

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN E-MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI DUA DIMENSI
BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS IV SDN 13 SURAU GADANG PADANG**

oleh

**GARDIKA MALDIO
NPM 1710013411140**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN E-MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI DUA DIMENSI
BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS IV SDN 13 SURAU GADANG PADANG**

disusun oleh

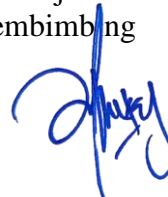
**GARDIKA MALDIO
NPM 1710013411140**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul **“Pengembangan E-Media Pembelajaran Animasi Dua Dimensi Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang”** untuk persyaratan wisuda 2021.

Padang, Agustus 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing



Hidayati Azkiya, S.Pd., M.Pd

Executive Summary

Gardika Maldio. 2021. "Pengembangan E-Media Pembelajaran Animasi Dua Dimensi Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang". Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: Hidayati Azkiya, S.Pd., M.Pd

Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar konvensional dimana guru dan peserta didik langsung berinteraksi. Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak dapat terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan, sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan, juga berkomunikasi dengan bahasa tulis (Susanto, 2013:242).

Dalam proses pembelajaran di sekolah, pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung monoton dan dirasa kurang efektif dan efisien, karena pada saat kegiatan pembelajaran, guru hanya menggunakan buku tema sebagai bahan belajar, sehingga siswa kurang berimajinasi dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan ini berdampak pada hasil nilai belajar siswa. Dengan begitu diperlukannya media yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru pada saat proses pembelajaran, peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan E-Media Pembelajaran Animasi Dua Dimensi Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang"

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4-D yaitu, *Define, Design, Develop and Disseminate*. yang dibatasi hanya sampai tahap 3D atau *Develop*. Subjek uji coba e-media pembelajaran animasi dua dimensi adalah siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang yang berjumlah 21 orang siswa. Media yang telah dikembangkan melalui tahap validitas, praktikalitas dan efektivitas. Pada tahap validitas dilakukan oleh tiga orang validator dosen atau pakar ahli materi, bahasa, dan media. Tahap selanjutnya yaitu praktikalitas oleh guru dan siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang dan tahap efektivitas dilakukan oleh siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual diperoleh rata-rata validitas secara keseluruhan 96,17% dengan kriteria sangat valid, sedangkan untuk rata-rata praktikalitas oleh guru dan siswa diperoleh rata-rata keseluruhan 87,85% dengan kriteria praktis, dan untuk efektifitas mendapatkan persentase 80,95% dengan kriteria efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang yang dihasilkan sangat valid, praktis dan efektif sehingga sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD.

Executive Summary

Gardika Maldio. 2021. "Development of Contextual-Based Two-Dimensional Animation Learning E-Media in Indonesian Class IV Subjects at SDN 13 Surau Gadang Padang". Essay. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Advisor : Hidayati Azkiya, S.Pd., M.Pd

Learning can be interpreted as conventional teaching and learning activities where teachers and students directly interact. Learning Indonesian, especially in elementary schools, cannot be separated from the four language skills, namely listening, speaking, reading and writing. Language skills for humans are very necessary, as social beings, humans interact, communicate with other humans by using language as a medium, both communicating using spoken language, also communicating in written language (Susanto, 2013: 242).

In the learning process at school, the learning carried out by the teacher tends to be monotonous and feels less effective and efficient, because during learning activities, the teacher only uses theme books as learning materials, so that students lack imagination and are motivated in participating in learning, and this has an impact on the results of grades. student learning. Thus, there is a need for media that can increase students' interest and motivation to learn. To overcome the problems faced by teachers during the learning process, the researchers conducted a development research entitled "Development of Contextual-Based Two-Dimensional Animation Learning E-Media in Indonesian Language Subjects Class IV SDN 13 Surau Gadang Padang"

The type of research conducted is Research and Development (R&D) research using a 4-D development model, namely, Define, Design, Develop and Disseminate. which is limited only to the 3D or Develop stage. The trial subjects of the two-dimensional animation learning e-media were the fourth grade students of SDN 13 Surau Gadang Padang, totaling 21 students. Media that has been developed through the stages of validity, practicality and effectiveness. At the validity stage, three validators are lecturers or experts in material, language, and media experts. The next stage is practicality by teachers and fourth grade students of SDN 13 Surau Gadang Padang and the effectiveness stage is carried out by fourth grade students of SDN 13 Surau Gadang Padang.

Based on the results of research on the development of contextual-based two-dimensional animation learning e-media, the overall validity average was 96.17% with very valid criteria, while for the average practicality by teachers and students obtained an overall average of 87.85% with criteria practical, and for effectiveness to get a percentage of 80.95% with effective criteria.

Based on the results of the study, it can be concluded that the contextual-based two-dimensional animation learning e-media in Indonesian class IV subjects at SDN 13 Surau Gadang Padang is very valid, practical and effective so that it can be used in the learning process in grade IV SD.

Keywords : Development, E-Media, Two-Dimensional Animation, Contextual

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana