

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG
BERBASIS MEDIA ANIMASI 2D DI KELAS II MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) BANDAR LAMPUNG : IMPLEMENTASI
TPACK**

(Tesis)

Oleh

**SITI TIARA ULFA
2123045002**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MATEGHI PEMBELAJAGHAN AKSARA LAMPUNG BERBASIS MEDIA ANIMASI 2D DI KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) BANDAR LAMPUNG : IMPLEMENTASI TPACK

Anjak

SITI TIARA ULFA

Keteghbatasan pemahaman mateghi aksara Lampung ghik kughangni minat peseghta didik bulajagh bahasa Lampung guwai peserta didik ngena nilai standar KKM yakdo 70. Ulah sina, Penelitian sinji guwai ngungkapko peghmasalahan ghik ngehasilko produk berupa mateghi aksara Lampung bubasis media animasi 2D ghik implementasi TPACK.

Jenis penelitian sinji pengembangan atau research and development (R&D). Desain pengembanganni ngegunako model ADDIE jama tahapan yakdo ,(1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation; (5) Evaluation. Teknik pengumpulan data yakdo wawancara, angket, observasi, ghik dokumentasi. Analisis data yakdo analisis data kuantitatif. Penelitian sinji dilakuko di 3 sekolah yakdo Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1, Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Bandar Lampung ghik Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 7 Bandar Lampung. Uji kelayakan produk divalidasi jama ahli materi, ahli media, kanca/praktisi ghik peserta didik.

Hasil penelitian nunjukko bahwa (1) beghasil dikembangko materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D serta implikasini di lom pendekatan TPACK pakai siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN). (2) kelayakan produk materi pembelajaran aksara Lampung bubasis media animasi 2D dinyatako sangat layak. Hasil validasi ahli materi, ahli media ghik teman sejawat/praktisi yakdo jama nilai 51,52 ghik 80 jama peghsentase 91%, 87%, ghik 90%. Hasil respon peserta didik siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1,4, dan 7 Bandar Lampung diulih nilai hasil rata-rata 85,2%.

Cawa kunci: materi Aksara Lampung, media animasi 2D, TPACK

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG BERBASIS MEDIA ANIMASI 2D DI KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) BANDAR LAMPUNG : IMPLEMENTASI TPACK

Oleh

SITI TIARA ULFA

Keterbatasan pemahaman materi aksara Lampung, dan juga kurangnya minat peserta didik untuk belajar bahasa Lampung mengakibatkan siswa mendapatkan nilai standar KKM yaitu 70. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini untuk mengungkapkan permasalahan dan menghasilkan produk berupa materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D serta implementasi TPACK.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Desain pengembangan menggunakan model ADDIE dengan tahapan yaitu, (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di 3 sekolah yang meliputi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1, Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Bandar Lampung dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 7 Bandar Lampung. Uji kelayakan produk di validasi oleh ahli materi, ahli media, teman sejawat/praktisi, dan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) peneliti mengembangkan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D untuk siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) serta implementasi TPACK. (2) kelayakan produk materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D keseluruhan dinyatakan sangat layak. Hasil validasi ahli materi, ahli media dan teman sejawat/Praktisi yaitu dengan nilai 51, 52, dan 80 dengan presentase 91%, 87%, dan 90%. Hasil respon peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1, 4, dan 7 Bandar Lampung diperoleh nilai presentase 85,2%.

Kata kunci: materi *Aksara Lampung*, media animasi 2D, TPACK

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LAMPUNG SCRIPT LEARNING MATERIALS BASED ON 2D ANIMATION MEDIA IN CLASS II MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) BANDAR LAMPUNG : IMPLEMENTATION OF TPACK

By

SITI TIARA ULFA

Limitations in understanding Lampung script material, as well as the lack of interest of students to learn Lampung language resulted in students getting a standard KKM score of 70. Therefore, the purpose of this study was to reveal the problem and produce a product in the form of Lampung script learning material based on 2D animation media and implementation of TPACK.

This type of research is development research or research and development (R&D). The development design uses the ADDIE model with stages namely, (1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation; (5) Evaluation. Data collection techniques using interviews, questionnaires, observation, and documentation. Data analysis using quantitative data analysis. This research was conducted in 3 schools which included State Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 1, State Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 4 Bandar Lampung and State Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 7 Bandar Lampung. The product feasibility test is validated by material experts, media experts, colleagues/practitioners and students.

The results of the study show that (1) learning materials for Lampung script based on 2D animation media have been successfully developed in the class II students of State Madrasah Ibtidaiyah (MIN) and implementation of TPACK. (2) the product feasibility of learning materials for the Lampung script based on 2D animation media as a whole was stated to be very feasible. The results of the expert validation from material experts, media experts, and colleagues/practitioners get the score 51, 52, and 80 with the percentage 91%, 87%, and 90% The results of the responses of the students of the 1.4 and 7 Bandar Lampung State Madrasah Ibtidaiyah (MIN) students obtained an average yield value of 85.2%.

Keywords: Lampung script material, 2D animation media, TPACK

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG BERBASIS
MEDIA ANIMASI 2D DI KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN)
BANDAR LAMPUNG : IMPLEMENTASI TPACK**

**Oleh
Siti Tiara Ulfa**

TESIS

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Tesis

: **PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG BERBASIS MEDIA ANIMASI 2D DI KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) BANDAR LAMPUNG : IMPLEMENTASI TPACK**

Nama Mahasiswa

: **Siti Tiara Ulfa**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2123045002**

Program Studi

: **Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Farida Ariyani, M.Pd.

NIP. 19601214 198403 2 002

Dr. Dina Maulina, M.Si.

NIP. 19851203 200812 2 001

2. **Mengetahui,**

Ketua Jurusan

Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi Magister Pendidikan
Bahasa dan Kebudayaan Lampung

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.

NIP. 19700318 199403 2 002

Dr. Farida Ariyani, M.Pd.

NIP. 19601214 198403 2 002

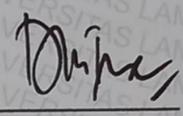
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

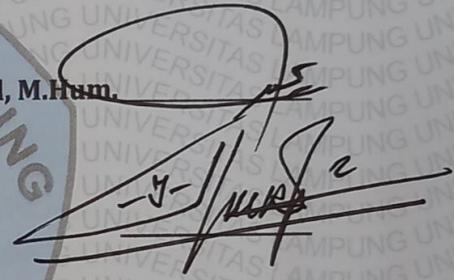
Ketua : **Dr. Farida Ariyani, M.Pd.**



Sekretaris : **Dr. Dina Maulina, M.Si.**



Penguji Anggota : **Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**



II. Dr. Iing Sunarti, M.Pd.

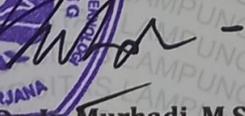
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001



3. **Direktur Program Pascasarjana**
Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP. 19640326 198902 1 001



Tanggal Lulus Ujian Tesis: **17 April 2023**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung saya yang bertanda tangan di bawah ini:

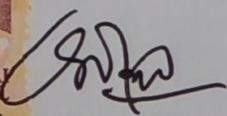
Nama : Siti Tiara Ulfa
NPM : 2123045002
Judul Skripsi : Pengembangan Materi Pembelajaran Aksara Lampung
Berbasis Media Animasi 2D di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri
(MIN) Bandar Lampung : Implementasi TPACK
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing;
2. Dalam karya tulis ini terdapat pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak dalam karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengolahan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma yang berlaku di Universitas Lampung

Bandar Lampung, 17 April 2023




Siti Tiara Ulfa

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Siti Tiara Ulfa dan biasa disapa dengan Tiara, Ulfa dan Kanda. Penulis lahir tanggal 13 Desember 1995, merupakan anak pertama dari empat bersaudara pasangan Bapak Nuzuar, S.Ip dan Ibu Asnah, S.Ag, S.Pd.I. Penulis berasal dari Kabupaten Pesisir Barat Lampung.

Berikut pendidikan formal yang pernah ditempuh.

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 5 Pasar Krui lulus pada tahun 2007.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Pesisir Tengah Krui lulus pada tahun 2010.
3. Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Krui lulus pada tahun 2013.
4. Pada tahun 2018 Penulis lulus Pendidikan S1 dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
5. Pada tahun 2021 penulis diterima melalui jalur Reguler pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung Jurusan PBS FKIP Universitas Lampung.

MOTTO

Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Sungguh Allah beserta orang-orang yang sabar
(Qs. Al Baqarah : 153)

Tanpa ilmu, amal tidak ada gunanya. Sedangkan ilmu tanpa amal adalah hal yang sia-sia
(Abu Bakar As Siddiq)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam. Segala syukur alhamdulillah atas segala karunia-Nya berupa kenikmatan, kemudahan, kesabaran, kekuatan serta kasih sayang-Nya sehingga dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu dengan rasa bahagia dan bangga, saya persembahkan tulisan ini kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Kedua orang tua saya, ayah Nuzuar dan ibu Asnah yang telah memberikan saya kesempatan untuk melanjutkan pendidikan, memberikan dukungan, memberikan doa-doa tiada henti sehingga saya berada di tahap ini. Terima kasih atas motivasi yang diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan tulisan ini dengan baik sehingga dapat menjadi anak yang membanggakan.
2. Adik- adik saya yang tersayang, Rahma, Dangmas, Codo, yang selalu menjadi penyemangan untuk saya terus melanjutkan dan menyelesaikan tulisan ini sehingga nanti dapat menjadi bekal untuk memberikan contoh kepada kalian semua.
3. Bapak dan Ibu dosen pembimbing, penguji serta staf pengajar secara umum di lingkungan Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung.
4. Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN)7 Bandar Lampung yang telah mendukung dan memberikan saya keringanan dalam mengajar sehingga saya dapat melanjutkan studi saya dan menyelesaikan tulisan ini dengan tepat waktu.
5. Sahabat-sahabat saya yang senantiasa ada di belakang saya memberikan semangat sehingga saya terus melanjutkan tulisan ini hingga selesai.

SANWACANA

Puji Syukur ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Materi Pembelajaran Aksara Lampung Berbasis Media Animasi 2D di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bandar Lampung : Implementasi TPACK”. Sholawat serta salam senantiasa kita sanjungkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan tesis ini tidak lepas dari bantuan, motivasi, bimbingan serta saran semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M selaku Rektor Universitas Lampung, wakil rektor, segenap pimpinan dan tenaga kerja Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama FKIP Universitas Lampung. Albet Maydiantoro, S.Pd, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung. Hermi Yanzi, S.Pd, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Sumarti, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung.
6. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung FKIP Universitas Lampung, selaku

Pembimbing Akademik dan pembimbing I yang telah bersedia membimbing penulis dengan sabar dan ikhlas dalam menyelesaikan penyusunan tesis ini. Motivasi dan nasihat yang mami berikan akan selalu Tiara ingat dan aplikasikan di kehidupan Tiara..

7. Dr. Dina Maulina, M.si. selaku pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan memberikan kritik dan saran dalam penyusunan Tesis ini. terima kasih sudah sabar dan memberikan banyak ilmu baru terutama mengenai media yang telah Ibu berikan. Sukses dan lancar terus bu untuk karirnya.
8. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M. Hum selaku dosen pembahas yang telah bersedia untuk memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan tesis ini.
9. Terima kasih kepada Bapak/Ibu dosen Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat membantu untuk bekal di masa depan.
10. Bapak dan ibu dosen serta staf dan karyawan Universitas Lampung.
11. Keluarga besar MIN 1, MIN 4 dan MIN 7 sudah mengizinkan dan menerima saya dengan terbuka untuk melakukan penelitian dan mengajarkan banyak hal, semoga aktivitas sekolahnya semakin baik dan sesuai harapan siswa - siswi dan bapak/ibu guru serta staff selalu diberikan kesehatan oleh Allah Swt.
12. Sahabat- sahabatku yang senantiasa ada ketika susah dan senang, Sisi, Deya, Winda, Dinda, Syifa, Laila, Liza, Anos, Asih, Imam dan Sam, tanpa kalian saya tidak bisa melewati semua ini.

13. Rekan- rekan angkatan 2021 mahasiswa MPBKL Wo Silvi, Edo, dan Ratna yang telah menjadi sahabat, keluarga selama kuliah suka duka kita lewati bersama.
14. Kakak-kakak tingkat mahasiswa MPBKL angkatan 2019-2020 yang saya banggakan.

Semoga Allah memberikan berkah, rahmat, hidayah serta ridho-Nya atas kebaikan dan pengorbanan bagi kita semua. Disadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tesis ini masih jauh dari sempurna, kritik dan saran yang bersifat membangun selalu diharapkan. Semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 17 April 2023
Penulis,

Siti Tiara ulfa

DAFTAR ISI

Halaman

I. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah	12
1.3.Tujuan Penelitian	12
1.4.Manfaat Penelitian	12
1.5.Ruang Lingkup Penelitian.....	13
1.6.Spesifikasi Pengembangan Produk.....	14

II. LANDASAN TEORI

2.1 Pengembangan Materi Pembelajaran Aksara Lampung	15
2.1.1 Pengertian Pengembangan	15
2.1.2 Materi Pembelajaran	16
2.1.3 Aksara Lampung	17
2.1.3.1 Sejarah Aksara Lampung	17
2.1.3.2 Perkembangan Aksara Lampung	19
2.1.3.3 Aksara Lampung	20
2.2 Media Pembelajaran Animasi	25
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	25
2.2.2 Media Pembelajaran Animasi	27
2.2.3 Animasi 2 Dimensi (2D)	29
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi 2D	30
2.3 Konsep TPACK	31
2.4 Aplikasi Wondershare Filmora.....	34
2.4.1 Pengertian Wondershare Filmora.....	34
2.4.2 Ruang kerja Aplikasi Wondershare Filmora.....	36
2.4 Kerangka Pikir	38

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian.....	40
3.2 Prosedur Penelitian.....	42
3.3 Tempat dan Waktu	44
3.4 Instrumen Penelitian.....	45
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.6 Uji Coba Produk.....	64

3.7 Teknik Analisis Data.....	64
-------------------------------	----

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	69
4.1.1 Tahap Pengembangan	69
4.1.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	69
4.1.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	73
4.1.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	74
4.1.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	91
4.1.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	96
4.1.2 Implementasi Pendekatan TPACK dalam Pengembangan Materi Pembelajaran Aksara Lampung Berbasis Media Animasi 2D	97
4.2 Pembahasan.....	100

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	103
5.2 Saran.....	104

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel KI dan KD	24
Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	45
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	45
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket Respon Peserta didik	46
Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Prapenelitian	47
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Wawancara Guru Terhadap Kebutuhan Media Animasi 2D.....	48
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Wawancara Peserta Didik Terhadap Kebutuhan Media Animasi 2D.....	49
Tabel 3.7 Angket Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3.8 Angket Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 3.9 Angket Validasi Teman Sejawat/Praktisi	62
Tabel 3.10 Kategori Skor dalam Skala Likert	65
Tabel 3.11 Presentase Penilaian Kelayakan Pengembangan Produk Media	66
Tabel 3.12 Kategori Penilaian Skala Guttman	67
Tabel 4.1 Hasil Pra Penelitian Dengan Peserta Didik Dan Pendidik	70
Tabel 4.2 Tabel Kurikulum Madrasah.....	71
Tabel 4.3 Tabel KI dan KD	72
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	84
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	86
Tabel 4.6 Hasil Validasi Teman sejawat/Praktisi	87
Tabel 4.7 Hasil Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi	89
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Skala Kecil Siswa MIN 7	91
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Skala Kecil Siswa MIN 4	92
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Skala Kecil Siswa MIN 1	92
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Skala Besar Siswa MIN 7.....	93
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Skala Besar Siswa MIN 4	94
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Skala Besar Siswa MIN 1	95
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Angket Peserta Didik	96
Tabel 4.15 Hasil Validasi Teman Sejawat/Praktisi, Ahli Materi, Ahli Media dan Peserta Didik	97

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Aksara Lampung Lama	23
Gambar 2.2 Aksara Lampung di pakai di Sekolah.....	23
Gambar 2.3 Tanda baca Aksara Lampung	24
Gambar 2.4 TPACK Framework	32
Gambar 2.5 Area Lembar Kerja Wondershare Filmora.....	36
Gambar 2.6 Tampilan Antarmuka.....	36
Gambar 2.7 Transisi	37
Gambar 2.8 Efek.....	37
Gambar 2.9 Audio	38
Gambar 4.1 Tampilan Opening	75
Gambar 4.2 Tampilan Alur Cerita.....	76
Gambar 4.3 Tampilan Materi Media 1	77
Gambar 4.4 Tampilan Materi Media 2	78
Gambar 4.5 Tampilan Materi Media 3	79
Gambar 4.6 Tampilan Materi Media 4	81
Gambar 4.7 Tampilan Materi Media 5	82
Gambar 4.8 Tampilan Soal Latihan.....	83

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik (Sujana, 2019: 29). Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua hal berbeda namun saling berkaitan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No 20:2003). Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa untuk mewujudkan peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya, salah satu caranyadidapat melalui pembelajaran di sekolah, di dalam kelas, melalui interaksi siswa dengan sumber belajar. Dengan demikian, pendidikan akan berhasil jika didukung oleh proses pembelajaran yang baik.

Proses pembelajaran dapat disebutkan juga pembelajaran antara pendidik dan peserta didik yang menghasilkan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran itu sendiri merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik (Ramayulis, 2006:239). Suatu pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh seorang pendidik agar terjadi sebuah proses pemerolehan pengetahuan dan ilmu, pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Keberhasilan dari proses pembelajaran sangat

ditentukan dari bagaimana pendidik mengatur kelas, metode mengajar, penguasaan materi pembelajaran dan juga media pembelajaran. Kemajuan teknologi yang makin pesat seharusnya diiringi dengan kemampuan memperkirakan keefisienan dan ketepatan metode, materi dan media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Di era saat ini, konteks pembelajaran dan kurikulum di abad-21 harus selalu mengikuti perubahan peradaban yang ada. Kemajuan teknologi yang berpengaruh dalam dunia pendidikan harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi tersebut. Menurut (Arsyad, 2014) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam hasil teknologi dalam proses belajar. Termasuk di masa revolusi industri 4.0 dimana generasi muda harus memiliki keterampilan abad-21 dengan baik supaya tidak tertindas oleh zaman (Kusumah, 2019). Selain generasi muda yang harus meningkatkan kemampuan mereka, para pendidik juga memiliki tugas yang tak kalah beratnya dalam mempersiapkan generasi muda yang berkompetensi. Oleh karena itu, sistem pendidikan terutama guru dituntut mampu mengembangkan keterampilan penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran

Sebuah standar kompetensi dalam pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Untuk mencapai keadaan tersebut, guru harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman pada abad ke-21. Guru harus berusaha memperbaiki proses pembelajaran dari sistem tradisional pada sebuah pembelajaran yang inovatif. Guru disebut juga pendidik, pendidik jika dimaknai menurut sistem pendidikan Indonesia, merupakan seorang profesional yang memiliki tugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan memberi evaluasi peserta didik baik dalam jalur pendidikan formal maupun non-formal (Pasal 1 ayat 1 UU No.14 Tahun 2005). Pengembangan profesionalitas pendidik untuk dapat mengimplementasikan metode dan media pembelajaran yang semakin maju sejatinya bergantung pada kemauan pendidik itu sendiri dalam melabeli standar profesionalitas dirinya (Risdiyani & Herlambang, 2021).

Pendidik sebagai sumber ilmu utama yang ada di bangku sekolah mesti menguasai teknologi untuk menyampaikan pembelajaran dengan media yang lebih inovatif, kreatif dan mengundang rasa ingin tahu siswa sehingga siswa dapat bereksplorasi dan berpikir kritis, diharapkan siswa dapat menemukan suatu penemuan baru. Selain itu, metode pembelajaran yang sesuai dan selaras dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan akan menciptakan pemahaman yang baik dan kondisi kelas yang kondusif, dengan ini dibutuhkan adanya keterampilan pedagogic dalam diri pendidik. Keterampilan lainnya adalah bagaimana pendidik menguasai materi pembelajaran, tidak hanya secara kontekstual seperti yang tertulis di dalam buku pembelajaran, namun pendidik haruslah dapat menjadi sosok 'gudang ilmu' yang memiliki wawasan luas mengenai hal-hal yang dapat membantu siswa menemukan ide-ide dan pemikiran baru.

Adanya tuntutan pengembangan profesionalitas pendidik dalam dunia pendidikan, memicu pendidik agar menggunakan teknologi sebagai salah satu kemudahan dalam aspek pendidikan. Oleh sebab itu, penting kiranya seorang pendidik fokus mengembangkan kerangka berpikir yang berbasis teknologi (TPACK). Hadirnya TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge) menandai adanya era baru dan proses kemajuan dalam dunia pendidikan. TPACK merangkum berbagai kebutuhan keterampilan oleh pendidik di era modernisasi. Teknologi, pedagogic dan pengetahuan konten adalah elemen utama dalam TPACK. Pendidik yang mampu menguasai TPACK dan mengintegrasikan dengan pembelajaran akan menghadirkan komparasi opini yang berbeda dengan pendidik yang belum mampu dalam menguasai TPACK (Rizqiyah, 2021: 161). Hadirnya TPACK akan diketahui kekurangan dan evaluasi apa saja yang perlu dilakukan demi melancarkan modernisasi dalam bidang pendidikan supaya pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Pernyataan di atas selaras dengan pendapat Alakrash dan Razak dalam Fuad dkk (2021), yang menyatakan bahwa teknologi digital adalah alat yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia secara manual, melainkan sistem operasi otomatis dengan sistem komputerasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer. Dengan

demikian teknologi sebagai alat, hal inilah yang mendukung bahwa memang teknologi penting khususnya dalam proses pembelajaran. Menurut BSNP (dalam Maulina, 2021: 3) menjadi catatan penting bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan menjadi aspek penentu kecepatan dan keberhasilan ilmu pengetahuan. Selanjutnya, Kusuma menyatakan bahwa beberapa rekomendasi terkait teknologi pembelajaran interaktif dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh banyak peneliti mengenai pembelajaran bahasa asing berbasis teknologi sangat diperlukan untuk pengajaran bahasa Indonesia (dalam Fuad dkk, 2021). Pendapat ini menyatakan bahwa pentingnya teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia supaya pembelajarannya interaktif, begitu pula dalam pembelajaran aksara Lampung teknologi sangat dibutuhkan, dikarenakan aksara Lampung merupakan bagian dari pembelajaran bahasa daerah, yang keduanya memiliki kesamaan yaitu pembelajaran bahasa. Disinilah letak pentingnya seorang guru menguasai pendekatan TPACK dalam proses pembelajaran.

Implementasi TPACK ini tentunya dilakukan dalam dunia pendidikan. Dalam sistem pendidikan yang ada di negara Indonesia, Indonesia memiliki kewajiban menempuh Pendidikan selama 9 tahun. Pendidikan di Indonesia terdiri dari beberapa jenjang, yaitu dimulai dari jenjang Paud, TK, SD/MI, SMP/MTS, SMA/MAN. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 14 menyatakan bahwa jenjang Pendidikan formal di Indonesia terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi (UUD RI,2003). Kemudian pada pasal 17 ayat 2 termuat bahwa pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah atau bentuk lain yang sederajat (UUD RI,2003). Madrasah adalah satuan pendidikan formal binaan Menteri Agama yang menyelenggarakan pendidikan umum dan kejuruan dengan kekhasan agama Islam yang mencakup Raudhatul athfal, Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Aliyah dan Madrasah Aliyah Kejuruan. Madrasah Ibtidaiyah yang selanjutnya disingkat MI adalah satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum dengan kekhasan Agama islam yang terdiri dari 6 tingkat pada jenjang pendidikan dasar (Peraturan

Menteri Agama RI, 2015). Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti ingin memfokuskan penelitian pada pendidikan dasar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri terdapat di beberapa provinsi di Indonesia, salah satunya yaitu di provinsi Lampung. Provinsi Lampung merupakan salah satu provinsi yang memiliki beragam kebudayaan. Budaya yang terdapat dalam masyarakat Lampung sebaiknya terus terpelihara dan terjaga kelestariannya. Salah satu upaya pemerintah untuk melestarikan kebudayaan yang ada di masyarakat Lampung, yaitu dengan memasukkan pembelajaran tentang pengenalan budaya Lampung dalam kelompok pelajaran bahasa Lampung mulai dari level tingkat pendidikan sekolah dasar sampai tingkat Sekolah Menengah (Perda Provinsi Lampung : 2008). Sejalan dengan itu, pemerintah daerah Lampung memberikan perlindungan bahasa Lampung melalui Peraturan Daerah Provinsi Lampung No 2 tahun 2008 dan Peraturan Gubernur Lampung No 4 Tahun 2011. Adapun Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 2 Tahun 2008 berisi tentang “Pemeliharaan Kebudayaan Lampung.” Secara rinci tertuang pada: (1) Pasal 7, Bahasa dan Aksara Lampung sebagai unsur kekayaan wajib dikembangkan, (2) Pasal 8, Pelestarian bahasa dan aksara Lampung dilakukan melalui berbagai cara. Selanjutnya, pergub tersebut disempurnakan untuk ranah pembelajaran di sekolah (Peraturan Gubernur Nomor 39 Tahun 2014).

Pembelajaran Bahasa Lampung merupakan salah satu pelajaran muatan lokal pada Pendidikan tingkat sekolah dasar. Sebagaimana termuat dalam UUD RI tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 37 ayat 1 yang berisi kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal (UUD RI, 2013). Untuk tingkat Sekolah Dasar pembelajaran Bahasa Lampung diawali dengan materi pembelajaran pengenalan Aksara Lampung. Aksara Lampung atau dikenal dengan *had Lampung* merupakan tulisan yang dijadikan sebagai alat komunikasi masyarakat Lampung zaman dahulu. Aksara Lampung umumnya disebut huruf *kaganga*. Aksara Lampung memiliki kelabai surat atau huruf induk sebanyak 20 buah, anak surat, dan tanda baca (Batin, 2012). Pembelajaran bahasa Lampung khususnya materi Aksara Lampung pada tingkat Sekolah Dasar selama ini

dilakukan dengan media cetak dan metode menulis aksara pada papan tulis dan memindahkannya pada buku tulis siswa.

Dalam pembelajaran Bahasa Lampung tentunya membutuhkan sarana dan prasarana agar dalam pembelajaran bisa berjalan lancar, terkendali, efektif dan efisien. Guru bahasa Lampung berusaha beradaptasi dengan sistem pendidikan yang berubah-ubah dimana adaptasi tersebut adalah penggunaan media dan platform pendidikan yang dilakukan oleh guru selama kegiatan pembelajaran (Ariyani dkk, 2023: 322). Salah satu sarana dalam pembelajaran bahasa Lampung ialah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang mampu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan kebijakan pemerintah mengenai kurikulum merdeka yang saat ini digunakan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik (Kemendikbud, 2022). Berdasarkan kebijakan pemerintah tersebut, bahwa guru diharapkan memiliki ide-ide terbaru mengenai perangkat ajar yaitu salah satunya media pembelajaran yang akan digunakan di dalam proses pembelajaran.

Bentuk media pembelajaran dapat berupa media cetak maupun audiovisual yang dapat menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik. Animasi dapat menarik perhatian peserta didik, dalam menyampaikan suatu pesan dengan baik (Permatasari dkk, 2019). Media suatu alat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pendidik dan diciptakan untuk mengaktifkan respon dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sistem pengajaran yang menjadi faktor dominan untuk menunjang berhasilnya proses belajar mengajar (Ramdani, 2021). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2010). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap proses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (khairunnisa dkk, 2019).

Selanjutnya, Kosasih (2014: 10) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyatakan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. Media dapat dikatakan setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap (Anitah, 2012). Smaldino dkk, (2011:7) menyebutkan bahwa media merupakan sarana komunikasi yang berasal dari bahasa latin *medium* yang merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Kemudian yang terakhir, media adalah salah satu alat untuk menyampaikan pesan (Labibah dkk, 2019). Berdasarkan dari beberapa pengertian media diatas, disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat yang penting dalam proses pembelajaran dimana didalamnya terdapat pesan ataupun informasi yang dapat disampaikan kepada siswa menyangkut perihal pembelajaran, dan media juga sangat beragam, meliputi visual dan verbal.

Salah satu upaya meningkatkan minat belajar peserta didik yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran Bahasa Lampung pada materi aksara Lampung. Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik;
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik;

- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan tidak menghabiskan tenaga pendidik;
- d) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Adapun salah satu bentuk media yaitu media Animasi. Animasi merupakan salah satu yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Amir dan Ishak (2011) menjelaskan media animasi dapat berupa film, video, yang dapat disisipkan gambar, tulisan dan foto. Oleh karena itu, media animasi berfungsi menyampaikan pembelajaran, adapun kelebihan media animasi yaitu dapat menjadi daya tarik peserta didik dalam proses belajar karena media animasi terdiri dari gambar yang nyata, bergerak, bersuara, gambar yang berwarna dan ada teksnya. Animasi didalamnya terdapat beberapa alur cerita yang berfungsi sebagai motivasi peserta didik dan juga menyampaikan pesan secara baik dan menarik. Jenis media animasi yang telah diketahui ialah animasi 2D dan 3D. Media animasi yang mudah dalam pembuatannya yaitu media animasi 2D dan memiliki biaya produksi terjangkau, dan mudah di pelajari dibandingkan dengan media animasi 3D. Oleh karena itu dalam penelitian ini memfokuskan penggunaan media animasi 2D.

Animasi 2D merupakan suatu teknik yang dibuat/diedit di komputer menggunakan vector dua dimensi. Istilah animasi dua dimensi yaitu salah satu teknik pembuatannya menggunakan perangkat lunak komputer. Animasi 2D cenderung lebih mudah dibuat dan hanya membutuhkan perangkat lunak yang lebih mudah dan banyak tersedia (Utami, 2011). Animasi 2D ini juga sangat representatif di berikan kepada anak-anak, yang memiliki tujuan memberi ruang kreatif dalam mendalami pembelajaran pada materi aksara Lampung. Desain animasi 2D yang akan dirancang diharapkan memberi pesan kepada anak-anak bahwa materi aksara Lampung tidaklah sulit melainkan menyenangkan. Dan penggunaan teknik animasi 2D ini ini diharapkan materi yang akan disampaikan

kepada anak-anak menjari ringan bagi alam pikiran mereka dan sesuai dengan media yang menjari hiburan mereka sehari-hari seperti yang mereka lihat di televisi. Media animasi 2D ini juga berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi (Dina, 2011: 45)

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media animasi 2D dalam proses pembelajaran adalah *Wondershare filmora*. *Wondershare filmora* merupakan sebuah aplikasi untuk membuat dan mengedit video baik berupa kumpulan gambar, maupun gabungan dari beberapa video menjadi sebuah video baru yang berkualitas, *Wondershare Filmora* juga digunakan untuk editing video dengan menggunakan effect, transition, dan elements sehingga membuat media pembelajaran lebih menarik (2020: 72). *Wondershare filmora* mempunyai fasilitas yang sederhana yang dapat digunakan dengan mudah dan mampu menghasilkan video yang menarik seperti efek, musik, suara, *font*, transisi, filter, *overlay* dan elemen yang dapat menghasilkan video yang menarik dengan *fitur Greenscreen* yang mampu menghasilkan video yang menarik.

Jenis media animasi 2D yang menggunakan aplikasi *Photoshop* untuk membuat gambar dan memberi warna-warna agar terlihat menarik dan gambar akan dimasukkan ke dalam aplikasi *Wondershare Filmora*. *Wondershare Filmora* merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas dan mengkonversi segala jenis video. Fasilitas pengeditan foto dan video memungkinkan untuk menangani berbagai fungsi pengedit video yang diperlukan agar memberikan sentuhan professional. Sehingga animasi yang dibuat dapat memikat perhatian pengamat. Pembuatan media animasi 2D dengan menggunakan *Wondershare Filmora* diharapkan memberikan kemudahan untuk guru dalam mengaksesnya dikarenakan, Media animasi 2D ini sangat membantu pembelajaran untuk memperluas ilmu pengetahuan serta wawasan spiritual peserta didik. Dengan adanya media animasi 2D peserta didik dapat mendengarkan dan melihat langsung materi aksara Lampung.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1,4 dan 7 Bandar Lampung, Ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran Bahasa Lampung yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1,4 dan 7 Bandar Lampung. Yang pertama yaitu kesulitan murid dalam mempelajari Bahasa Lampung dikarenakan latar belakang suku dari siswa yang mayoritas bukan suku Lampung, melainkan Jawa, sunda dan lain lain. Hal ini juga dibuktikan dari nilai kognitif siswa pada semester 2 Tahun ajaran 2021/2022, yang masih mendapatkan nilai standar KKM yaitu 70. Kedua, yaitu latar belakang pendidikan guru Bahasa Lampung yang jurusan pendidikannya bukan dari Pendidikan Bahasa Lampung, melainkan dari jurusan Pendidikan Agama Islam namun guru tersebut ber suku Lampung. Hal inilah yang menyebabkan pembelajaran Bahasa Lampung masih kurang digemari oleh siswa dikarenakan pembelajarannya yang sulit dimengerti dan juga sumber daya guru yang tidak sesuai dengan bidangnya.

Ada beberapa hal yang lain yaitu, dalam proses pembelajaran Guru mata pelajaran Bahasa Lampung di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) tersebut sudah menggunakan media pembelajaran yaitu berupa *buku* dan *Gambar* sebagai bahan ajar dalam menyampaikan materi pelajaran. Namun media pembelajaran yang digunakan tersebut kurang menarik dan kurang memotivasi peserta didik untuk belajar bahasa Lampung. Oleh karena itu, perlu adanya suatu pengembangan agar meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar bahasa Lampung. Sejauh ini guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1,4, dan 7 belum pernah menggunakan media animasi dalam membantu proses pembelajaran, menurut peneliti perlu adanya media pembelajaran bahasa Lampung berbentuk animasi di sekolah ini, karena pada anak se usia mereka akan sangat tertarik dengan media pembelajaran animasi karena animasi berisikan gambar yang bergerak, berwarna, dan bersuara yang memicu ketertarikan peserta didik dalam belajar.

Beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini yaitu pada penelitian Ruhaeni yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas VIII MTs Al Khairiyah Pontang Kab. Serang oleh (Ruhaeni, 2001). Hasil penelitian ini adalah uji coba kepada 24 siswa kelas VIII MTs Al- Khoiriyah terhadap media pembelajaran animasi dua dimensi mendapatkan penilaian yang baik dari tiga ahli diantaranya ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan (Guru PAI) memperoleh skor rerata 4,04 kategori layak. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran animasi dua dimensi yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai referensi bahan ajar dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian oleh (Arifa, 2022) dengan judul “ Pengembangan E-LKPD berbasis technological pedagogical and content knowledge (TPACK) pada materi gelombang bunyi untuk SMA/MA, menghasilkan validasi dari ahli perangkat dan materi menyatakan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis TPACK layak untuk digunakan. Terakhir, (Merisa, 2019) yang berjudul "Pengembangan Media Animasi 2 Dimensi Dengan Bantuan Aplikasi *Wondershare Filmora* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kelas II". Hasil validasi pada animasi 2D buku oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase 96% dengan kriteria sangat layak, ahli materi memperoleh rata-rata persentase 96% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase 85% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan penelitian tersebut bahwa media animasi 2 dimensi dapat diketahui seberapa besar respon peserta didik terhadap mata pelajaran yang diajarkan, dilain pihak bahwa animasi 2 dimensi mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dalam pembuatan media animasi 2D perlu adanya kemampuan teknologi yang harus dimiliki, sehingga dalam pembuatan media animasi 2D dapat berjalan dengan baik. Hal ini bertujuan untuk terciptanya pengembangan materi pembelajaran berbantuan media animasi 2D. Pembuatan media animasi 2D tentu sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Lampung pada materi aksara Lampung diharapkan proses

pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan materi pembelajaran akan mudah di pahami oleh siswa. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran animasi 2D pada materi aksara Lampung di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1,4 dan 7 Bandar Lampung. Adapun judul penelitian tersebut adalah “Pengembangan Materi Pembelajaran Aksara Lampung Berbasis Media Animasi 2D di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bandar Lampung : Implementasi TPACK”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) : Implementasi TPACK?
2. Bagaimanakah hasil kelayakan pengembangan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) : Implementasi TPACK?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) : Implementasi TPACK.
2. Menilai hasil kelayakan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) yang sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, teman sejawat/praktisi, dan peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) : Implementasi TPACK ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

- 1) Secara teoritis pengembangan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis animasi 2D ini bermanfaat untuk sumbangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran bahasa Lampung di jenjang pendidikan Sekolah Dasar atau MIN, bahan kajian pada mata pelajaran Bahasa Lampung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, pedoman peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Lampung.
- 2) Secara praktis pengembangan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D ini bermanfaat bagi pendidik khususnya dalam penggunaan teknologi dengan pendekatan TPACK, hasil pengembangan ini dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media belajar di tengah keterbatasan media pembelajaran yang ada, bagi peserta didik media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami aksara Lampung dengan baik di jenjangnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik dan guru Bahasa Lampung kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN).
2. Fokus dalam penelitian ini adalah pengembangan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D` untuk siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN).
3. Waktu penelitian ini pada bulan Desember tahun 2022.
4. Tempat penelitian ini adalah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Bandar Lampung , Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Bandar Lampung, dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 7 Bandar Lampung.

1.6 Spesifikasi Pengembangan Produk

Spesifikasi dari produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran aksara Lampung yang berbasis media animasi 2D.
2. Fitur yang ada pada materi pembelajaran aksara Lampung adalah animasi 2D, materi, dan latihan soal.
3. Materi pengenalan aksara Lampung meliputi induk huruf, dan anak huruf dan tanda baca.
4. Pada masing-masing materi terdapat konsep materi dan contoh soal dan latihan soal
5. Materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D di *design fullcolor* agar menarik minat belajar peserta didik.
6. Materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D dilengkapi dengan gambar-gambar animasi bergerak.
7. Materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D dapat digunakan untuk menunjang pendamping kemandirian belajar peserta didik saat pembelajaran tatap muka.
8. Ukuran tulisan yaitu 14, font menggunakan *Times New Roman*, karakternya yaitu seorang guru wanita dan, terdapat suara penjelasan materi dari sang guru beserta subtitlenya berbahasa Lampung.
9. Materi Pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D ini berdurasi 17 menit 10 detik.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Pengembangan Materi Pembelajaran Aksara Lampung

2.1.1 Pengertian Pengembangan

Menurut Abdul Majid (2005: 24), Pengembangan ialah usaha meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan ialah sebuah proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan hanya sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran merupakan usaha untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substansinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis (Hamid, 2013: 125).

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan ialah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan ialah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan merupakan langkah-

langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan.

2.1.2 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran atau materi ajar (*instructional materials*) adalah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Lukmanul, 2009: 115). Materi pelajaran diartikan pula sebagai bahan pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran pada hakikatnya merupakan pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan sebagai isi dari suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa materi pelajaran adalah berbagai pengalaman yang akan diberikan kepada siswa selama mengikuti proses pendidikan atau proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang diperoleh siswa dari sekolah menjadi materi pembelajaran. Siswa melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh pengalaman belajar tersebut, baik itu berupa keterampilan kognitif, psikomotorik maupun afektif. Pengalaman-pengalaman ini dirancang dan diorganisir sedemikian rupa sehingga apa yang diperoleh siswa sesuai dengan tujuan.

Peran materi pembelajaran dalam proses pendidikan menempati posisi yang sangat strategis dan turut menentukan tercapainya tujuan pendidikan, karena materi pembelajaran merupakan input instrumental (*instrumental input*) bersama dengan kurikulum/program pendidikan, guru, media, evaluasi, dan sebagainya. Materi pembelajaran merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi output. Dengan kata lain, kualitas proses dan hasil pendidikan, dapat dipengaruhi oleh materi pembelajaran yang digunakan. Atas dasar itulah, dalam sistem pendidikan, materi pembelajaran memegang peran yang cukup penting

dan menentukan. Tugas guru disini adalah bagaimana guru dapat menyampaikan atau menyajikan materi pelajaran dengan semenarik mungkin, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan baik dan penuh semangat. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengkombinasi dan mengkoordinasikan materi pelajaran dengan media dan strategi pembelajaran yang relevan. Hal ini tentu saja harus didukung dengan penguasaan materi atau bahan pelajaran yang ia sajikan dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar.

2.1.3 Aksara Lampung

2.1.3.1 Sejarah Aksara Lampung

Aksara yang merupakan bahasa tulis merupakan salah satu indikator yang membedakan antara masa awal sejarah dan prasejarah.

Perkembangan bahasa tulis bermula sejak sebelum Masehi, dimana awalnya manusia menggunakan bahasa gambar untuk berkomunikasi. Bangsa Afrika dan Eropa mengawali pada tahun 3500 – 4000 sebelum Masehi dengan membuat tulisan di dinding gua. Sebagai catatan, ini bukan saja awal munculnya media penting seni visual, namun juga awal munculnya media verbal pada sistem komunikasi dalam peradaban manusia. Pada masa itu gambar atau tulisan dijadikan sebagai salah satu sasaran utama dalam suatu komunitas, baik sebagai media untuk menyampaikan informasi maupun media untuk kegiatan ritual (Danton Sihombing, 2001). Aksara tidak terlepas dari kedudukannya sebagai sumber tertulis. Pada masa paling awal bukti otentik aksara ditandai oleh hadirnya prasasti (Danton Sihombing, 2001). Dengan aksara dan bahasa, manusia berkomunikasi dan beradaptasi dengan kepentingan hidupnya yang semakin berkembang.

Dari gambaran sejarah kebudayaan, Indonesia telah mengenal berbagai aksara dan bahasa yang digunakan sejak zaman lampau. Di Indonesia telah digunakan berbagai aksara seperti : aksara (huruf) Palawa yang

dikenal dengan huruf Jawa, Sunda, Arab, Bali dan yang terakhir dikenal dengan aksara (huruf) Latin yang berasal dari Barat (I Made Suastika, 2009). Dengan demikian aksara adalah bentuk visual dari suatu ucapan atau salah satu alat komunikasi. Aksara merupakan ucapan atau perkataan dalam bentuk tulisan. Pada zaman dahulu sebelum manusia mengenal tulisan mereka menggunakan bahasa gambar untuk berkomunikasi, seperti membuat gambar – gambar pada dinding goa yang sebenarnya gambar – gambar tersebut memiliki maksud atau pesan yang ingin disampaikan. Dan masyarakat Indonesia telah mengenal berbagai aksara sejak zaman dahulu, tepatnya pada abad V Masehi. Sampai saat ini, jumlah tulisan khusus yang mengkaji aksara Lampung dapat dikatakan masih sangat sedikit. Kebanyakan tulisan yang ada sifatnya terbatas sebagai buku pelajaran untuk membaca dan menulis atau sekedar pengenalan kepada bentuk tulisan Lampung. Tulisan yang membahas masalah sejarah, perkembangan dan perubahan bentuk dan fungsi aksara Lampung masih sangat kurang.

Kajian mendalam mengenai aksara Lampung oleh Van der Tuuk dalam tulisannya yang berjudul *Les Manuscripts Lampongs* (1868). Berdasarkan hasil penelitian naskah Lampung yang dilakukan oleh Baron Sloet van de Beele ia menyatakan bahwa tulisan Lampung sebenarnya memiliki banyak variasi bentuk. Variasi itu terjadi karena pengaruh perbedaan zaman dan daerah penulisannya. Tulisan Lampung atau aksara Lampung disebut oleh masyarakat Lampung dengan nama *Had Lampung* atau *surat Lampung*. Noeh dan Bakr mengatakan aksara Lampung termasuk dalam rumpun tulisan KAGANGA, bentuknya mirip dengan aksara Rejang, Pasemah, Batak, dan Makassar. Namun, dari semua bentuk tulisan itu, menurut Hadikusuma (1988: 18) tulisan Lampung paling mirip dengan tulisan Rejang.

2.1.3.2 Perkembangan Aksara Lampung

Sejak ditemukannya aksara (dan bahasa) dan digunakan dalam berkomunikasi juga dapat meningkatkan peradabannya dengan menggunakan tanda. Dengan aksara dan bahasa, manusia berkomunikasi dan beradaptasi dengan kepentingan hidupnya yang semakin berkembang. Dari gambaran sejarah kebudayaannya, Indonesia telah mengenal berbagai aksara dan bahasa yang digunakan sejak zaman lampau. Di Indonesia telah digunakan berbagai aksara seperti : aksara (huruf) Palawa, huruf Jawa, Sunda, Arab, Bali, terakhir dikenal huruf (aksara) Latin yang berasal dari Barat (I Made Suastika, 2009).

Akibat pengaruh sejarah, kini huruf latin digunakan secara meluas, sebagai alat dan sarana komunikasi di dunia, sehingga ada anggapan bahwa jika tidak mengenal huruf latin disebut buta huruf (buta aksara). Orang yang buta huruf dikenal sebagai orang yang belum maju. Dengan menguasai aksara dan bahasa dalam pengertian yang luas masyarakat mampu beradaptasi dengan kemajuan peradaban manusia.

Perkembangan aksara di samping sebagai simbol budaya, komunikasi, identitas budaya dan ciri kemajuan peradaban, aksara juga penting dimaknai dalam kehidupan budaya (I Made Suastika, 2009).

Perkembangan aksara (tulisan) dalam kehidupan bangsa Indonesia telah menimbulkan dampak pada bidang politik/pemerintahan, sosial, budaya, agama, dan ilmu pengetahuan (Matroji, 2008).

Saat ini aksara – aksara kuno memang sudah mulai menghilang atau jarang sekali masyarakat yang masih mempergunakan aksara – aksara kuno, karena saat ini masyarakat sudah terbiasa menggunakan huruf latin untuk berkomunikasi. Namun demikian masih ada masyarakat yang melestarikan aksara – aksara kuno tersebut. Kerajaan Sriwijaya berkembang pada masa abad ke-7 sampai ke -13. Pada waktu itu penyebaran agama Budha yang menggunakan menebarkan pengaruh yang besar sekali. Ketika kerajaan Tulang Bawang runtuh, Orang

Lampung banyak yang berhubungan dengan Sriwijaya. Sejak itulah, secara berangsur-angsur aksara Palawa masuk dan mempengaruhi perkembangan aksara Lampung, sampai kepada bentuknya yang sekarang (Depdikbud, 1966: 46).

2.1.3.3 Aksara Lampung

Menurut Hadikusuma (dalam Depdikbud, 1966: 46) bahwa aksara Lampung merupakan aksara yang dipakai oleh masyarakat di seluruh daerah Sumatra Selatan. Orang – orang tua di daerah Sumatra Selatan kadang-kadang menyebut aksara Lampung dengan “Surat Ulu” atau “Surat Ugan”. Tetapi, Pada kenyataannya sejak masa sebelum perang sampai sekarang aksara ini hanya dipakai oleh orang Lampung.

Selanjutnya menurut Arifin (dalam Depdikbud, 1966: 45) aksara Lampung dahulu diciptakan oleh penduduk sebagai tanda-tanda yang digoreskan pada batang kayu dan jalan. Goresan-goresan itu dimaksudkan sebagai petunjuk arah atau tanda agar tidak tersesat. Tanda-tanda berbentuk goresan inilah yang kemudian pada perkembangannya menjadi aksara Lampung yang sekarang.

Pemuka adat Lampung telah membakukan Aksara Lampung secara resmi sejak 23 Februari 1985 di Bandar Lampung. Bahkan aksara Lampung juga dimuat di ensiklopedia online sistem penulisan dan bahasa, omniglot.com. Aksara Lampung diperkirakan masuk ke daerah Sumatera bagian selatan pada zaman kerajaan Sriwijaya (700-1300). Huruf Pallawa dan Huruf Arab adalah dua unsur yang mempengaruhi Aksara Lampung. Hal ini karena aksara Lampung atau biasa disebut Had Lampung berasal dari perkembangan aksara Devanagari yang lengkapnya dinamakan Dewdatt Deva Nagari atau aksara Pallawa dari India Selatan. Huruf induk Lampung yang disebut kelabai surat, berbentuk suku kata seperti halnya aksara Jawa ca-ra-ka, lalu menggunakan tanda baca yang disebut anak huruf yang berfungsi sama pada tanda fathah dan kasrah pada huruf arab.

Aksara Lampung Kuno yang terdapat pada berbagai aksara Lampung Kuno memiliki bentuk yang beragam. Variasi ini mewakili 19 hingga 20 suara berbeda melalui penggunaan huruf. Selain itu, aksara Lampung yang diajarkan kepada siswa saat ini (20 karakter) merupakan penyederhanaan dari sekian banyak varian aksara Lampung kuno. Namun, sebelum terbentuknya dua puluh aksara Lampung yang ada saat ini, hanya 19 aksara yang digunakan (Ariyani dkk, 2022). Aksara Lampung sekarang merupakan perkembangan dari aksara Lampung lama. Menurut Razi Arifin bahwa bentuk tulisan Lampung sudah dikenal dan dipakai oleh masyarakat Lampung sejak tahun tiga puluhan. Aksara Lampung sekarang berjumlah 20 huruf, dengan tambahan satu huruf gha (Depdikbud, 1966: 49). Tulisan Lampung mempunyai tiga macam unsur, yaitu (1) induk huruf (kelabai surat), (2) anak huruf atau tanda bunyi (benah surat), dan (3) tanda tanda baca.

Menulis aksara Lampung dari kiri ke kanan. Tulisan Lampung disebut juga tulisan KAGANGA karena huruf awal dari urutan abjadnya berbunyi demikian (Depdikbud, 1966: 46). Had Lampung terdiri dari 20 huruf induk, yakni ka-ga-nga-pa-ba-ma-ta-na-ca-ja-nya-ya-a-la-ra-sa-wa-ha-gha. Serta atribut lain seperti anak huruf, dan tanda baca yang ditulis dan dibaca dari kiri ke kanan seperti huruf latin. Kini, aksara Lampung sudah semakin jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Lampung baik di kota maupun di daerah. Jumlah penduduk asli Lampung yang lebih sedikit dibanding jumlah suku pendatang juga menjadi salah satu alasannya. Menurut Badan Pusat Statistik tahun 2012, suku terbesar yang ada di Lampung adalah suku Jawa sejumlah 64.1% sedangkan suku asli Lampung sendiri berjumlah 13.6%. Aksara Lampung pun hanya sebatas digunakan pada sebagai nama bangunan, gedung, nama jalan, penunjuk jalan, iklan, nama kompleks permukiman dan lainnya, sesuai bunyi Peraturan Daerah nomor 8 Tahun 2008 tentang pemeliharaan budaya Lampung bab IV pasal 6. Ini memang

merupakan salah satu langkah konkret pemerintah untuk mempertahankan aksara Lampung.

Di provinsi Lampung, mata pelajaran yang mempelajari aksara Lampung ada di dalam pelajaran muatan lokal (mulok) bahasa dan aksara Lampung, pelajaran ini selalu ada di satuan tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) namun tidak begitu halnya ketika di Sekolah Menengah Atas (SMA). Mata pelajaran mulok bahasa Lampung ini sempat hilang dari kurikulum SMA sekitar tahun 2004 sampai 2013. Kemudian pemerintah daerah mengeluarkan Pergub Nomor 39 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai Muatan Lokal Wajib pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang berarti pelajaran mulok kembali diadakan di SMA. Namun ternyata, pada jenjang ini aksara Lampung tidak lagi dipelajari, melainkan diganti dengan materi mengenai sejarah-sejarah provinsi Lampung.

Pada umumnya orang Lampung berpendapat bahwa bentuk aksara Lampung ada dua macam, yaitu aksara Lampung lama dan aksara Lampung sekarang. Kedua aksara ini memiliki beberapa perbedaan. Perbedaan yang pertama adalah dari segi jumlahnya, aksara Lampung lama terdiri atas 19 huruf, sedangkan aksara Lampung yang sekarang terdiri dari 20 huruf. Yang kedua mengenai tanda bunyi, dan yang ketiga tanda bacanya.

Berikut ini adalah huruf aksara Lampung lama.

Gambar 2.1



Sumber : Depdikbud 1996/1997

Berikut ini adalah huruf Aksara Lampung, anak huruf, tanda baca pada Aksara Lampung yang saat ini digunakan oleh guru Bahasa Lampung.

Gambar 2.2

AKSARA LAMPUNG

I. INDUK HURUF LAMPUNG

ka	ga	nga	pa	ba	ma
ta	da	na	ca	ja	nya
ya	a	la	ra	sa	wa
ha	gha				

II. TANDA ANAK HURUF

bunyi huruf	tanda huruf	contoh menulis	Yang telah memakai tanda
i		ki	
e		ké	
e		ke	
o		ko	
ng		kang	
n		kan	
r		kar	
u		ku	
au		mau	
ai		sai	
ah		sah	

Sumber : Buku Pandai Berbahasa Lampung (Marshito dkk, 2020)

III. Tanda baca Aksara Lampung

Gambar 2.3

- (1) *nengen* untuk tanda huruf mati = /
- (2) *kuma* untuk tanda koma = ↵
- (3) *berachu* untuk tanda titik = ○
- (4) tanda seru = !
- (5) *ngulih* untuk tanda tanya = ʔ
- (6) *ngemula* untuk tanda permulaan kalimat = ☀

Sumber : Buku Pandai Berbahasa Lampung (Marshito dkk, 2020)

Dalam penelitian ini akan memfokuskan materi pembelajaran Aksara Lampung yaitu pada tingkat sekolah dasar tepatnya yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bandar Lampung pada kelas II. Berikut ini Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran Bahasa Lampung untuk kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN).

2.1 Tabel KI dan KD

NO	KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa dan aksara Lampung yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	2.4.1 Mengungkapkan kembali cerita sederhana tentang kerukunan hidup dalam keluarga secara lisan dan tulisan/ aksara Lampung 2.4.8 Membaca dan menulis aksara Lampung dengan benar sesuai kaidahnya

2.2 Media Pembelajaran Animasi

2.2.1 Pengertian media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medium*“ yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*“ yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Arsyad (201 : 10) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan dari definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat pembawa informasi atau pesan yang dapat menyalurkan bahan pembelajaran bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Sehingga dapat merangsang pola belajar peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut mengikuti perkembangan zaman. Pendidik sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Mengingat banyaknya macam media, maka pendidik harus berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat (Darmawan, 2020).

Penggunaan media tidak hanya dilihat dari kecanggihannya saja, namun juga dilihat dari fungsi dan keefektifan media tersebut selama digunakan. Dalam proses pembelajaran media harus mampu menarik minat peserta didik, sehingga dibutuhkan media yang unik dan menarik yang bisa memicu semangat peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Saat proses pembelajaran, kehadiran media berupa bahan untuk materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Pada awalnya, media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami (Baharaun, 2016). Media pembelajaran memiliki berbagai macam manfaat dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Manfaat media animasi diantaranya proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi meningkat, sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan, dapat mengubah peran positif guru, serta membangkitkan kemauan bertindak (Wahyullah, 2016). Berikut ini adalah beberapa macam manfaat media pembelajaran:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antar peserta didik dan sumber belajar.
4. Memberi rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama (Daryanto, 2015).

Jenis-jenis media yang di pakai pada kegiatan pembelajaran di Indonesia adalah:

1) Media Visual

Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat menampilkan dua bentuk yaitu, bentuk visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan simbol gerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar.

2) Audio Visual

Media audio visual dapat menggunakan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam

media audio visual ini adalah, mesin proyektor, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar (Wati, 2016) Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran untuk dapat menyalurkan pesan pendidik terhadap peserta didik dengan sangat jelas. Media pembelajaran juga dapat memfokuskan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga dapat memahami pelajaran dengan mudah.

2.2.2 Media Pembelajaran Animasi

Media belajar yang baik adalah media yang menyenangkan dan mudah dipahami peserta didik. Media animasi sangat mendukung proses pembelajaran khususnya untuk Sekolah Menengah Pertama. Dengan menggunakan media animasi dapat memicu daya tarik belajar dan membuat peserta didik lebih semangat belajar. Kata animasi berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar “*to anime*“ yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati yang diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan (Silahahi et al., 2019).

Penggunaan media animasi memberikan manfaat positif dalam proses pembelajaran dan dapat membantu peserta didik mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip yang berhubungan dengan bahan pelajaran. Media animasi merupakan penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, *image*, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas

belajar peserta didik. Selain itu, dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki tipe visual, visual, dan auditif(I Ketut and Imade, 2015).

Media animasi dapat membantu melancarkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Animasi merupakan gambar mati, tidak bergerak atau grafik yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak (Evaliata, 2016). Tampilan Media animasi dapat menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari dengan belajar peserta didik yang efektif sehingga meningkatkan prestasi belajar. Ada beberapa tampilan media animasi:

1) *Animation Cel*

Media cetak yang khususnya pada kertas dengan penggambaran manual atau dicetak dari media digital, walaupun pada akhirnya animasi tersebut ditampilkan pada media grafis.

2) *Animasi Flipbook*

Animasi ini lebih banyak dalam hal ilustrasi dengan penggambaran sketsa dan perwatakan sederhana secara manual, baik dengan cat, pensil atau pewarna lainnya.

3) *Animasi Stop-Motion*

Menggerakkan subjek, baik gambar, orang, patung atau benda-benda *frame by frame*, atau *shoot-per-shoot*, atau satu per satu dan diambil gambarnya dengan alat perekam dan akhirnya digabungkan menjadi satu melalui media digital lainnya, sehingga gambar itu menjadi seakan-akan bergerak.

4) *Animasi 2D (Montion Graphic)*

Animasi 2 dimensi dibuat dari alat desain digital, yang tentunya bermula dari beberapa sketsa yang dilakukan secara manual dikertas. Tetapi pada akhirnya, seperti penebalan gambar, warna, suara, gestur dan aksinya dilakukan pada komputer.

5) Animasi 3D

Menggambarkan tampilan-tampilan hampir realistis atau seakan-akan nyata dan tidak dapat dilihat mana asli atau hanya buatan melalui komputer semata.

6) Animasi Multi dimensi

Pengembangan antara beberapa tipe animasi 2 dimensi dengan 3 dimensi atau animasi cel dengan animasi *filpbook*, dan seterusnya. Penggunaan beberapa animasi hanya sebagai model saja, dan dianimasikan dengan *software* lain. Sebagai contoh membuat animasi iklan untuk *website* yang menampilkan animasi 3 dimensi yang seakan-akan pembuatan atau penganimasiannya menggunakan basis 3 dimensi, tetapi animatornya hanya membuat model subjek di 3 dimensi dan penganimasiannya menggunakan *software* (Ruslan, 2016).

2.2.3 Animasi 2 Dimensi (2D)

Menurut Binanto (2010: 226) animasi dua dimensi merupakan suatu teknik yang dibuat/diedit di komputer menggunakan vector dua dimensi. Istilah animasi dua dimensi yaitu salah satu teknik pembuatannya menggunakan perangkat lunak komputer. Mulai dari membuat satu gambar, proses pewarnaan, mengatur gerak, dan mengatur waktu. Disebut dua dimensi karena hanya memiliki dua sisi saja, sisi lebar dan sisi panjang serta tidak ada unsur ketebalan. Penelitian yang dilakukan oleh Jembari, dkk (2015: 3) mengungkapkan bahwa animasi dua dimensi efektif meningkatkan hasil belajar. Selain itu, animasi dua dimensi juga mendukung pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Animasi 2D atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama flat animation. Pada awalnya diciptakan animasi berbasis dua dimensi (2D Animation). Reaslisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Untuk itu animasi 2D biasa disebut dengan film kartun.pada awalnya diciptakan

animasi mempunyai ukuran panjang (x-axis) dan lebar (y-axis) saja (Munir, 2012: 393). Berdasarkan uraian diatas, di dalam penelitian ini akan digunakan media animasi 2D dalam memahami materi pembelajaran aksara Lampung. Dalam pembuatan media animasi 2D ini peneliti menggunakan sebuah aplikasi yaitu aplikasi *Wondershare Filmora*.

2.2.4 Kelebihan Dan Kekurangan Media Animasi 2 D

Media Animasi 2D memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Media Animasi 2D
 - a) Dalam pembuatan karakter dilakukan secara mudah dan cepat
 - b) Memiliki biaya produksi terjangkau
 - c) Mudah dalam memperbaiki kesalahan
 - d) Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya
 - e) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
 - f) Memiliki unsur audio dan visual
 - g) Memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran
- 2) Kekurangan Media Animasi 2D
 - a) Animator diharuskan menggambarkan atau menjalankan komponen grafis yang dibutuhkan setiap frame
 - b) Hasil gambar sulit untuk dipakai kembali
 - c) Memerlukan tenaga yang lebih dalam pembuatan animasinya
 - d) Memerlukan software khusus
 - e) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai dalam mendesain media pembelajaran

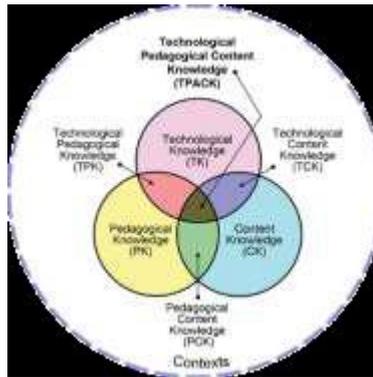
Berdasarkan pemaparan diatas bahwa kelebihan dan kekurangan media animasi 2D ialah memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Siswa juga belajar lebih baik dengan

menggunakan media animasi 2D dibandingkan hanya dengan kata kata saja. Disini juga siswa jadi lebih dekat dengan guru karena mereka dapat berkomunikasi dengan baik untuk menanyakan pembelajaran.

2.3 Konsep TPACK

TPACK merupakan sebuah singkatan dari Technological, Pedagogical Content Knowledge. Singkatan tersebut sebenarnya merupakan perwujudan dari tiap-tiap kompetensi pendidik. Meliputi kemampuan menguasai teknologi, kemampuan pedagogic dan penguasaan konten pengetahuan. Hal ini didorong oleh adanya pembaharuan dan moderenisasi yang mengharuskan siswa memiliki tujuh kemampuan bertahan di abad-21. Jika penguasaan siswa hanya sebatas kemampuan literasi lama (membaca, menulis dan matematika) akan membuatnya tertinggal dan tertindas oleh zaman. Diperlukan penguasaan literasi manusia dan literasi teknologi untuk mengembangkan diri (Farikah & Al Firdaus, 2020). Maka diperlukan adanya inovasi baru dalam pembelajaran di Indonesia. TPACK adalah suatu integrasi sistem pembelajaran yang sempurna dimana guru dapat mengorganisir kelas dengan kondusif dan siswa mampu memahami materi atau bahkan berkarya melalui penemuan baru. Pembangunan apersepsi siswa dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Peningkatan kualitas pembelajaran melalui implementasi TPACK mulai diterapkan secara serius sejak adanya Pandemi Covid-19. Diyakini setelah redanya pandemic, perkembangan teknologi secara maksimal dalam pembelajaran akan semakin maju. TPACK merupakan suatu metode yang dikembangkan dari Shulman (1986) yang gagasan awalnya mengenai Pedagogical Content Knowledge atau disingkat dengan PCK. Selanjutnya pertama kali dipaparkan dalam sebuah jurnal pendidikan di tahun 2003, pada awalnya dikenal sebagai TPCK. Sementara, TPACK merupakan sebuah kerangka teoretis dimana tujuannya adalah untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan, dengan cara mengintegrasikan kemampuan dan aplikasi berbagai bidang.



Gambar 2.4 Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Framework (Mishra & Koehler, 2008)

Pada dasarnya, TPACK (Rahmadi, 2019) merupakan suatu gabungan dari tiga komponen pengetahuan dasar, meliputi *Technological Knowledge* (TK), *Pedagogical Knowledge* (PK), dan *Content Knowledge* (CK). Dari diagram venn yang tersaji dalam gambar, menggambarkan struktur TPACK yang saling ber-relasi dan memiliki keterkaitan berdasarkan beberapa pendapat Mishra & Koehler (2006 & 2008), Koehler & Mishra (2009) dan Koehler, Mishra, & Cain (2013) yang dikutip oleh (Rosyid, 2017) sebagai berikut. *Technological Knowledge* (TK), merupakan pengetahuan dasar mengenai teknologi dan pengoperasian alat-alat perangkat digital. Perlunya penguasaan beberapa media pembelajaran yang berupa mesin bertenaga listrik semisal proyektor, alat-alat laboratorium, pengoperasian sistem computer dan penggunaannya. Penguasaan teknologi dapat mengembangkan media pembelajaran yang ada supaya menjadi lebih menarik, efisien serta interaktif. Misalnya saat melakukan simulasi, untuk menghemat biaya penelitian, pendidik dapat mengarahkan peserta didik untuk melakukan simulasi digital. *Content Knowledge* (CK), pengetahuan dasar mengenai disiplin ilmu dan materi pembelajaran perlu dipahami dengan benar oleh para pengajar. Informasi yang semakin menyebar dengan cepat membuat peserta didik leluasa untuk mengeksplorasi lebih. Pendidik sebagai sumber pengetahuan di sekolah harus memberikan pemahaman yang sesuai dan tidak menimbulkan keambiguan.

Kecakapan dalam bidang ilmu juga terkadang membuat pendidikan memiliki kekhasan dalam pemikirannya pada suatu kajian. *Pedagogical Knowledge* (PK), pedagogic merupakan kompetensi yang wajib dimiliki oleh seorang pendidik. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 secara rinci menjabarkan bahwa kompetensi pedagogik merupakan kemampuan seorang guru untuk mengelola pembelajaran yang tersusun atas pemahaman terhadap siswa, perencanaan kelas, implementasi pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan mengaktualisasikan segenap potensi siswa. Pengetahuan pedagogic diantaranya meliputi peranan pendidik sebagai motivator peserta didik dan keterampilan untuk memilih metode pembelajaran yang tepat, melakukan penataan atau manajemen kelas agar proses pembelajaran menjadi kondusif. *Pedagogical Content Knowledge* (PCK), gagasan ini merupakan gagasan pertama yang dicetuskan oleh Shulman (1986), inti pemikirannya adalah tentang pengajaran efektif yang memisahkan konten pembelajaran dan pedagogic. Kesesuaian antara metode pembelajaran, manajemen pengaturan kelas dan materi yang disampaikan akan membuat konstruksi pemahaman menjadi lebih mudah diterima. Contohnya ketika pembelajaran eksak atau matematika, maka metode pembelajaran yang lebih tepat adalah dengan menggunakan metode ceramah atau ekspositori sehingga dasar teori dapat dipahami dengan baik. Selanjutnya, peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya dengan bantuan guru.

Technological Content Knowledge (TCK), meliputi penguasaan pengetahuan dasar mengenai teknologi dan konten pembelajaran. Teknologi yang semakin menunjukkan kemajuan memberikan dampak positif bagi pendidik. Penyampaian materi dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk dengan memanfaatkan teknologi, namun, media yang menarik jika tidak disertai penguasaan materi yang baik dapat menyebabkan ketidaksesuaian tujuan pembelajaran. Contohnya pada saat guru menggunakan proyektor, apabila seorang pengajar belum begitu menguasai materi, ia akan menuliskan keseluruhan materinya di dalam projector tersebut sehingga penggunaan

teknologi dalam pembelajaran tidak menjadi efektif. *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK), menyatukan dua pengetahuan dasar, yaitu teknologi dan pedagogic. Pengetahuan mengenai manajemen penataan kelas dan metode pembelajaran yang tepat membuat pendidik memahami perangkat atau sistem teknologi apa yang tepat dan efektif digunakan untuk mengkonstruksi pemahaman siswa. Bahkan beberapa pendekatan pedagogis dapat semakin berkembang apabila diintegrasikan dengan teknologi.

Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK), ialah suatu interaksi dan integrasi antara ketiga pengetahuan dasar teknologi, pedagogic dan konten pembelajaran. Pembelajaran dengan metode TPACK akan menunjukkan adanya keefektifan karena adanya penguasaan operasi teknologi media pembelajaran yang didampingi keahlian pengaturan metode pembelajaran dan media yang digunakan. Penguasaan materi oleh guru akan membuat pembelajaran lebih terarah. Teknologi membawa tantangan baru dalam pembelajaran, termasuk mengembangkan pengetahuan tentang teknologi dan integrasinya dengan konten pengajaran, dan dalam pembelajaran dalam konsep tertentu. Teknologi yang di maksud disini ialah teknologi yang dapat membantu guru dalam mempresentasikan konsep, prinsip dan hukum (Fuad dkk, 2020). Oleh karena itu, dapat di cermati guru membutuhkan karakterteristik TPACK yang meliputi *content knowledge, pedagogical knowledge*, dan *technological knowledge* atau *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) dalam kegiatan pembelajaran yaitu salah satunya pembelajaran bahasa.

2.4 Aplikasi Wondershare Filmora

2.4.1 Pengertian Wondershare Filmora

Wondershare Filmora merupakan salah satu dari sekian banyak dari editor video yang berkembang di seluruh dunia (Denistyanto dan Dwi, 2019). Jadi aplikasi *Wondershare Filmora* adalah perangkat lunak atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana dan memiliki kualitas yang cukup

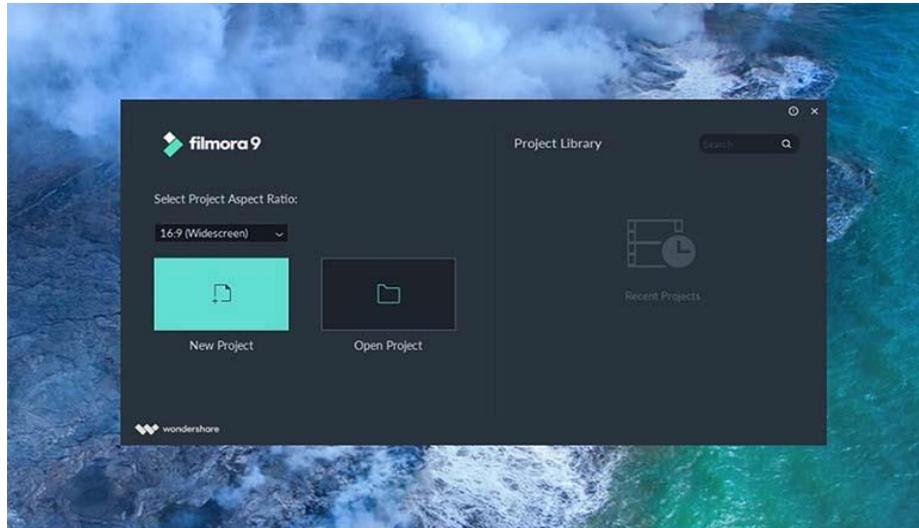
powerful. Menggunakan *software* ini semua orang bisa dengan mudah untuk mempelajarinya. Dengan menggunakan *software* ini vidio akan mendapatkan hasil sangat fantastis terlepas dari tingkat kemahiran pembuat.

Fungsi-fungsi dari aplikasi *wondershare filmora* yang meliputi tingkat saturasi, kecerahan, pemangkasan, rasio aspek, penggabungan, rotasi, pemotongan, dan sebagainya. Memangkas video dengan memotong bagian yang tidak diinginkan, memotong ukuran layar video, menggabungkan dan mengkombinasikan dua atau lebih video menjadi satu video, menyetel kejenuhan/saturasi warna video, tingkat kecerahan, rasio aspek, dan merotasi video ke arah yang disukai (Kuryanti, 2015) Program ini Terdapat menu musik yang memudahkan untuk menambahkan berbagai instrument musik di dalam video. Sebelum membuat vidio animasi 2 dimensi pembuatan gambar menggunakan aplikasi *photoshop*. *Photoshop* adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe System* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek perangkat lunak. untuk membuat setiap frame dan memperjelas warna gambar sehingga lebih atraktif dan kemudian dimasukkan di aplikasi *wondershare filmora*, untuk diatur durasi tampilannya atau sering disebut *frame per second* (fps), animasi ini dibuat dengan jarak 5 fps.

Media animasi sebagai bagian dari vidio yang menggabungkan gambar, tulisan, suara, dapat dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran. Dengan demikian, dapat menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan materi yang diajarkan. Media animasi sangat efektif dalam mentransfer nilai-nilai karakter melalui penokohan dalam gambar animasi tersebut. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk animasi dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran potensi untuk lebih disukai peserta didik.

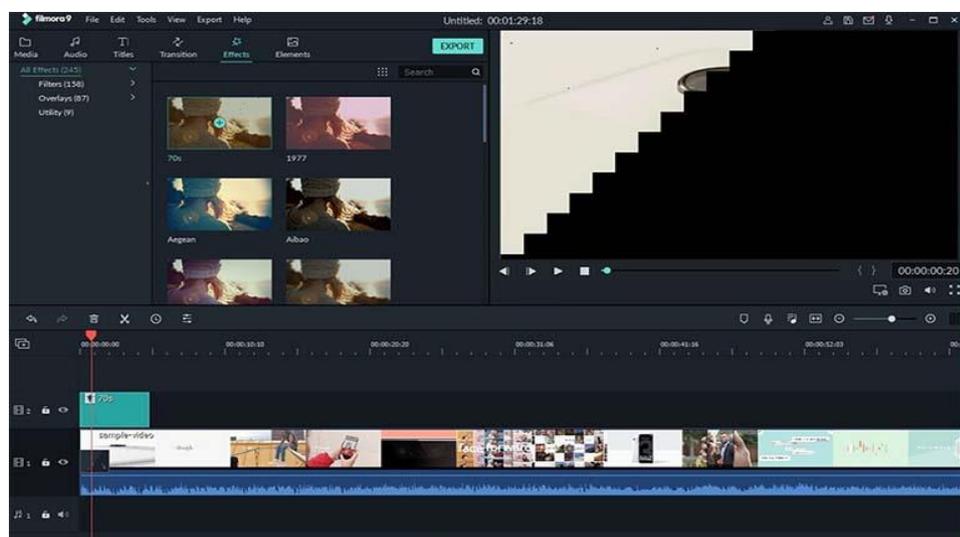
2.4.2 Ruang Kerja Aplikasi Wondershare Filmora

Wondershare filmora dapat diinstall dengan menggunakan aplikasi installer yang dengan mudah didapatkan, setelah proses installasi selesai dan aplikasi dijalankan maka akan didapatkan tampilan berikut:

