. Mulai mendesain komik animasi



3. Tambahkan latar belakang dan elemen-elemen yang membentuk panel serta ilustrasi.



4. Membuat desain navigasi dan petunjuk membaca komik



5. Mulai membuat teks dan ilustrasi komik animasi



5. Menambahkan kuis interaktif diakhir komik

berdasarkan hasil observasi langsung terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran, ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Permasalahan tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang cenderung monoton sehingga menurunkan minat baca siswa, khususnya terhadap materi pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi karena dianggap kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti berpendapat bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif sebagai upaya untuk mengatasi kendala yang ada. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran berupa komik animasi digital dengan materi teks narasi. Guru kelas III di SDN 15 Ranah Batahan diketahui belum pernah memanfaatkan media komik animasi digital dalam proses pembelajaran, sehingga media ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif.

Media komik animasi digital dipilih karena mampu menyajikan cerita secara visual dan interaktif, sehingga lebih menarik bagi siswa. Selain itu, materi teks narasi yang disajikan dalam bentuk animasi dapat membantu siswa memahami alur cerita dengan lebih mudah. Media ini juga dirancang dengan tampilan yang menarik, penggunaan warna yang variatif, serta dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang keaktifan siswa. Dengan demikian, penggunaan media komik animasi digital diharapkan dapat meningkatkan rasa

ingin tahu siswa, mengurangi kejenuhan dalam belajar, serta membantu siswa lebih fokus dan mudah memahami materi yang disampaikan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap penerapan (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Namun, dalam penelitian ini proses pengembangan hanya dibatasi sampai pada tahap implementasi, di mana media yang telah dikembangkan akan diuji cobakan kepada siswa kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan siswa dan analisis karakteristik siswa.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a) Analisis Kebutuhan

Pada penilaian kebutuhan, tujuan peneliti adalah untuk mengumpulkan data tentang kondisi serta kebutuhan yang harus dipenuhi siswa sebelum dikembangkannya suatu media pembelajaran. Dalam proses pengembangan materi ajar yang perlu peneliti ketahui ialah kebutuhan pembelajaran agar media

bisa digunakan sesuai kebutuhan siswa kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat.

b) Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti merancang perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Tahapan ini bertujuan untuk menentukan kompetensi awal serta indikator keberhasilan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran di SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat. Kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut mengacu pada modul ajar dalam pembelajaran mendalam, sehingga pengembangan perangkat pembelajaran diselaraskan dengan ketentuan kurikulum yang berlaku.

Tabel 4.1 Perangkat Pembelajaran

Kompetensi Awal	Capaian Pembelajaran
Peserta didik mampu membaca dan memahami isi cerita serta mengembangkan pemahaman bermakna, meningkatkan keterampilan membaca.	Peserta didik mampu membaca teks narasi pada media yang ditampilkan dengan baik, mampu menyimak dan menjelaskan Kembali isi teks cerita.

c) Analisis Karakter Siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui kondisi, kebutuhan, serta gaya belajar siswa sebagai landasan dalam pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, terlihat bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada materi

teks narasi, masih rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang masih bersifat konvensional, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan kurang mampu menarik perhatian siswa. Siswa kelas III SDN 15 Ranah Batahan umumnya memiliki kecenderungan menyukai pembelajaran yang visual, menarik, dan interaktif. Mereka lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui gambar, cerita, dan animasi dibandingkan dengan teks yang panjang. Di samping itu, siswa juga cepat merasa jenuh apabila pembelajaran tidak didukung oleh penggunaan media yang bervariasi dan menarik.

Berdasarkan karakteristik tersebut, pengembangan media pembelajaran berupa komik animasi digital dengan materi teks narasi dianggap tepat untuk diterapkan. Media ini dapat menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga mampu menarik perhatian serta meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Desain yang menarik, penggunaan warna yang beragam, serta adanya unsur cerita dan pertanyaan dalam media diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, mengurangi kebosanan, dan membantu mereka memahami alur serta isi teks narasi dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media komik animasi digital diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d) Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menentukan kesesuaian isi pembelajaran dengan kompetensi yang harus dicapai serta karakteristik siswa. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah teks narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teks narasi merupakan jenis teks yang berisi rangkaian peristiwa atau

kejadian yang disusun secara runtut sehingga membentuk suatu cerita yang utuh. Dalam pengembangan media komik animasi digital, materi teks narasi disesuaikan dengan struktur dan unsur-unsur penting yang harus dipahami siswa, seperti tokoh, latar, alur, serta pesan moral yang terkandung dalam cerita. Penyajian materi dalam bentuk komik animasi digital bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami alur cerita melalui visualisasi gambar dan animasi yang menarik.

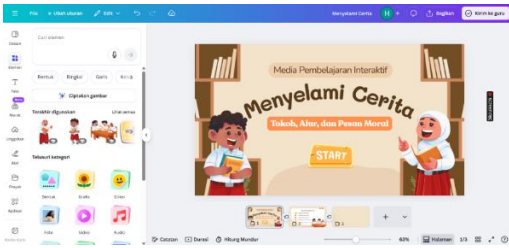
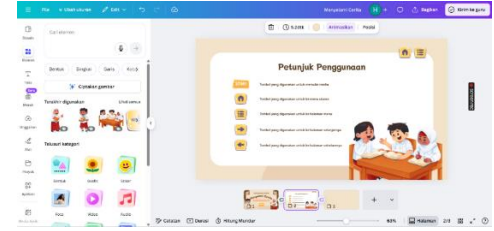


Selain itu, materi teks narasi dalam media komik animasi digital juga dirancang dengan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas III sekolah dasar. Setiap bagian cerita disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung pemahaman siswa. Tidak hanya itu, media juga dilengkapi dengan pertanyaan atau latihan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi cerita.


4.1.2. Tahapan Desain (*Design*)

a. Merancang media komik animasi digital

Pembuatan media komik interaktif digital dirancang menggunakan aplikasi *Canva* yang disajikan dalam format digital. Produk yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi serta memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Peneliti mulai merancang *storyboard*, tampilan, animasi, narasi, dan fitur interaktif. Media dibuat menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe Animate*, *Canva*, dan *Articulste Storyline* untuk menghasilkan mediaa yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa yaitu media komik animasi.

Gambar 4.2 Desain Media

Gambar	keterangan
	<p>Tampilan awal komik animasi digital menggunakan Canva berupa halaman pembuka berjudul “Menyelami Cerita” yang memuat materi teks narasi (tokoh, alur, dan pesan moral). Desain dibuat menarik dengan ilustrasi, warna yang variatif, serta tombol interaktif “Start” sebagai navigasi.</p>
	<p>Halaman petunjuk penggunaan dalam komik animasi digital menggunakan Canva. Halaman ini berisi panduan fungsi tombol navigasi seperti tombol mulai, beranda, menu, serta tombol untuk berpindah halaman. Desain disusun dengan tampilan yang menarik, dilengkapi ilustrasi siswa dan warna yang sesuai</p>
	<p>Petunjuk dan cara membaca komik animasi digital sesuai urutan alur cerita yang disajikan dalam komik.</p>
	<p>Isi komik animasi digital yang menyajikan materi teks narasi dalam bentuk cerita bergambar. Setiap adegan ditampilkan dalam panel komik yang memuat dialog antar tokoh untuk menggambarkan alur cerita. Desain dilengkapi dengan tombol navigasi untuk berpindah halaman, serta ilustrasi yang menarik perhatian siswa dalam mengikuti</p>

	pembelajaran.
	Menambahkan kuis interaktif diakhir komik terkait cerita komik yang sudah ditampilkan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dan daya ingatan siswa terkait pembelajaran yang sudah dilakukan.

b. Menyusun Instrumen

Instrumen penilaian dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Adapun instrumen yang divalidasi, yaitu : (a) instrumen ahli materi materi, (b) instrumen ahli media, dan (c) instrumen ahli bahasa. Adapun instrumen kepraktisan, yaitu : (a) angket respon guru, dan (b) angket respon siswa.

c. Menyusun Silabus dan RPP

Penyusunan silabus dan RPP bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan mengaplikasikan media

pembelajaran berupa komik animasi digital. Adapun modul ajar yang sudah disusun di halaman lampiran.

4.1.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini bahan ajar akan dilakukan validasi oleh validator. Validasi terdiri dari ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Validator bahan ajar ini dilakukan oleh 3 dosen ahli. Hasil dari validasi digunakan sebagai tahap awal dari melakukan revisi dan menyempurnakan bahan ajar yang akan dikembangkan.

1. Uji Kelayakan /Validasi Ahli

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi pada media dan modul ajar. Validasi ahli materi ini menggunakan instrumen berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “5 = Sangat Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup Baik”, “2 = Kurang Baik”, dan “1 = Sangat Kurang”. Adapun penilaian dari ahli materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Noni Afriza, S.Pd	82	85	96%	Sangat Valid

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{82}{85} \times 100 \%$$

$$= 96\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diatas menunjukkan bahwa isi materi yang ditampilkan valid dengan presentase 96% kategori sangat valid. Dengan demikian, isi materi pada media pembelajaran komik animasi digital dan modul ajar berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon dari ahli materi untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hasil dari validasi materi dapat dilihat pada lampiran.

b). Validasi Ahli Media

Validasi ahli media yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian desain pada media komik animasi digital. Validasi ahli media ini menggunakan instrumen berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “5 = Sangat Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup Baik”, “2 = Kurang Baik”, dan “1 = Sangat Kurang

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

validator	Total skor	Skor maksimal	presentase	kriteria
Salman Alfarizi, S.Pd., M.Pd	79	80	98%	Sangat Valid

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{79}{80} \times 100 \%$$

$$= 98\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan tabel diatas, hasil yang didapat melalui penyebaran angket validasi ahli media mendapatkan presentase 98% dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian, materi untuk memulai pembacaan media komik animasi digital dapat dianggap layak digunakan pada proses belajar mengajar.

c). Ahli Bahasa

Validasi bahasa yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian aspek keterbacaan pada media komik animasi digital. Validasi ahli bahasa ini menggunakan instrumen berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “5 = Sangat Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup”, “2 = Kurang Baik”, dan “1 = Sangat Kurang”. Adapun penilaian dari ahli bahasa melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd	74	80	92%	Sangat Valid

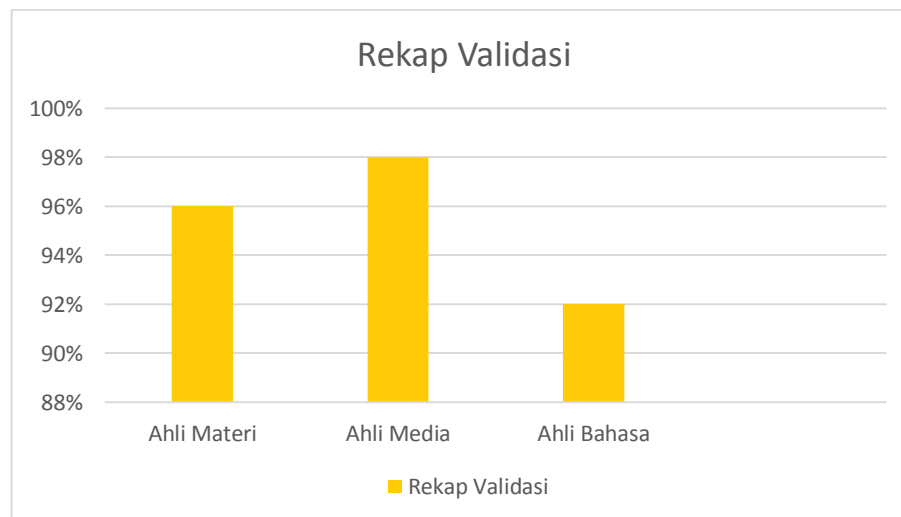
$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{74}{80} \times 100 \%$$

$$= 92\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa diatas menunjukkan bahwa aspek keterbacaan yang ditampilkan valid dengan persentase 92% dengan kategori Sangat Valid. Dengan demikian, aspek keterbacaan pada media komik animasi digital berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon dari ahli bahasa untuk

diterapkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.



Gambar 4.2 Rekap Validasi

Gambar 4.2 menggambarkan presentase kelayakan berdasarkan data yang didapatkan melalui validasi oleh ahli materi mencapai 96% dikategorikan sangat cocok untuk digunakan. Validasi dari para ahli media mencapai 98% dianggap sangat cocok untuk digunakan. Selanjutnya, dilakukan validasi oleh ahli Bahasa menunjukkan 92% dan juga termasuk kategori sangat layak untuk diterapkan.

4. Tahap Implementasi (implementation)

Pada fase implementasi ini, pengembangan materi pembelajaran komik animasi digital dengan materi membaca teks narasi yang mengacu pada model *Problem Based Learning* (PBI) dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2026. Pelaksana ini di mulai pada pertemuan pertama, kegiatan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit), mulai pukul 08.10 hingga 09:20 WIB. Materi yang dibahas adalah membaca teks narasi dan memahami unsur unsur dari cerita,

menggunakan media komik animasi digital. Proses pembelajaran dimulai dengan tahapan yang terdapat pada rancangan pelaksanaan pembelajaran Modul Ajar.

Gambar 4.3 kegiatan uji coba dikelas



Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahapan implementasi produk yaitu sebagai berikut : (1) uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas, dan (2) uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 22 siswa yang diambil dari kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut:

a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media komik animasi digital ini dilakukan oleh 1 guru, yaitu wali kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media komik animasi digital ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Noni Afriza, S.Pd	32	32	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru diatas dapat diberikan persentase nilai 100% kategori sangat praktis. Dengan demikian, kepraktisan pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon guru untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat.