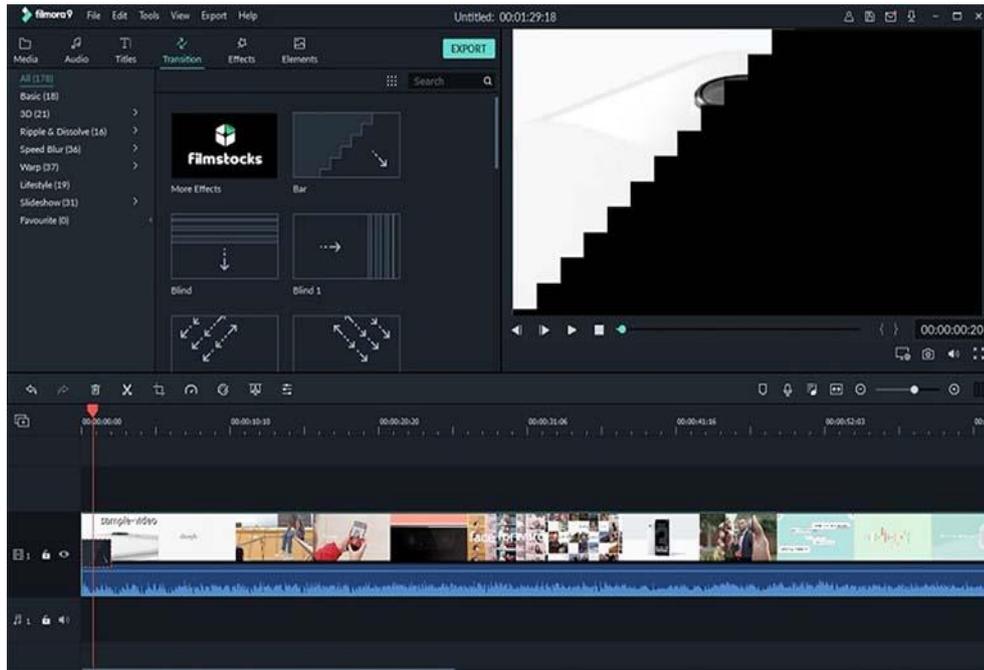


Gambar 2.5. Area Lembar Kerja Wondershare Filmora

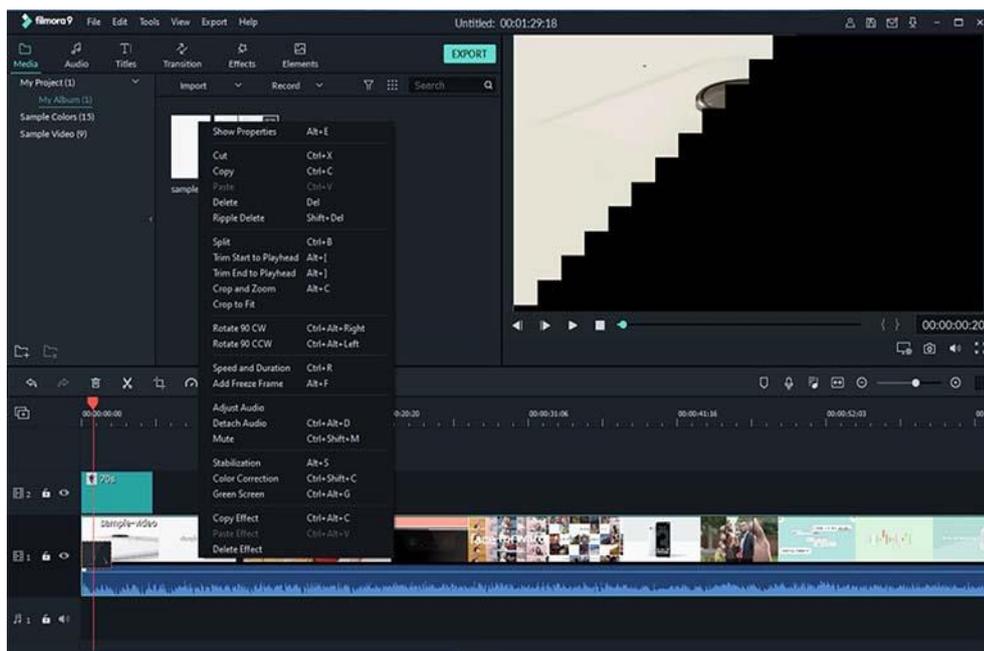
Saat filmora terbuka, akan muncul layar yang memiliki dua pilihan yaitu, buat project baru dan buka project yang sudah ada. Jika memilih project baru, filmora akan terbuka dengan antarmuka pengeditan video. Maka, file media dapat diunggah dan mulai mengedit klip video yang diinginkan.



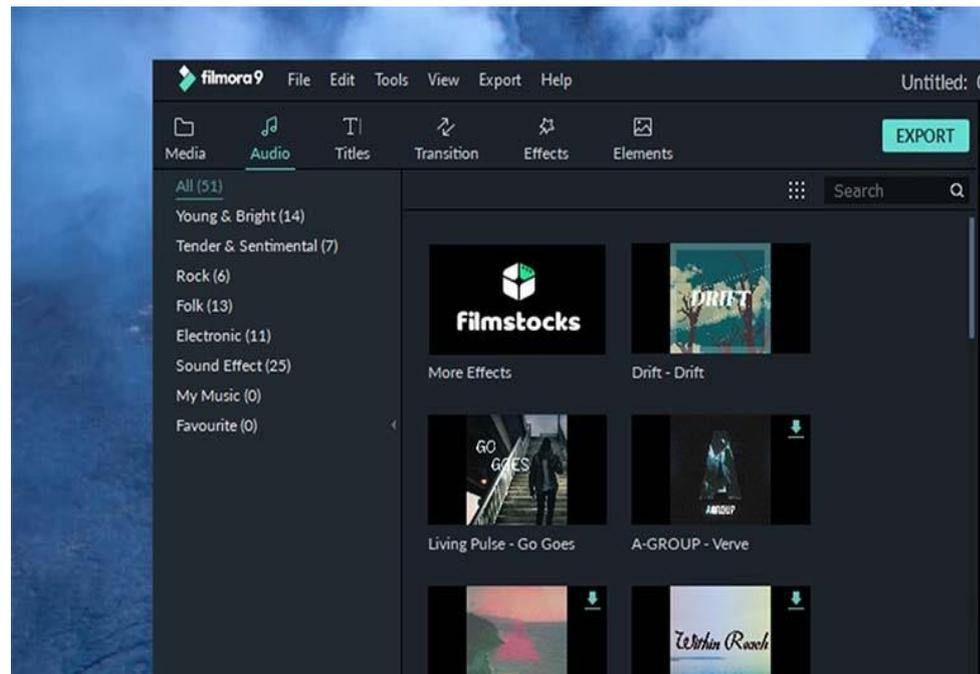
Gambar 2.6. Tampilan Antarmuka



Gambar 2.7. Transisi



Gambar 2.8. Efek

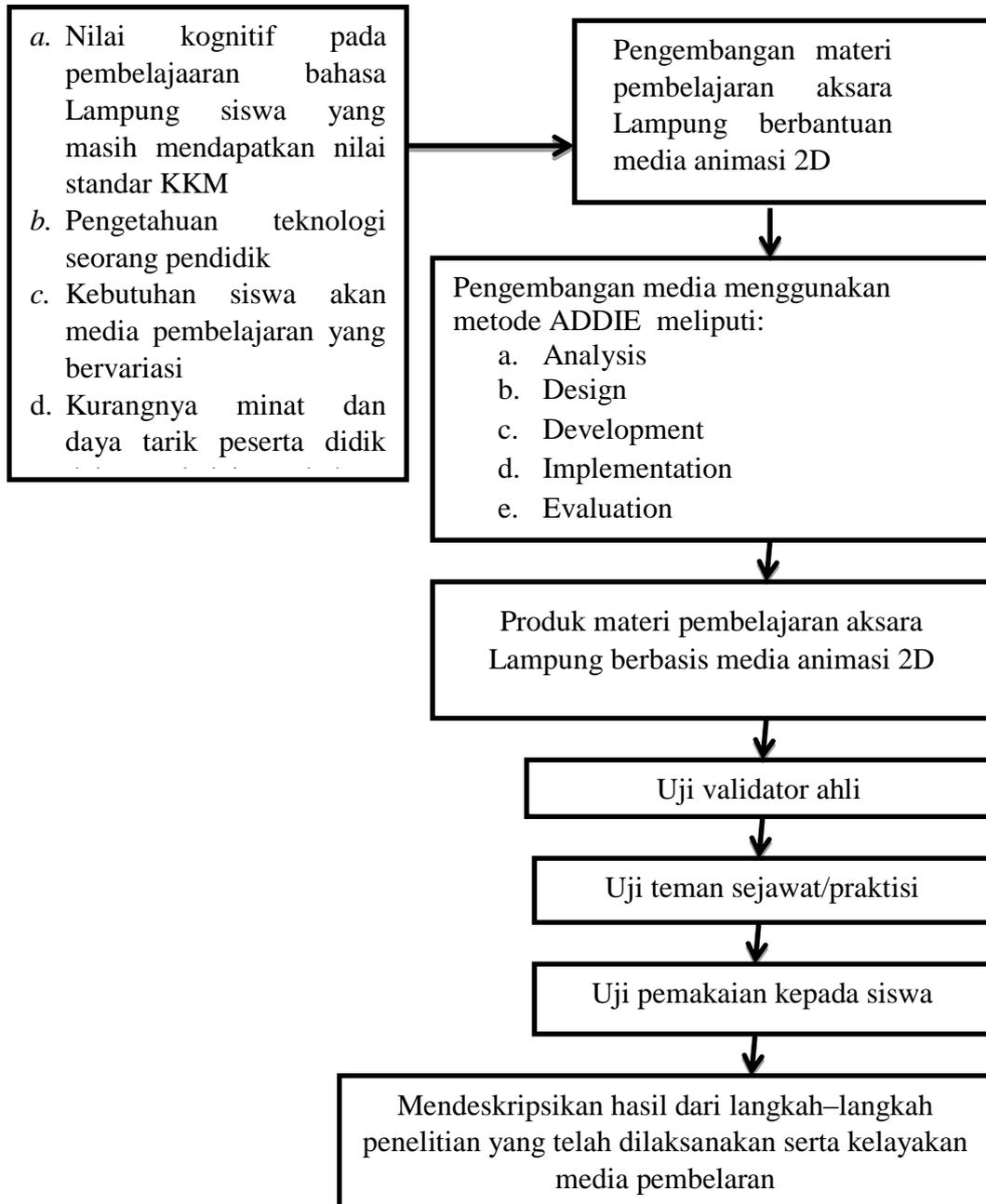


Gambar 2.9. Audio

2.5 Kerangka Pikir

Pentingnya keberadaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi menuntut setiap tenaga pendidik memiliki kemampuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mudah. dalam pembuatan media pembelajaran pun pendidik dituntut dapat menggunakan teknologi di era saat ini, dikarenakan teknologi adalah salah satu hal penting pendukung pembuatan sebuah media pembelajaran. Materi aksara Lampung yang dipelajari peserta didik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) memerlukan pemahaman konsep peserta didik terhadap cara penggunaan aksara Lampung. Pengembangan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D serta implikasinya dalam pendekatan TPACK bertujuan membantu peserta didik untuk memahami materi dengan mudah dan tidak membosankan.

Media pembelajaran ini termuat materi yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang saat ini sedang berlangsung. Berikut ini kerangka pikir yang disajikan berupa bagan.



III. METODE PENELITIAN

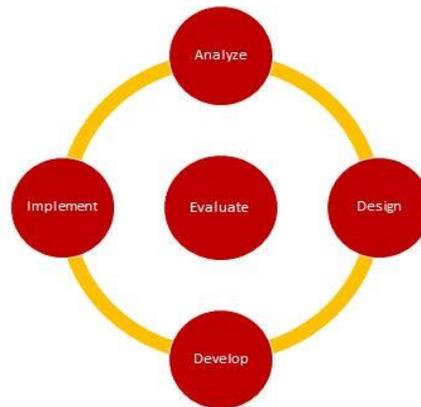
3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015:407). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yang meliputi Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Animasi 2D* yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi aksara Lampung kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN).

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis. Model ADDIE ialah

model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses yang terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran agar bisa digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran *online*. Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik. Model desain pembelajaran ADDIE adalah model desain pembelajaran yang menggunakan 5 tahap/langkah sederhana dalam pengaplikasiannya. Sesuai dengan namanya model desain pembelajaran ADDIE ada 5 tahap/langkah dalam pembelajarannya.

Ada lima langkah yang dikemukakan dalam model ini sesuai dengan akronimnya yaitu 1). *Analyze* adalah menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik. 2). *Design* adalah menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan pembelajaran. 3). *Development* adalah memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. 4). *Implementation* adalah melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. 5). *Evaluation* adalah melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model ADDIE adalah rangkaian sederhana untuk merancang pembelajaran di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. Hal ini dapat dilihat dari langkah-langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah melalui proses perbaikan atau revisi sehingga dapat diperoleh produk media pembelajaran yang menarik yang akan menciptakan pembelajaran yang efektif. Berikut gambar pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE :



3.1 Bagan Pengembangan ADDIE
Cavas.isnstructure.com

3.2. Prosedur Penelitian

Untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik dalam arti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan suatu perencanaan dan rancangan yang baik. Dalam menyusun rancangan pembelajaran, baik menyangkut materi (*content*), pedagogik, tampilan dan aspek bahasa serta tujuan ingin dicapai dengan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran berupa video pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu:

Analisis (*analysis*)

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan hal tersebut, peneliti melakukan wawancara bersama guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1, 4 dan 7 Bandar Lampung Kelas II. Pada tahap inilah telah ditentukan media animasi 2D yang perlu dikembangkan untuk membantu guru dan peserta didik memahami materi aksara Lampung dalam proses pembelajaran.

2. Analisis Kurikulum

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 36 Ayat 2 menyebutkan bahwa kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip difersifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Dari yang telah diuraikan maka setiap sekolah dalam proses pelaksanaan pembelajarannya menyesuaikan pada kondisi, potensi siswa. Artinya kurikulum yang digunakan harus sesuai dengan keadaan satuan pendidikan dan keadaan siswa. Hal ini harus sesuai dengan keadaan daerah, keadaan satuan pendidikan dan peserta didik. Maka dalam pemilihan materi harus dilakukan identifikasi kompetensi dasar kelas II sekolah dasar sebagaimana termuat dalam UUD RI tentang sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 37 ayat 1 yang berisi kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal (UUD RI, 2013).

3. Analisis karakteristik peserta didik.

Tahapan ini menganalisis karakteristik peserta didik pada saat usia sekolah dasar kelas II. Karakteristik yang dimaksud adalah menyangkut kemampuan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik sesuai dengan perkembangan peserta didik baik secara psikologi dan emosional. Selain itu, analisis kebutuhan peserta didik digunakan untuk melihat seberapa dibutuhkan alat pendukung belajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Desain (*design*)

Setelah tahap analisis dilakukan, langkah selanjutnya peneliti melakukan tahap perencanaan (*Design*) mengenai media pembelajaran yang akan di buat. Menyusun bahan-bahan dan membuat acuan bagian media pembelajaran yang akan dibuat. Tahap ini berupa kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk, kerangka yang dimaksud

adalah *storyboard*.

Pengembangan Bahan Ajar (*Development*)

Pada tahapan ini penulis melakukan pembuatan produk berupa media pembelajaran animasi 2D, pembelajaran pengenalan aksara Lampung kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN), dengan berbagai tahapan yang dilalui mulai dari analisis, desain dan sampai pada pengembangan produk berupa media pembelajaran animasi 2D. Dalam tahap pengembangan peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam mengembangkan produk yang akan dikembangkan. Setelah itu peneliti memproduksi produk dan dilakukannya validasi kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media, serta teman sejawat/Praktisi. Kemudian, akan dilihat juga bagaimana respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan

Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli validasi, selanjutnya peneliti mengimplementasikan produk yang dikembangkan di 3 sekolah. Pada tahapan ini dilakukan pengimplemntasian di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1,4, dan 7 Bandar Lampung.

Evaluasi

Pada tahapan ini evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan.

3.3 Tempat dan Waktu

Tempat penelitian ini adalah di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1,4, dan 7 Bandar Lampung yaitu pada kelas II. Waktu penelitiannya yaitu pada semester I.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah, hasilnya lebih baik dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto, 2013: 203). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan lembar penilaian validasi produk perancangan media animasi 2D materi aksara Lampung. Validasi produk media animasi 2D materi aksara Lampung ini akan di nilai oleh pakar ahli materi dan ahli media. Tujuan ini untuk melihat kelayakan produk untuk dilakukan proses uji coba lapangan. Kisi kisi instrumen validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.1 dan 3.2.

Tabel 3.1
Kisi-kisi validasi ahli media

NO	INDIKATOR	NO BUTIR
1	Tipografi (huruf dan susunannya)	1 dan 2
2	Kemudahan navigasi	3,4 dan 5
3	Keefektifan dan keefesienan	6 dan 7
4	Usabilitas	8
5	Reusabilitas	9
6	Sederhana	10
7	Warna	11 dan 12
8	Desain	13,14 dan 15

Sumber: Purwoko, Urio.2008. BSNP.(dimodifikasi)

Tabel 3.2
Kisi-kisi validasi ahli materi

NO	INDIKATOR	NO BUTIR
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1 dan 2
2	Keakuratan materi	3,4 dan 5
3	Kemutakhiran materi	6 dan 7
4	Mendorong keingintahuan	8
5	Teknik penyajian	9
6	Keterlaksanaan	10,11 dan 12
7	Bahasa	13 dan 14

Sumber: Purwoko, Urio.2008. BSNP.(dimodifikasi)

2. Lembar Angket

Angket dimanfaatkan untuk mengumpulkan data mengenai respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran animasi 2D pada materi aksara Lampung. Kisi kisi angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

NO	INDIKATOR	NO BUTIR
1	Aspek penyajian media	1,2,3,4 dan 5
2	Aspek kemudahan pemahaman	6
3	Aspek ketertarikan	7 dan 8
4	Aspek materi	9,10,11 dan 12
5	Aspek bahasa	13
6	Aspek perangkat media	14
7	Aspek evaluasi/latihan soal	15

Sumber: Purwoko, Urio.2008. BSNP.(dimodifikasi)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara atau Interview

Teknik pengumpulan data pertama ialah proses wawancara yang dilakukan penulis baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dilakukan secara (*face to face*) guna melaksanakan studi pendahuluan dalam menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara ini dilakukan sebagai upaya untuk mencari data awal dalam penelitian termasuk informasi yang digunakan sebagai masukan dan saran dalam mengembangkan produk. Penelitian yang menjadi subjek wawancara adalah guru mata pelajaran Bahasa Lampung di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1,4 dan 7 Bandar Lampung. Berikut disajikan kisi-kisi wawancara.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Prapenelitian

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	1. Kurikulum yang digunakan saat ini
2.	Fasilitas sekolah	2. Kelengkapan fasilitas sekolah 3. Kondisi laboratorium komputer sekolah 4. Pemanfaat laboratorium komputer sekolah
3.	Media pembelajaran	5. Media yang di gunakan dalam proses pembelajaran
4.	Pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan guru	6. Pendekatan dan metode yang biasa digunakan
5.	Kendala umum yang dihadapi guru dalam pembelajaran	7. Kendala dan penyebab kendala
6.	Media pembelajaran yang dibutuhkan	8. Media yang menari 9. Media pembelajaran yang dibutuhkan sesuai materi pembelajaran
7.	Pembelajaran materi aksara Lampung	10. Pelaksanaan pembelajaran materi aksara Lampung 11. Hasil pembelajaran materi aksara Lampung

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Wawancara Guru Terhadap Kebutuhan Media Animasi 2D (2 Dimensi)

No	Aspek	Indikator
1.	Ketersediaan media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran materi aksara Lampung? 2. Jika ada , apakah media tersebut buatan sendiri atau disediakan sekolah? 3. Jika tidak ada, alat bantu apa yang ibu sediakan dalam proses pembelajaran yang biasa digunakan?
2.	Kesesuaian dengan kompetensi inti pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah panduan kegiatan belajar peserta didik yang digunakan sesuai dengan KI dan KD pembelajaran materi aksara Lampung 2. Jika tidak sesuai, apa kekurangan panduan kegiatan tersebut yang harus diperbaiki atau dilengkapi
3.	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah media pembelajaran yang digunakan memudahkan Bapak/Ibu dalam mencapai tujuan pembelajaran? 2. Adakah Bapak/Ibu mengalami kendala selama memberikan materi aksara Lampung dengan menggunakan media pembelajaran

		3. Jika ada, kendala apa yang melandasi kesulitan mengajar materi aksara Lampung.
4.	Pengayaan materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah panduan kegiatan belajar siswa yang digunakan memberikan pengayaan materi? 2. Jika ada, pengayaan seperti apa yang disajikan dalam materi aksara Lampung? 3. Apakah Bapak/Ibu membutuhkan panduan kegiatan pembelajaran menggunakan media animasi 2D untuk membantu proses pembelajaran materi aksara Lampung?

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Wawancara Peserta Didik Terhadap Kebutuhan Media Animasi 2D (2 Dimensi)

No	Aspek	Indikator
1.	Ketersedian media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anda membutuhkan media pembelajaran animasi 2D (2 Dimensi) untuk mempelajari aksara Lampung? 2. Jika tidak, media seperti apa yang anda butuhkan?
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah materi yang disampaikan guru sesuai dengan materi aksara Lampung? 3. Jika tidak sesuai, apa kekurangan materi aksara Lampung tersebut yang harus dilengkapi?

3.	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah media pembelajaran yang digunakan guru membuat anda mengerti materi aksara Lampung? 2. Apakah anda tidak mengerti materi aksara Lampung jika menggunakan media pembelajaran animasi? 4. Apakah anda lebih mengerti materi aksara Lampung jika guru menggunakan media animasi?
----	-----------	---

2. Angket (Kuisisioner)

Teknik pengumpulan data selanjutnya yang dilakukan ialah dengan cara memberi beberapa pertanyaan, berupa pernyataan secara tertulis pada responden disebut Kuesioner (Sugiono, 2016: 142). Angket merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan pertanyaan dan dijawab oleh responden. Angket yang digunakan yaitu ada dua yaitu angket validasi media pembelajaran dan angket respon. Untuk mendapatkan nilai kevalidan yaitu dengan menggunakan angket yang ditujukan kepada praktisi/teman sejawat dan ahli/pakar yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang relevan dan respon diberikan kepada peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran. Tujuan penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan deskripsi objektif tentang media animasi 2D materi pembelajaran aksara Lampung saat pembelajaran yang dikembangkan untuk memperoleh data kelayakan media pembelajaran hasil pengamatan. Berikut disajikan angket validasi ahli materi, ahli media, teman sejawat/praktisi dan angket respon peserta didik:

Tabel 3. 7 Angket Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
			STB	TB	B	SB
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	<p>1. Skor (4) jika kelengkapan materi sesuai dengan KI dan KD, keluasan materi sesuai dengan KI dan KD, serta sesuai dengan karakteristik TPACK sangat tepat.</p> <p>2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan dalam kelengkapan materi sesuai dengan KI dan KD, keluasan materi sesuai dengan KI dan KD, serta sesuai dengan karakteristik TPACK</p> <p>3. Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan dalam kelengkapan materi sesuai dengan KI dan KD, keluasan materi sesuai dengan KI dan KD, serta sesuai dengan karakteristik TPACK</p> <p>4. Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan dalam kelengkapan materi sesuai dengan KI dan KD, keluasan materi sesuai dengan KI dan KD, serta sesuai dengan karakteristik TPACK</p>				
2.	Keakuratan materi	1. Skor (4) jika terdapat ketepatan dalam keakuratan konsep materi, sumber				

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
			STB	TB	B	SB
		<p>materi dan contoh dalam materi</p> <p>2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan dalam keakuratan konsep materi, sumber materi dan contoh dalam materi</p> <p>3. Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan dalam keakuratan konsep materi, sumber materi dan contoh dalam materi</p> <p>4. Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan dalam keakuratan konsep materi, sumber materi dan contoh dalam materi</p>				
3.	Kemutakhiran materi	<p>1. Skor (4) jika media memiliki ketepatan mengenai 2 hal yang meliputi :</p> <p>(1) Media menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan nyata</p> <p>(2) Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku sangat tepat.</p> <p>2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan mengenai 2 hal yang meliputi:</p> <p>(1) Media menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan nyata.</p> <p>(2) Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku.</p>				

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
			STB	TB	B	SB
		<p>3. Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan mengenai 2 hal yang meliputi:</p> <p>(1) Media menggunakan contoh terdapat dalam kehidupan nyata.</p> <p>(2) Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku.</p> <p>4. Skor (1) terdapat <5 ketidaktepatan mengenai 2 hal yang meliputi:</p> <p>(1) Media menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan nyata.</p> <p>(2) Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku.</p>				
4.	Mendorong keingintahuan	<p>1. Skor (4) jika terdapat ketepatan mengenai media pembelajaran yang memberikan rasa ingin tahu kepada peserta didik.</p> <p>2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan mengenai media pembelajaran yang memberikan rasa ingin tahu kepada peserta didik.</p> <p>3. Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan mengenai media pembelajaran yang memberikan rasa ingin tahu kepada peserta didik.</p> <p>4. Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan mengenai media pembelajaran yang</p>				

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
			STB	TB	B	SB
		memberikan rasa ingin tahu kepada peserta didik				
5.	Tekhnik penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Skor (4) jika terdapat ketepatan mengenai keruntutan konsep penyajian media pembelajaran. 2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan dalam keruntutan konsep penyajian media pembelajaran. 3. Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan dalam keruntutan konsep penyajian media pembelajaran 4. Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan dalam keruntutan konsep penyajian media pembelajaran 				
6.	Keterlaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Skor (4) jika terdapat ketepatan dalam 3 hal yang meliputi : <ol style="list-style-type: none"> (1) Gambar yang digunakan sesuai dengan materi. (2) Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi. (3) Dapat digunakan secara kelompok dan individual. 2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan dalam 3 hal yang meliputi : <ol style="list-style-type: none"> (1) Gambar yang digunakan sesuai dengan materi. 				

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
			STB	TB	B	SB
		<p>(2) Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.</p> <p>(3) Dapat digunakan secara kelompok dan individual.</p> <p>3. Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan dalam 3 hal yang meliputi :</p> <p>(1) Gambar yang digunakan sesuai dengan materi.</p> <p>(2) Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.</p> <p>(3) Dapat digunakan secara kelompok dan individual.</p> <p>4. Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan dalam 3 hal yang meliputi :</p> <p>(1) Gambar yang digunakan sesuai dengan materi.</p> <p>(2) Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.</p> <p>(3) Dapat digunakan secara kelompok dan individual.</p>				
7.	Bahasa	<p>1. Skor (4) jika terdapat ketepatan mengenai 2 hal yang meliputi:</p> <p>(1) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif.</p> <p>(2) Kalimat yang digunakan sederhana.</p> <p>2. Skor (3) terdapat <1 ketidaktepatan mengenai 2 hal yang meliputi :</p> <p>(1) Bahasa yang digunakan dalam media</p>				

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
			STB	TB	B	SB
		<p>pembelajaran komunikatif .</p> <p>(2) Kalimat yang digunakan sederhana.</p> <p>(3)Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan mengenai 2 hal yang meliputi:</p> <p>(1) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif.</p> <p>(2) Kalimat yang digunakan sederhana.</p> <p>(3)Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan mengenai 2 hal yang meliputi:</p> <p>(1) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komunikatif.</p> <p>(2) Kalimat yang digunakan sederhana.</p>				

Tabel 3. 8 Angket Validasi Ahli Media

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			1	2	3	4
			STB	TB	B	SB
1.	Tipografi (Huruf dan susunannya)	<p>1. Skor (4) jika terdapat ketepatan mengenai pemilihan jenis huruf, dan ukuran huruf yang digunakan.</p> <p>2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan mengenai pemilihan jenis huruf dan</p>				

		<p>ukuran huruf yang digunakan.</p> <p>3. Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan mengenai pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf yang digunakan.</p> <p>4. Skor (1) jika terdapat >5 ketidaktepatan mengenai pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf yang digunakan</p>				
2.	Kemudahan Navigasi	<p>1. Skor (4) jika terdapat ketepatan mengenai 3 hal yang meliputi:</p> <p>(1) Bentuk dan letak navigasi konsisten</p> <p>(2) Media pembelajaran animasi 2D aksara Lampung dapat berjalan dengan baik</p> <p>(3) Media dapat digunakan dengan mudah.</p> <p>2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan dalam 3 hal yang meliputi:</p> <p>(1) Bentuk dan letak navigasi konsisten.</p> <p>(2) Media pembelajaran animasi 2D aksara. Lampung dapat berjalan dengan baik.</p> <p>(3) Media dapat digunakan dengan mudah.</p> <p>3. Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan dalam 3 hal yang meliputi:</p> <p>(1) Bentuk dan letak navigasi konsisten</p> <p>(2) Media pembelajaran animasi 2D aksara Lampung dapat berjalan</p>				

		<p>dengan baik</p> <p>(3) Media dapat digunakan dengan mudah.</p> <p>4. Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan dalam 3 hal yang meliputi :</p> <p>(1) Bentuk dan letak navigasi konsisten</p> <p>(2) Media pembelajaran animasi 2D aksara Lampung dapat berjalan dengan baik</p> <p>(3) Media dapat digunakan dengan mudah.</p>				
3.	Keefektifan dan keefisienan	<p>1. Skor (4) jika terdapat ketepatan dalam 2 hal yang meliputi:</p> <p>(1) Media pembelajaran aksara Lampung dapat digunakan secara efektif.</p> <p>(2) Jenis media pembelajaran yang dikembangkan cukup efisien.</p> <p>2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan dalam 2 hal yang meliputi :</p> <p>(1) Media pembelajaran aksara Lampung dapat digunakan secara efektif.</p> <p>(2) Jenis media pembelajaran yang dikembangkan cukup efisien.</p> <p>3. Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan dalam 2 hal yang meliputi :</p> <p>(1) Media pembelajaran aksara Lampung dapat digunakan secara efektif.</p>				

		<p>(2) Jenis media pembelajaran yang dikembangkan cukup efisien.</p> <p>4. Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan dalam 2 hal yang meliputi :</p> <p>(1) Media pembelajaran aksara Lampung dapat digunakan secara efektif</p> <p>(2) Jenis media pembelajaran yang dikembangkan cukup efisien.</p>				
4.	Usabilitas	<p>1. Skor (4) jika terdapat ketepatan pernyataan bahwa media pembelajaran aksara Lampung yang dikembangkan dapat digunakan kembali.</p> <p>2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan mengenai pernyataan bahwa media pembelajaran aksara Lampung yang dikembangkan dapat digunakan kembali.</p> <p>3. Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan mengenai pernyataan bahwa media pembelajaran aksara Lampung yang dikembangkan dapat digunakan kembali.</p> <p>4. Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan mengenai pernyataan bahwa media pembelajaran aksara Lampung yang dikembangkan dapat digunakan kembali.</p>				
5.	Reusabilitas	<p>1. Skor (4) jika terdapat ketepatan mengenai pernyataan bahwa media pembelajaran aksara Lampung</p>				