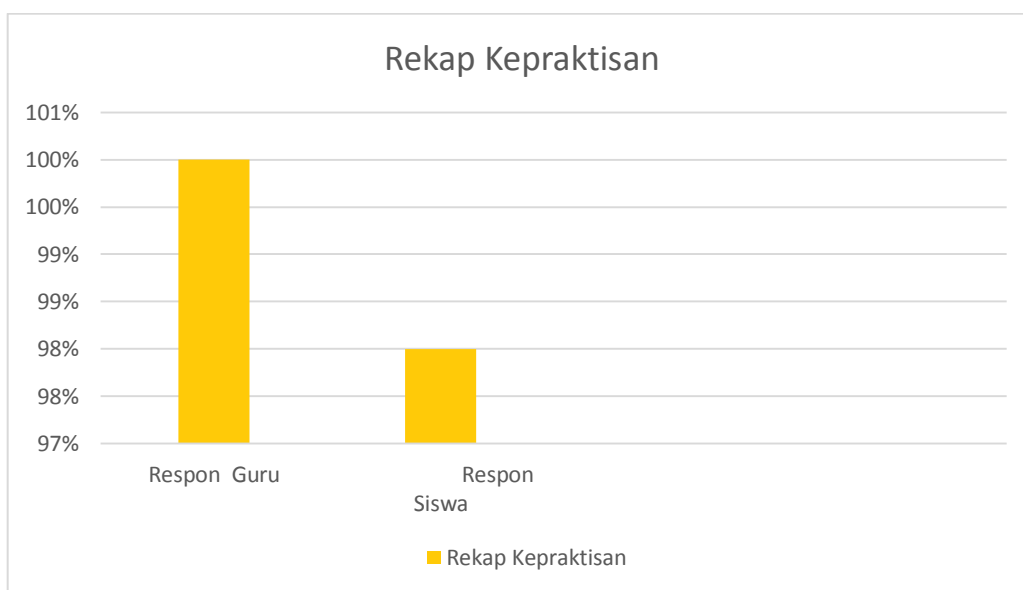
b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 22 siswa, pemakaian dilakukan di kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan sebagai media ajar yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan dalam modul ajar, lalu materi tersebut dipaparkan dengan bantuan media komik animasi digital tersebut. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Siswa kelas III	870	880	98%	Sangat Praktis

Dengan demikian, kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 100% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Respon siswa terhadap media rata-rata 98% dikategorikan sangat menarik dan sangat praktis untuk digunakan.



Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media komik animasi digital. Dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa dikelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat. Media komik animasi digital ini yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE (*Analysis, Design,*

Development, Implementation, dan Evaluation). Model ini digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis.

4.1.1 Proses Pengembangan Media Komik Animasi Digital

Dalam fase Analisis (*Analysis*), langkah-langkah yang diambil mencakup mengumpulkan segala jenis informasi yang dapat dijadikan sebuah bahan untuk menghasilkan produk bahan ajar, mencakup analisis kebutuhan, kurikulum, serta siswa, dan materi. Tujuan dari langkah ini adalah untuk menentukan masalah mendasar yang ada pada kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh permasalahan yang benar-benar ada di lingkungan sekolah, harapan dan solusi permasalahan dasar yang berlangsung selama proses pembelajaran di kelas, pada analisis siswa ini, dilakukan untuk melihat sikap siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pada membaca teks narasi. Diambil untuk memastikan bahwa pengembangan yang dilaksanakan sesuai dengan karakteristik siswa.

Dalam analisis materi ini, dilakukan untuk melakukan bentuk materi pembelajaran dalam satuan pendidikan. Bertujuan agar media komik animasi digital yang dikembangkan tetap konsisten pada tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Dari temuan analisis ini, peneliti menyimpulkan bahwa pemilihan media komik animasi digital dalam proses pembelajaran harus mampu memberikan pemahaman konsep kepada siswa, terutama pada materi cerita narasi. Selama tahap Perancangan (*Design*), peneliti mulai menyusun media komik animasi digital yang disusun berdasarkan temuan analisis yang telah

dilakukan sebelumnya, tahap perancangan ini dilaksanakan dengan menetapkan elemen akan diperoleh dalam media .

Pada fase Pengembangan (*Development*), peneliti melakukan kegiatan merealisasikan desain produk yang dipersiapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap pengembangan desain produk peneliti mengembangkan materi cerita narasi dan menentukan unsur ceritanya. Kesimpulan yang peneliti peroleh setelah proses pengembangan selesai, media pembelajaran ini kemudian divalidasi oleh tim ahli untuk menilai tingkat kevalidannya. Jika terdapat bagian yang belum memenuhi kriteria, bahan ajar diperbaiki dengan mempertimbangkan pendapat dari tim ahli agar menjadi hasil yang layak dan valid untuk pembelajaran.

Pada fase *Implementation*, media komik animasi digital yang sudah valid dapat diuji coba pada peserta didik. dengan melakukan proses pembelajaran didalam kelas, tahap keempat dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap penerapan berupa media komik animasi digital divalidasi oleh para validator. Selanjutnya kegiatan ini memberikan lembar angket untuk mengumpulkan respon dari peserta didik sebagai alat untuk mengukur respon dan motivasi terhadap penggunaan media komik animasi digital yang menggunakan materi cerita narasi. Hasil penilaian peserta didik terhadap media komik animasi digital di peroleh total 98% dengan kategori sangat baik. Dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran yang penggunaan media komik animasi digital dalam Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

4.1.2 Kelayakan Media Pembelajaran Komik Animasi Digital

Proses validasi media komik animasi digital memerlukan terdapat tiga validator, yaitu ahli materi, media, dan bahasa yang melakukan validasi untuk menilai keakuratan media komik animasi digital. Hasil validasi para ahli diperoleh sebelum di uji cobakan media komik animasi digital yang telah dirancang.

No.	Indikator Penilaian	Jumah Item	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1.	Kesesuaian hasil materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran	4	19	20
2.	Tingkat keakuratan materi	2	10	10
3.	Kebahasaan matri	3	15	15
4	Kelayakan materi	3	15	15
5.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar	3	15	15
Jumlah		17	74	75

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi

Adapun tanggapan hasil dari ahli materi adalah Ibu Noni Afriza, S.Pd seorang guru di SDN 15 Ranah Batahan, mendapatkan rata-rata 96% dengan kategori "Sangat Layak". Proses verifikasi ini dilaksanakan pada hari sabtu, 14 februari 2026. Aspek penilaian terdapat empat indikator, dan setiap indikator berisi 3 deskripsi, pada indikator kesesuaian materi memperoleh 19 skor, indikator keakuratan materi memperoleh 10 skor, lalu indikator kebahasaan materi pembelajaran memperoleh 15 skor, indikator kelayakan materi memperoleh 15

skor, dan terakhir kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar memperoleh 15 skor, dari hasil tersebut skor keseluruhan sesuai yang diharapkan.