		<p>yang dikembangkan tidak menyulitkan peserta didik.</p> <p>2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan mengenai pernyataan bahwa media pembelajaran aksara Lampung yang dikembangkan tidak menyulitkan peserta didik.</p> <p>3. Skor (2) terdapat <3 ketidaktepatan mengenai pernyataan bahwa media pembelajaran aksara Lampung yang dikembangkan tidak menyulitkan peserta didik.</p> <p>4. Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan mengenai pernyataan bahwa media pembelajaran aksara Lampung yang dikembangkan tidak menyulitkan peserta didik.</p>				
6.	Sederhana	<p>1. Skor (4) jika terdapat ketepatan mengenai pernyataan bahwa media pembelajaran aksara Lampung yang dikembangkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.</p> <p>2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan mengenai pernyataan bahwa media pembelajaran aksara Lampung yang dikembangkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.</p> <p>3. Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan mengenai pernyataan bahwa media pembelajaran aksara Lampung</p>				

		<p>yang dikembangkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.</p> <p>4. Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan mengenai pernyataan bahwa media pembelajaran aksara Lampung yang dikembangkan dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan.</p>				
7.	Warna	<p>1. Skor (4) jika terdapat ketepatan di dalam media mengenai pemilihan komposisi warna dan keserasian pemilihan warna yang tepat.</p> <p>2. Skor (3) jika terdapat <1 ketidaktepatan di dalam media mengenai pemilihan komposisi warna dan keserasian pemilihan warna.</p> <p>3. Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan di dalam media mengenai pemilihan komposisi warna dan keserasian pemilihan warna.</p> <p>4. Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan di dalam media mengenai pemilihan komposisi warna dan keserasian pemilihan warna.</p>				
8.	Desain	<p>1. Skor (4) jika terdapat ketepatan dalam 3 hal yang meliputi :</p> <p>(1) Kesesuaian pemilihan background</p> <p>(2) Tampilan media menarik,</p> <p>(3) Kesesuaian tata letak teks dan gambar</p> <p>2. Skor (3) jika terdapat <1</p>				

		<p>ketidaktepatan dalam 3 hal yang meliputi:</p> <p>(1) Kesesuaian pemilihan background.</p> <p>(2) Tampilan media menarik.</p> <p>(3) Kesesuaian tata letak teks dan gambar.</p> <p>(4)Skor (2) jika terdapat <3 ketidaktepatan dalam 3 hal yang meliputi:</p> <p>(1) Kesesuaian pemilihan background.</p> <p>(2) Tampilan media menarik,</p> <p>(3) Kesesuaian tata letak teks dan gambar</p> <p>(4)Skor (1) jika terdapat <5 ketidaktepatan dalam 3 hal yang meliputi :</p> <p>(1) Kesesuaian pemilihan background.</p> <p>(2) Tampilan media menarik.</p> <p>(3) Kesesuaian tata letak teks dan gambar.</p>				
--	--	---	--	--	--	--

Tabel 3. 9 Angket Validasi Teman Sejawat/ Praktisi

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Relevansi materi dengan Kd				
2	Materi yang disajikan sistematis				
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami				
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan				
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				
6	Kejelasan uraian materi Aksara Lampung				
7	Materi jelas dan spesifik				
8	Gambar yang digunakan sesuai materi				

9	Contoh yang diberikan sesuai materi				
10	Pemilihan grafis background				
11	Ukuran teks dan jenis huruf				
12	Terdapat karakteristik TPACK				
13	Warna dan grafis				
14	Gambar pendukung				
15	Sajian animasi				
16	Sajian video				
17	Suara terdengar dengan jelas				
18	Kejelasan uraian materi				
19	Kejelasan petunjuk				
20	Kemudahan penggunaan media				
21	Kemudahan ditemukannya media				
22	<i>Eye catching</i> menarik perhatian siswa				

3. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan (Sugiono, 2016: 223).

Observasi sebagai teknik pengumpulan data memiliki ciri-ciri yang khusus jika dibandingkan menggunakan metode wawancara dan kuisioner. Teknik observasi yang dilakukan oleh peneliti yakni dengan mengamati faktor penghambat dan faktor pendukung pada saat pelaksanaan uji coba produk . Observasi ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1,4,7 Bandar Lampung.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang ditunjukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi buku yang relevan, foto-foto serta data yang relevan dengan penelitian (Riduwan, 2018: 58).

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen yang digunakan penulis berupa gambar, foto, dan data berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan.

3.6 Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan hal penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk membuat media pembelajaran animasi 2D. Uji coba dan validator pada penelitian pengembangan materi pembelajaran Aksara Lampung berbantuan animasi 2D kelas II.

Ketentuan subjek uji coba ini adalah ahli materi yang menjadi validator dan sekolah kelas yang akan menjadi sasaran penggunaan media pembelajaran animasi 2D.

a. Ahli

Ahli materi yang menjadi validator produk pengembangan merupakan guru Bahasa Lampung dan dosen. Kriteria pendidik diantaranya minimal menempuh pendidikan S1, berpengalaman mengajar materi Bahasa Lampung di sekolah. Ahli media yang menjadi validator produk pengembangan merupakan dosen yang menguasai bidang media pembelajaran berbasis komputer yang telah berpengalaman.

b. Sekolah

Kelas yang akan menjadi sasaran penggunaan adalah kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1,4, 7 Bandar Lampung yang mendapatkan materi Aksara Lampung.

3.7. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, yang dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data. Data yang telah terkumpul dari hasil pengumpulan data harus segera di olah dan dimaknai sehingga segera diketahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai atau tidak.

Analisis data yang dilakukan adalah menelaah lembar validitas dari ahli materi, ahli media, teman sejawat/praktisi dan angket respon peserta didik. Hal ini dilakukan

untuk melihat bagaimana kelayakan produk yang telah dikembangkan. Pada teknik analisis data ini akan diperoleh data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validator yang berbentuk deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penyebaran angket menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2013: 134) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Kemudian data dianalisis dengan statistik deskriptif, selanjutnya mencari interval untuk menentukan produk yang dihasilkan layak atau tidak layak.

1. Uji Kelayakan dari Ahli dan Teman Sejawat/Praktisi

Jawaban angket validitas ahli dan teman sejawat/praktisi menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2013: 134) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Angket validitas ahli berisi kisi kisi mengenai kriteria dari media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun dalam pengukuran skala Likert variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Tabel 3.10 Kategori Skor dalam Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Baik/ Sangat Setuju
2.	3	Baik/ Setuju
3.	2	Tidak Baik/ Tidak Setuju
4.	1	Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Setuju

Putra (2014: 182)

Uji angket validitas ahli pada media pembelajaran Animasi 2D ini dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor ideal yang telah diberikan oleh validator (ΣR) dengan jumlah skor ideal yang telah ditetapkan di dalam angket validasi media pembelajaran (N) (Arifin, 2010: 137). Hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi dan teman sejawat/praktisi di cari dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor yang dicari (hasil dibulatkan hingga mencapai bilangan bulat)

$\sum R$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = Jumlah skor maksimal atau ideal

Kriteria validasi atau tingkat kelayakan yang digunakan dalam pengembangan materi aksara Lampung berbantuan media animasi 2D dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.11 Presentase Penilaian Kelayakan Pengembangan Produk Media

No	Rentang Skor (%)	Kriteria
1.	81 -100%	Sangat Layak
2.	61 - 80%	Layak
3.	41 - 60%	Cukup Layak
4.	21 - 40%	Kurang Layak
5.	0% - 20%	Sangat kurang Layak

(Sumber: Riduan & Sunarto, 2009: 35)

Pengembangan media pembelajaran dinilai layak dan sangat layak atau baik dan sangat baik oleh para ahli dan teman sejawat/praktisi jika memperoleh skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$.

2. Uji kelayakan dari angket respon peserta didik.

Data analisis angket respon siswa dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk memperoleh informasi mengenai respon siswa dan kelayakan tentang media yang dikembangkan. Jawaban dari angket respon siswa diukur dengan menggunakan skala Guttman. Skala pengukuran tipe Guttman, akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah”; “positif-negatif” dan lain-lain. Angket respon siswa tersebut dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda, ataupun dalam bentuk checklist. Berikut ini adalah kategori penilaian skala Guttman.

Tabel 3.12 Kategori Penilaian Skala Guttman

No.	Skor	Simbol	Keterangan
1.	1	😊	Ya
2.	0	😞	Tidak

$$P = \frac{\Sigma X}{N} \times 100\%$$

Basmallah (2013: 154) mengatakan bahwa persentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus:

Keterangan :

P = Persentase respon siswa

ΣX = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih siswa (ya atau tidak)

N = Jumlah skor ideal

Dari hasil angket respon peserta didik, maka terdapat kriteria validasi atau tingkat kelayakan yang digunakan dalam pengembangan materi aksara Lampung berbantuan media animasi 2D dan dijelaskan pada tabel 3.11.

Media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa apabila persentase yang diperoleh dari angket respon siswa mencapai skor ≥ 61 %.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bandar Lampung : Implementasi TPACK, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D dilakukan melalui 5 tahapan. Tahap pertama, tahap analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap kedua, tahap perancangan, yaitu penyusunan materi pembelajaran aksara Lampung, perancangan penyusunan bahan ajar dan perencanaan instrumen. Tahap ketiga, tahap pengembangan, yaitu pembuatan materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D dan validasi produk. Tahap keempat, tahap implementasi, yaitu uji kelayakan produk meliputi uji skala kecil dan uji skala besar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1,4, dan 7 Bandar Lampung. Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini penulis mengevaluasi hasil penelitian yang didapat dari hasil validasi ahli materi, ahli media, teman sejawat/praktisi dan hasil respon peserta didik. Selanjutnya, dalam pengembangan materi pembelajaran aksara Lampung ini terdapat implementasi TPACK yaitu baik dalam pembuatan produk dan juga dalam tahap implementasi penggunaan produk di dalam kelas.

2. Materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D yang dikembangkan peneliti dinyatakan sangat layak. Hasil rata-rata validasi ahli media memenuhi kategori sangat layak dengan presentase 87%, kemudian hasil rata-rata validasi ahli materi memenuhi kategori sangat layak 91% dan hasil validasi dari teman sejawat/praktisi memenuhi kategori sangat layak 90%. Berdasarkan hasil tersebut materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji respon peserta didik pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1,4 dan 7 Bandar Lampung terhadap materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D dengan konsep TPACK diperoleh presentase sebesar 85,2% dengan kategori sangat layak digunakan.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik lebih giat lagi latihan mandiri di rumah
2. Bagi guru dan sekolah, adanya materi pembelajaran aksara Lampung berbasis media animasi 2D ini pada materi aksara Lampung dalam meningkatkan lagi penguasaan materi pembelajaran bagi peserta didik serta dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa dan aksara Lampung, yang bertujuan untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajaran.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penelilitain sebagai acuan pembanding dalam melaksanakan penelitian pengembangan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Lampung materi aksara Lampung.
4. Rekomendasi untuk perbaikan pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Khoerul. 2017 .*Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar*. TADRIS: Jurnal Keguruan dan Tarbiyah, Vol.5.No.1.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ariyani, Farida, Muhammad Fuad, Edi Suyanto, Ulul Azmi. 2023. *Lampung Language Online Learning during Covid-19 Outbreak: How are Teacher's TPACK Skills?*. International Journal of Instruction. Vol. 16, No.1.
- Batin, M. M. 2012. *Panduan Mudah Menulis Aksara Lampung*. Bandar Lampung: Buana Cipta.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital–Dasar Teori dan pengembangannya*. Jakarta: C.V Andi Offset.
- Borg, W. R, dan Gall M. D. 1983. *Educational Research An Intruduction*. Fourth edition. New York: Longman.
- Creswell, John W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djamarah, Aswan Zain, dan Syaiful Bahri. 1995. *Evaluasi Pengajaran*. Gramedia. Jakarta.

Evaliata. 2016. *Pengembangan Media Sosialisasi Etika Kampus dalam Bentuk Animasi 2D*. TEKNOMATIKA, Vol.7.No.2

Fuad, M., Farida Ariyani, Edi Suyanto, dan Ari Syahidul. 2020. *Exploring Teacher's TPACK: are Indonesian Language Teachers ready for Online Learning during the COVID -19 Outbreak*. Universal Jurnal of Education Research.

Fuad, M, Edi Suyanto, Sumarno, Ulul Azmi, dan Suparman. 2022. *A Bibliometric Analysis of Technology-Based Foreign Language Learning During the COVID-19 Pandemic: Direction for Indonesia Language Learning*. International Journal of Information And Education Technology. Vol. 12, No. 10.

Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Baharun, Hasan. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure*. Jurnal Cendekia. Vol.14.No.2

Jembari, Ayu Tika, I Dewa Kade, Luh Putu Putrini Mahadewi. 2015. *Pengembangan Video Animasi Dua Dimensi dengan Model Waterfall pada Pembelajaran IPS Kelas VIII*. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, 3(1).

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2022. *Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta.

Labibah, U. N, Wilujeng, I., Sulaiman, S, dan Rahmawati, L. (2019). *Android Based Physics Learning Media Integrated Landslide Disaster*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al- Biruni, 8(2).

Lukmanul. 2009 . *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung. Wacana Prima .

Maulina, Dina. *Pendekatan TPACK dengan Parameter Penguatan Intrinsik Siswa untuk Implementasi Program Pembelajaran Daring pada Jenjang Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Bioedusiana.

- Moleong, J, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Muhammad Syarif Sumantri. 2016. *Strategi Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana - Ahmad Rivai. 2009. *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatan)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo,.
- Peraturan Daerah Provinsi Lampung nomor 2 tahun 2008. *Pemeliharaan Kebudayaan Lampung*. Gubernur Lampung.
- Peraturan Gubernur Provinsi Lampung Nomor 39 Tahun 2014.
- Peraturan Menteri Agama. 2015. *Penyelenggaraan Pendidikan Madrasah*. Jakarta. Direktorat Pendidikan Madrasah.
- Permatasari, I. S, Hendracipta, N, dan Pamungkas, A. S. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan pada Mapel IPS*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. 6 (1).
- Putra, Z. F. S, Sholeh, M, dan Widyastuti, N. 2014. *Analisis Kualitas Layanan Website Btkp-Diy Menggunakan Metode Webqual 4.0*. Jurnal JARKOM, 1(2), 174–184.
- Putu Mardiyasa Adi Saputra, I Made Agus Wirawan, I Ketut Resika Arthana, . *Film Animasi Pembelajaran Sistem Perencanaan Manusia Pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015/2016*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) Vol.5.No.2
- Ramayulis. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia
- Ramdani, Agus, A. Wahab Jufri, dan Jamaluddin. 2021. *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android*. Prosiding Terpadu. LPPM Universitas Mataram. Vol 3.

- Risdiany, Hani, Yusuf Tri Herlambang. 2021. *Pengembangan Profesionalisme Guru dalam Mewujudkan Kualitas Pendidikan di Indonesia*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol. 3. No. 3.
- Rizqiyah, N. 2021. *Implementasi Technological Pedagogical Content Knowledge Sebagai Modernasi di Bidang Pendidikan*. Niagawan, 10.
- Sadiman, Arief S, Rahardjo, Anung Haryono, dan Harjito. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. 2019. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I Wayan. 2019. *Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Sumantri, M. Syarif. 2016. *Strategi Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Syaiful, Sagala. 2017. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahyullah Alannasir. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Manmuruki*. Joernal Of EST, Vol.2.No.2