No.	Indikator Penilaian	Jumah Item	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1.	Tampilan media (<i>Display</i>)	4	20	20
2.	Animasi dan multimedia	3	15	15
3.	Navigasi dan interaktivitas	3	15	15
4	Teknis dan format media	3	15	15
5.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar peserta didik	4	19	20
Jumlah		17	84	85

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media

Adapun tanggapan hasil dari Bapak Salman Alfarisi Efendi, S.Pd.,M.Pd. seorang ahli media dan dosen FKIP UMSU mendapatkan rata-rata mencapai 98%, yang tergolong dalam kategori 'Sangat Valid'. Aspek penilaian terdapat lima indikator, masing-masing dengan jumlah deskripsi yang berbeda, terutama pada indikator tampilan memiliki 4 deskripsi dan memperoleh 20 skor, indikator animasi terdapat 3 deskripsi memperoleh 15 skor, indikator navigasi berjumlah 3 deskripsi memperoleh 15 skor, indikator teknis terdapat 3 indikator yang memperoleh 15 skor, dan terakhir kesesuaian dengan peserta didik terdapat 4 deskripsi dan memperoleh 19 skor, dari hasil tersebut skor keseluruhan sesuai yang diharapkan.

Adapun tanggapan hasil dari Ahli bahasa, M Afiv Toni Suhendra Saragih S.Pd.,M.Pd. seorang dosen di FKIP UMSU, mencapai nilai rata-rata 92% di kategori "Sangat Valid". Validasi ini dilakukan pada hari Selasa, 3 Februari 2026. Aspek penilaian terdiri dari 5 indikator, dengan setiap indikator memiliki jumlah deskripsi yang berbeda, pada indikator pertama yaitu kesesuaian bahasa memperoleh 20 skor, indikator ketepatan kaidah bahasa mendapat 12 skor, indikator interaktivitas mendapat 15 skor, indikator keterbatasan teks mendapat 12 skor, indikator kesesuaian bahasa dengan tujuan pembelajaran mendapat 15 skor, dari hasil tersebut skor keseluruhan sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator para ahli dapat dari analisis yang dilakukan, media komik animasi digital dinilai tepat diterapkan pada aktivitas pembelajaran di sekolah.

4.2.3 Kepraktisan Media

Setelah melalui kelayakan oleh para ahli, bahan ajar akan diuji coba pada siswa. Uji coba ini dijalankan pada kelas III SDN 15 Ranah Batahan yang berjumlah 22 orang pengujian ini dilakukan pada Senin, 14 Februari 2026. Kepraktisan ini bertujuan untuk menguji media sehingga dapat diketahui apakah praktis atau tidak digunakan. Uji kepraktisan dilakukan pada tahap Implementasi (Implementaion), peneliti menguji pada gurukela III ibu Noni Afriza, S.Pd mendapat presentase rata-rata 100% kategori "Sangat Praktis". Uji coba kepraktisan ini terdiri dari 8 aspek yang dinilai yang dimana nilai tertinggi mendapatkan nilai "SS=4" dan nilai terendah mendapat nilai "TS=1".

Pada hasil uji coba kepraktisan pada siswa kelas III pada Sabtu 14 Februari 2026 mendapat presentase rata-rata mencapai 98% dalam kategori "Sangat Praktis". Proses uji coba kepraktisan ini terdiri dari 10 indikator yang dinilai yang dimana nilai tertinggi memperoleh skor "SS=4", sementara nilai terendah mendapatkan nilai "TS=1".

Berdasarkan pengembangan media komik animasi digital pendekatan yang dilakukan berhasil disimpulkan bahwa bahan ajar ini sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, karena mampu meningkatkan minat membaca siswa serta siswa lebih aktif dan kreatif dalam pelajaran dikelas terlihat dari penilaian validasi para ahli, serta dalam hal kepraktisan bagi guru dan siswa menunjukkan nilai sangat baik menyatakan "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat" Sangat efektif digunakan selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi yaitu berupa komik animasi digital dan hasil temuan yang telah dijelaskan dalam BAB IV, dapat disimpulkan beberapa poin yang menjadi jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dirumusan masalah. Kesimpulannya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berupa komik animasi digital materi membaca teks narasi dan menentukan unsur unsur cerita dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE mencakup beberapa langkah-langkah yang dilalui meliputi analisis, perancangan, pengembangan, dan penerapan. Proses ini dilaksanakan secara sistematis, dimana tahap analisis, peneliti melakukan penilaian terhadap kebutuhan dan kurikulum, karakteristik, serta materi. Kemudian, pada proses desain menggunakan canva premium dengan tahapan merancang komponen, materi. Sementara itu, dalam penyusunan

instrumen mencakup validasi oleh para pakar dalam bidang materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa media komik animasi digital dapat dimanfaatkan dengan baik. sebagai media pembelajaran dikelas. Media pembelajaran berupa komik animasi digital berikutnya diuji cobakan pada tahap implementasi dengan melibatkan guru dan siswa.

2. Kevalidan media pembelajaran berupa komik animasi digital didapat dari pengembangan oleh para ahli validasi yaitu pakar materi, pakar media dan pakar bahasa menilai bahwa media pembelajaran berupa komik animasi digital sesuai untuk diterapkan tanpa revisi. Hasil dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 96% Kategori “Sangat Layak”. Hasil evaluasi oleh pakar media diperoleh nilai 98%, yang diklasifikasikan sebagai “Sangat Layak”, sedangkan hasil penilaian ahli bahasa, mencapai 92% yang dinilai tergolong “Sangat Layak” yakni menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa komik animasi digital relevan dan sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah.
3. Kepraktisan hasil uji coba pengembangan yang dilaksanakan di kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat diperoleh hasil penilaian melalui angket tanggapan siswa dengan persentase 98% di kategorikan “Sangat Praktis” serta angket tanggapan guru sempurna dengan persentase 100% di kategorikan “Sangat Praktis” termasuk efektif digunakan. Disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran berupa komik animasi digital dapat membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran membaca. Penggunaan media ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Selain itu, guru juga disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis animasi ini secara optimal untuk meningkatkan keterampilan membaca. Dengan adanya media yang menarik dan interaktif, siswa dapat belajar secara lebih mandiri, aktif, dan menyenangkan sehingga pemahaman terhadap isi bacaan dapat meningkat.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana

yang memadai, seperti perangkat komputer, proyektor, maupun akses teknologi lainnya. Dukungan dari pihak sekolah sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan berkualitas.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dengan cakupan materi yang lebih luas serta melakukan uji efektivitas pada skala yang lebih besar. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengombinasikan media ini dengan model atau metode pembelajaran lain guna memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, Helen, S. (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Sains Dan Teknoogi*, 139–157.
- Arsyad, F., & Elektro, D. T. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Menggunakan Software Electrical Control Techniques Simulator (EKTS)*. 663–668.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Institut Agama Islam Negeriegeri, December*, 2–8. <https://www.taufiq.net/2019/09/model-penelitian-pengembangan-borg-and.html>
- Astutik, A. F., Suprijono, A., Studi, P., Dasar, P., Surabaya, U. N., Studi, P., Pendidikan, T., Surabaya, U. N., Surabaya, U. N., Karakter, P., & Education, J. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS SEBAGAI PENGUATAN KARAKTER PESERTA DIDIK KELAS V SDN GELURAN 1 TAMAN*. 9(3), 543–554.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)*, 23–35.
- Bua, M. T. (2022). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar*. 32–37.
- Dumako, M. H., & Artikel, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn 06 Randangan Kabupaten Pohuwato pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk meningkatkan Minat*. 3(2), 382–387.
- Firdaus, M. (2010). Intrumen Penelitian. *Metodelogi Penelitian*, 15–20.
- Kelas, I., Sd, I. I. I., & Maria, I. (2025). *3 1,2,3. 10*.
- Komik, K., Dalam, D., Pemahaman, M., Marliana, L., & Subrata, H. (2020). *KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM KEMAMPUAN*. 1274–1283.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., Pramono, M., Surabaya, U. N., Pembelajaran, M., & Belajar, M. (2021). *PENGEMBANGAN KOMIK PENDIDIKAN SEBAGAI MEDIA*. 9(1), 279–284.
- Melati. E., Fayola. A. D., Hita. I. P. A. D., Saputra. A. M. A., Zamzami., & Ninasari. A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.

- Nurhidayat, A. P., Evitha, M. E., Karmelia, M. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Jeruk, K. (2014). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI*. 9, 318–325.
- Nurul AudNurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
(2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Nusantara, D. A., Pendidikan, J., Vol, B., & Arrahmaniyah, O. S. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1).
- Pembelajaran, E., Pendidikan, S., Uji, M., & Wahab, A. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(2), 1039–1045.
- Pendidikan, D. A. N. U., & Makassar, M. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Penelitian, M., & Konsep, D. (2024). *dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Rosa, D., & Suastra, I. W. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. 7(3), 443–450.
- Sukabumi, U. M. (2021). *DARING PADA SISWA SEKOLAH DASAR Info Artikel Abstrak Pendidikan adalah poses atau kelompok dal*
- Syarifah, M. M. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Kreatif Puisi Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 1–8. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v7i1.74>
- Suryani, D. (2021). *Analisis konten dan kelayakan materi pembelajaran*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 210–220.
- Taupik, R. P., & Fitriani, Y. (2021). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Tono Supriatna Nugraha. (2022). Inovasi Kurikulum Dalam. *Inovasi Kurikulum*, 19 (1) (20(2), 196–207.
- Putri, N. (2022). *Evaluasi bahasa dalam media pembelajaran*. *Jurnal Kajian Bahasa*, 5(2), 102–110
- Ummah, K., & Rachmadtullah, R. (2021). *Media pembelajaran interaktif dalam era digital*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 1–10.

LAMPIRAN

Lampiran 1:

PERENCANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

“PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KOMIK ANIMASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA”

A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM	
Satuan Pendidikan	SDN 15 Ranah Batahan
Kelas / Fase	III
Domain/ Topik	Bahasa Indonesia/ Bab IV Senyum di Sekitarku/ Cerita Narasi
Sub Materi	Menyimak dan Membaca Cerita Narasi
Model Pembelajaran	<i>Problem Based Learning</i> (PBL)
Pendekatan	Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)
Alokasi Waktu	2JP (2 x 35Menit)
Kompetensi Awal	Peserta didik mampu membaca dan memahami isi cerita serta mengembangkan pemahaman bermakna, meningkatkan keterampilan membaca.
Profil Lulusan (Kurikulum Merdeka)	<ul style="list-style-type: none">• Keimanan• Kewargaan• Penalaran Kritis• Kreativitas• Kolaborasi• Kemandirian• Kesehatan• Komunikasi
Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none">• Laptop• Proyektor• Speaker• LKPD/ Quiz

Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Media Komik Animasi Digital • Internet • Buku Bahasa Indonesia
Media Pembelajaran	Media Komik Animasi Digital
Target Peserta Didik	Peserta didik regular/ tipikal tanpa hambatan belajar
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu membaca teks narasi pada media yang ditampilkan dengan intonasi dan pemahaman yang baik, mampu menyimak dan menjelaskan kembali isi teks.
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu membaca teks narasi secara lancar dan benar • Peserta didik Memahami isi bacaan, menjelaskan kembali isi cerita • Peserta didik Membaca teks narasi dengan lancar dan baik • Peserta didik Mengidentifikasi unsur cerita dengan tepat
Pemahaman Bermakna	Peserta didik mampu membaca cerita narasi yang ada dalam komik animasi serta dapat menghubungkan bacaan dengan pengalaman, pengetahuan awal, serta situasi nyata kehidupan
Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah kamu mendengar cerita yang membuatmu senang atau penasaran? Cerita apakah itu? 2. Setelah membaca judul cerita ini, menurut kamu cerita ini akan membahas tentang apa? 3. Siapakah tokoh yang kamu temui dalam cerita?, bagaimana sifat mereka?
Persiapan Kegiatan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menyiapkan media pembelajaranyang akan digunakan. 3. Guru menyiapkan bahan ajar seperti buku 4. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan kebutuhan dalam proses pembelajaran. 5. Guru mengkondisikan peserta didik sebelum memulai pembelajaran. 6. Menyiapkan <i>Quizz</i> atau tes untuk peserta didik.
--	--

B. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Estimasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan			10 Menit
Orientasi Masalah	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik (PPM- Keimanan dan ketaqwaan)	1. Peserta didik merespon salam dan sapaan dari guru dengan sopan sebagai wujud sikap beriman dan bertaqwa. (PPM- Keimanan dan Ketaqwaan)	
	2. Guru mengajak peserta didik untuk beerdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas (PPM- Keimanan dan Ketaqwaan)	2. Peserta didik memanjatkan doa sesuai dengan kepercayaan masing masing sebelum memulai pembelajaran. (PPM- Keimanan dan Ketaqwaan)	
	3. Guru memeriksa kehadiran peserta	3. Peserta didik menyampaikan	

	didik	kehadiran saat guru melaksanakan absensi.	
	4. Guru menginstruksi peserta didik untuk memperhatikan sekitar jika ada sampah. (PPM-Kewargaan)	4. Peserta didik membuang sampah pada tempatnya sebagai bentuk tanggung jawab menjaga kebersihan lingkungan sekolah. (PPM- Kewargaan)	
	1. Guru menayangkan media animasi komik digital cerita narasi di depan kelas.	1. Peserta didik menyimak media yang ditampilkan (PPM Bernalar kritis)	
	2. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik: <ul style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah kamu mendengar cerita yang membuatmu senang atau penasaran? Cerita apakah itu? 2. Setelah membaca judul cerita ini, menurut kamu cerita ini akan membahas tentang apa? 	2. Peserta didik menjawab pertanyaan guru tentang tujuan pembelajaran (PPM- Penalaran Kritis)	

	<p>3. Siapakah tokoh yang kamu temui dalam cerita?, bagaimana sifat mereka?</p> <p>(PPM- Bernalar Kritis)</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (PPM- Komunikasi)</p>		
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Mengorganisasikan Peserta didik</p>	<p>1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil.</p>	<p>1. Peserta didik berdiskusi kelompok (PPM- Kolaborasi)</p>	<p>45 Menit</p>
	<p>2. Guru memberikan tugas untuk menganalisis terkait cerita yang disajikan dalam media komik animasi digital.</p>	<p>2. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru berkelompok (PPM- Kolorasi)</p>	
	<p>3. Guru mengontruksikan setiap kelompok untuk mengerjakan tugas yang diberikan yaitu membuat <i>mind mapping</i> terkait cerita</p> <p>(PPM- Kolaborasi dan Kreativitas)</p>		
<p>Membimbing Penyelidikan</p>	<p>1. Guru menjelaskan sedikit terkait media yang ditampilkan serta menjelaskan tentang</p>	<p>1. Peserta didik memperhatikan guru</p>	

	cerita narasi.		
	2. Guru meminta peserta didik menganalisis unsur unsur dari cerita seperti tokoh, latar, alur dan amanat cerita.	2. Peserta didik menganalisis unsur cerita (PPM-Mandiri, Bernalar kritis)	

Mengembangkan dan Menyajikan	1. Guru meminta siswa membuat tugas mind mapping tentang cerita yang disajikan secara berkelompok.	1. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru secara berkelompok.	
	2. Guru menjelaskan sekilas terkait tugas yang diberikan.	2. Peserta didik membagi tugas masing masing.	
	3. Guru meminta peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi di depan kelas.	3. Peserta didik menanggapi presentasi (PPM Komunikasi, Gotong royong)	
Evaluasi dan Refleksi	1. Guru bertanya kepada peserta didik terkait pembelajaran hari ini dan menanyakan bagaimana perasaan peserta didik setelah melakukan pembelajaran. 2. Guru bertanya kepada peserta didik “nilai apa yang dapat kamu terapkan dalam kehidupan sehari	1. Peserta didik menjawab pertanyaan guru. 2. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dan menyampaikan pendapat (PPM-Refleksi)	

	sehari??"		
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan evaluasi singkat (PPM- Penalaran Kritis) 2. Guru menyimpulkan materi bersama peserta didik. 4. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa, salam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengerjakan evaluasi 2. Peserta didik menyampaikan pendapat reflektif 3. Peserta didik membaca doa dan menjawab salam. 	
Penilaian			
<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan: Tes singkat dan LKPD • Keterampilan : Mind Mapping dan Presentasi • Sikap: Kerja sama, Antusiasisme. 			

Medan, Februari 2026

Wali kelas III


 Muara Mais, 02 April 2026
 Kepala SDN 15 Ranah Batahan

ENNI HARTATI, S.Pd
 NIP. 196607121988022002


 Noni Afriza, S.Pd

Penyusun



Ilpa Khoiri

Lampiran 2:

Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat

Materi : Membaca Teks Narasi

Penyusun : Ilpa Khoiri

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Nama Validator : Noni Afriza, S.Pd

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III					✓
		Materi mendukung pencapaian kompetensi membaca siswa					✓
		Isi materi relevan dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia					✓
		Tujuan pembelajaran tercermin dalam isi cerita dan aktivitas				✓	
2	Ketepatan isi Materi	Informasi dalam cerita akurat, benar, dan sesuai konsep					✓
		Cerita disajikan runtut dan mudah dipahami oleh siswa					✓
3	Kebahasaan Materi	Pilihan kata sesuai usia dan perkembangan siswa					✓
		Kalimat tersusun efektif dan mudah dipahami					✓
		Pesan dalam cerita tersampaikan dengan baik					✓
4	Kelayakan Penyajian Materi	Teknik dan ilustrasi saling mendukung untuk memahami isi cerita					✓
		Penyajian materi yang teratur					✓
		Cerita menarik dan memotivasi siswa untuk membaca					✓
5	Kesesuaian dengan Peserta Didik	Isi materi tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah bagi kelas III SD					✓
		Materi membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca pemahaman				✓	

		Cerita mendorong minat dan semangat siswa untuk membaca						✓
6	Kebermanfaatan Materi	Materi mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran						✓
		Materi berpotensi meningkatkan hasil belajar, terutama pada keterampilan membaca						✓

(Suryani, D, 2021).

Keterangan Skor:

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang

Muara Mais , Februari 2026



Noni Afriza, S.Pd

Lampiran 3

Lembar Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat

Materi : Membaca Teks Narasi

Penyusun : Ilpa Khoiri

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Nama Validator : Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Tampilan (<i>Display</i>)	Media komik animasi memiliki tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD					✓
		Warna yang digunakan harmonis, tidak mencolok, dan mendukung kenyamanan saat membaca					✓
		Gambar dan ilustrasi komik jelas, proporsional dan mendukung isi cerita					✓
		Desain visual konsisten pada adegan komik animasi					✓
2	Animasi dan Multimedia	Animasi berjalan dengan baik dan nyaman dilihat					✓
		Efek suara, narasi atau musik selaras dengan visual					✓
		Animasi mendukung pemahaman cerita, bukan sekedar hiasan					✓
3	Navigasi dan Interaktivitas	Media mudah dioperasikan oleh guru dan siswa					✓
		Tombol navigasi jelas dan mudah dikenali					✓
		Media memungkinkan interaksi dasar (klik, pindah halaman)					✓
4	Teknis	Format media mudah dibuka pada perangkat seperti HP dan laptop					✓
		Ukuran file tidak terlalu besar sehingga mudah diakses					✓
		Kualitas gambar dan suara jernih					✓

5	Kesesuaian dengan Peserta Didik	Tampilan, bahasa, dan animasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD					✓
							✓
		Bahasa mudah dipahami dan sesuai perkembangan kognitif siswa				✓	
		Media mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa					✓

(Ummah, K., & Rachmadtullah, R. (2021).

Keterangan Skor:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang

Medan, Februari 2026



Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd

Lampiran 4:

Lembar Validasi Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat

Materi : Membaca Teks Sederhana

Penyusun : Ilpa Khoiri

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Nama Validator : M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat Perkembangan Siswa	Struktur kalimat sederhana dan sesuai kemampuan siswa kelas III SD					✓
		Kosakata mudah dipahami dan sesuai dengan pengalaman siswa					✓
		Setiap kalimat memiliki makna yang jelas tidak menimbulkan ambiguitas					✓
		Mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa					✓
2	Ketepatan Kaidah Bahasa Indonesia	Penggunaan ejaan Bahasa Indonesia sudah tepat					✓
		Tanda baca digunakan secara benar dan konsisten					✓
		Susunan kalimat efektif dan sesuai kaidah tata bahasa					✓
3	Navigasi dan Interaktivitas	Media mudah dioperasikan oleh guru dan siswa					✓
		Tombol navigasi jelas dan mudah dikenali					✓
		Media memungkinkan interaksi dasar (klik, pindah halaman)					✓
4	Keterbacaan Teks	Kalimat mudah dibaca, tidak terlalu panjang dan tidak rumit					✓
		Teks disajikan secara runtut dan mendukung pemahaman cerita					✓
		Ukuran dan jenis huruf sesuai standar keterbacaan siswa kelas III SD					✓

5	Kesesuaian Bahasa dengan Tujuan Pembelajaran	Bahasa pada komik mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa						✓
		Bahasa sesuai konteks tema pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD						✓
		Bahasa tidak mengandung bias, kekerasan, atau kata yang tidak sesuai						✓

(Putri, N, 2022)

Keterangan Skor:

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang setuju
1	Sangat kurang

Komentar/ saran

Medan, 03 Februari 2025



M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd

Lampiran 5:

Angket Respon Siswa

Nama Siswa : Abi Rizki

Kelas : III

Peneliti : Ilpa Khoiri

Tujuan: Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi.

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
(SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar membaca menggunakan media animasi ini	✓			
2	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah memahami isi bacaan	✓			
3	Tampilan gambar dan animasinya menarik	✓			
4	Saya tidak merasa bosan selama belajar menggunakan media ini	✓			
5	Saya bisa belajar secara mandiri menggunakan media ini	✓			
6	Media ini membuat kegiatan membaca menjadi menyenangkan	✓			
7	Saya ingin menggunakan media seperti ini pada pelajaran berikutnya	✓			
8	Ceritanya dan gambar yang ditampilkan sangat menarik	✓			
9	Narasi dan cerita dalam media sangat jelas dan membantu saya dalam membaca	✓			
10	Saya lebih semangat membaca setelah melihat media pembelajaran komik animasi ini	✓			

Skor	Keterangan
1	Sangat Setuju (SS)
2	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
4	Tidak Setuju)

Lampiran 6:

Angket Respon Siswa

Nama Siswa : ABDAN AL-GHIFARI

Kelas : III 3

Peneliti : Ilpa Khoiri

Tujuan: Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi.

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
(SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar membaca menggunakan media animasi ini	✓			
2	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah memahami isi bacaan	✓			
3	Tampilan gambar dan animasinya menarik	✓			
4	Saya tidak merasa bosan selama belajar menggunakan media ini	✓			
5	Saya bisa belajar secara mandiri menggunakan media ini	✓			
6	Media ini membuat kegiatan membaca menjadi menyenangkan	✓			
7	Saya ingin menggunakan media seperti ini pada pelajaran berikutnya	✓			
8	Ceritanya dan gambar yang ditampilkan sangat menarik	✓			
9	Narasi dan cerita dalam media sangat jelas dan membantu saya dalam membaca	✓			
10	Saya lebih semangat membaca setelah melihat media pembelajaran komik animasi ini	✓			

$$P = \frac{80}{80} \times 100\% = 100\%$$

Skor	Keterangan
1	Sangat Setuju (SS)
2	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
4	Tidak Setuju)

Lampiran 7:

Angket Respon Siswa

Nama Siswa : Aditya Riki Hamizah
 Kelas : III
 Peneliti : Ilpa Khoiri

Tujuan: Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi.

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
 (SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar membaca menggunakan media animasi ini	✓			
2	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah memahami isi bacaan	✓			
3	Tampilan gambar dan animasinya menarik	✓			
4	Saya tidak merasa bosan selama belajar menggunakan media ini	✓			
5	Saya bisa belajar secara mandiri menggunakan media ini		✓		
6	Media ini membuat kegiatan membaca menjadi menyenangkan	✓			
7	Saya ingin menggunakan media seperti ini pada pelajaran berikutnya	✓			
8	Ceritanya dan gambar yang ditampilkan sangat menarik	✓			
9	Narasi dan cerita dalam media sangat jelas dan membantu saya dalam membaca	✓			
10	Saya lebih semangat membaca setelah melihat media pembelajaran komik animasi ini	✓			

Skor	Keterangan
1	Sangat Setuju (SS)
2	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
4	Tidak Setuju

Lampiran 8:

Angket respon siswa

Nama Siswa : Sulaiman AL Waleed
 Kelas : III
 Peneliti : Ilpa Khoiri

Tujuan: Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi.

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
 (SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar membaca menggunakan media animasi ini	✓			
2	Media pembelajaran ini membuat saya lebih mudah memahami isi bacaan	✓			
3	Tampilan gambar dan animasinya menarik	✓			
4	Saya tidak merasa bosan selama belajar menggunakan media ini	✓			
5	Saya bisa belajar secara mandiri menggunakan media ini	✓			
6	Media ini membuat kegiatan membaca menjadi menyenangkan	✓			
7	Saya ingin menggunakan media seperti ini pada pelajaran berikutnya		✓		
8	Ceritanya dan gambar yang ditampilkan sangat menarik	✓			
9	Narasi dan cerita dalam media sangat jelas dan membantu saya dalam membaca	✓			
10	Saya lebih semangat membaca setelah melihat media pembelajaran komik animasi ini	✓			

Skor	Keterangan
1	Sangat Setuju (SS)
2	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
4	Tidak Setuju)

Lampiran 9:

Angket Respon Guru

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat

Materi : Membaca Teks Sederhana

Penyusun : Ilpa Khoiri

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Nama Guru : Noni Afriza, S.Pd

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!

(SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media ini membantu saya dalam mengajar keterampilan membaca	✓			
2	Isi media sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	✓			
3	Media ini mudah digunakan guru dan siswa	✓			
4	Desain dan tampilan media menarik untuk siswa SD	✓			
5	Media ini dapat meningkatkan minat membaca siswa	✓			
6	Materi dalam media disajikan secara runtut dan jelas	✓			
7	Animasi yang digunakan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar	✓			
8	Narasi dan cerita dalam media sangat jelas dan mudah dipahami siswa	✓			

Medan, Desember 2025


Noni Afriza, S.Pd

Skor	Keterangan
1	Sangat Setuju (SS)
2	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
4	Tidak Setuju)

Lampiran 10: Hasil Angket Respon Siswa

No.	Nama siswa	Penilaian										Nilai	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Abdan Alghifari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
2.	Abi Zikri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
3.	Aditya Rifki	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	98%
4.	Abiyan Adhiyastha	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	98%
5.	Alisia Lacita Nst	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
6.	Annisa Kamila	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	95%
7.	Asnan Maulana	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	98%
8.	Aska Alkhalifi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
9.	Fegita Nafahra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
10.	Latifatul Askia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
11.	Lesti Romadona	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38	95%
12.	Mulia Rafasya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
13.	Nada Syakira	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
14.	Naila Najiba	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
15.	Naura Nurnasyifa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
16.	Nawa Syarif	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	95%
17.	Nayla Wardah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
18.	Sahir Saputra	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98%
19.	Shakila Atmarina	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
20.	Tagya Kanita	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
21.	Sulaeman Alwaled	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	98%
22.	Afrilio Enza	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%

Lampiran 12:

Dokumentasi Mengajar



Memulai Pembelajaran Menggunakan Media Komik Animasi Digital



Menampilkan Media Komik Animasi Digital Di Depan Kelas



Menjawab Kuis Interaktif Pada Media Komik Animasi Digital



Foto Bersama Ibu Kepala Sekolah dan Ibu Wali Kelas III SDN 15 Ranah Batahan

Lampiran 13: K1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 1

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ipa Khoiri
N P M : 2202090253
Program Studi : PGSD
Kredit Kumulatif : 120

IPK = 3,86

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat	 27/12/2025
	Pengaruh Tindakan Media Roda Putar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Mengeja Siswa Kelas II SDN 064965 Medan	
	Penerapan Pendekatan Etnomatematika Berbasis Permainan Tradisional Congklak Untuk Mengatasi Kesulitan Siswa Dalam Operasi Hitung Bilangan Kelas II SDN 064965 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 06 Oktober 2025

Hormat Pemohon,

Ipa Khoiri

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 13: K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilpa Khoiri
NPM : 2202090253
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 9 Oktober 2025
Hormat Pemohon,

Ilpa Khoiri

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 14: K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2817/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Ilpa Khoiri**
N P M : 2202090253
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
: **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk
Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 15
Ranah Bantahan Pasaman Barat**

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **02 Desember 2026**

Medan, 12 Jumadil Akhir 1447 H
02 Desember 2025 M



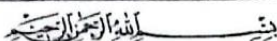
Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Ilpa Khoiri
NPM : 2202090253
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Jurnal	Paraf
12-10-2025	- Revisi Daya BAB I (Ajar Belang)	[Signature]
20-10-2025	- Identifikasi Rumusan dan tem	[Signature]
27-10-2025	- Revisi BAB. II Mendeskripsikan	[Signature]
3-11-2025	- Revisi kerangka Teoritis -	[Signature]
10-11-2025	- BAB. III Analisis data dan Gab	[Signature]
17-11-2025	- Validasi Ahli. Media, dan Bahasa	[Signature]
24-11-2025	- ACC PROPOSAL	[Signature]

Medan, November 2025

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Mahasiswa : Ilpa Khoiri

NPM : 2202090253

Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

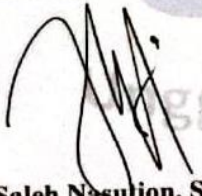
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

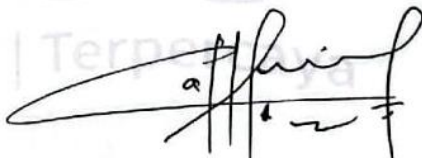
Medan, Desember 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing


Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ilpa Khoiri
NPM : 2202090253
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi
untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III
SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat

Pada hari Selasa, tanggal 23 Desember, tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Ipa Khoiri
NPM : 2202090253
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, tanggal 23 Bulan Desember Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2026

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 19: Surat Pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ilpa Khoiri
NPM : 2202090253
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi
untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III
SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Ilpa Khoiri



UMSU

Sigga | Cerdas | Terperiksa

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 191/SK/BAN-PT/AS-KP/PT/UK/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://kip.umsu.ac.id> kip@umsu.ac.id [umsu.medan](https://www.facebook.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.instagram.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.youtube.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.tiktok.com/umsu.medan)

Nomor : 323/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 11 Sya'ban 1447 H
30 Januari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SDN 15 Ranah Bantahan Pasaman Barat
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Ilpa Khoiri
N P M : 2202090253
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SDN 15 Ranah Bantahan Pasaman Barat

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum



Dekan
[Signature]
Dra. H. Samsunrita, M.Pd.
NIDN.0004066701

****Penting!!****



Lampiran 21:



**PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 15 RANAH BATAHAN
KECAMATAN RANAH BATAHAN**

Alamat : *Jorong Muara Mais, Nagari Batahan, Kecamatan Ranah Batahan*

Kode Pos : 26374

Nomor : 800/015/SDN-15/RB/2026
Lamp : -
Hal : Telah Melaksanakan Riset

Muara Mais, 2 April 2026

Kepada Yth,
Ka. Prodi PGSD
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Tempat

Dengan Hormat

Sehubungan dengan surat yang dikeluarkan dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Nomor: 323/II.3-AU/UMSU-02/F/2026, Perihal: Permohonan Izin Riset, Tanggal 30 Januari 2026, maka

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ENNI HARTATI, S.Pd
NIP : 196607121988022002
Jabatan : KEPALA SEKOLAH
Unit Kerja : SDN 15 RANAH BATAHAN

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : ILPA KHOIRI
NPM : 2202090253
Prodi : S1 PGSD
Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 15 Ranah Batahan Pasaman Barat"

Telah melaksanakan riset untuk pembuatan skripsi pada Tanggal 15 Februari 2026 di SDN 15 Ranah Batahan. Maka dengan ini kami memberitahukan bahwasanya mahasiswa tersebut adalah benar telah melakukan riset penelitian di SDN 15 Ranah Batahan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana perlunya.

Muara Mais, 02 April 2026
Kepala SDN 15 Ranah Batahan

ENNI HARTATI, S.Pd
NIP. 196607121988022002

1775793284564_PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III SDN 15 RANAH BATAHAN PASAMAN BARAT.docx

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	2000 words — 16%
2	jonedu.org Internet	137 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE SOURCES < 93 WORDS

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi:

Nama : Ilpa Khoiri
NPM : 2202090253
Tempat/Tanggal Lahir : Muara Mais, 13 Juli 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Muara Mais Parkandangan, Kec. Ranah Batahan
Anak ke : 2 dari 4 bersaudara

Pendidikan Formal:

1. SD Negeri 15 Ranah Batahan (2010-2016)
2. MTs Muhammadiyah Silaping (2016-2019)
3. SMA N 1 Ranah Batahan (2019-2022)
4. Tahun (2022-2026), tercatat sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 8 April 2026

ILPA KHOIRI
2202090253