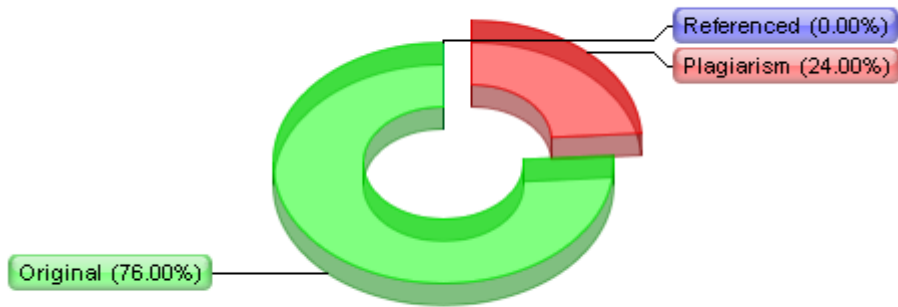


Plagiarism Detector v. 1740 - Originality Report 14/08/2020 14:36:52

Analyzed document: Shandi Listiawan_2014_Artiker.docx Licensed to: Asih Supadmiasih
Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:



<="">

Distribution graph:
Top sources of plagiarism:

% 8
wrds: 460
<https://www.slideshare.net/Edhybioners/penggunaan-media-animasi-dalam-model-pemb...>

% 8
wrds: 456
<https://faizalnizbah.blogspot.com/2013/07/media-pembelajaran-animasi.html>

% 8
wrds: 454
<http://fristinanursetyarti.blog.upi.edu/>

[Show other Sources:]

Processed resources details:

122 - Ok / 16 - Failed

[Show other Sources:]

Important notes:

Wikipedia:



Wiki Detected!

Google Books:



[not detected]

Ghostwriting services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

ARTIKEL

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MATERI MENGIDENTIFIKASI BERBAGAI JENIS DAN BESAR SUDUT UNTUK SISWA KELAS 3

Oleh:

SHANDI LISTIAWAN

14.1.01.10.0338

Dibimbing oleh :

Wahid Ibnu Zaman, M.Pd

Kukuh Andri Aka, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

id: 1

Plagiarism detected: **0,11%** <https://mulyantilya.blogspot.com/20...> + 2 resources!

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS

NUSANTARA PGRI KEDIRI 2020

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MATERI MENGIDENTIFIKASI BERBAGAI JENIS DAN BESAR SUDUT UNTUK SISWA KELAS 3

Shandi listiawan

1, Wahid Ibnu Zaman, M.Pd2, Kukuh Andri

Aka, M.Pd3 <mailto:shandi.listiawan55@gmail.com>

shandi.listiawan55@gmail.com, <mailto:wahidibnu@gmail.ac.id>, id

wahidibnu@gmail.ac.id, <mailto:kukuhandri@gmail.ac.id>

kukuhandri@gmail.ac.id PGSD, FKIP, UN PGRI KEDIRI

Abstrak

: Penelitian ini bertujuan

id: 2

Plagiarism detected: **0,11%** <https://propsem.blogspot.com/2013/0...> untuk mengetahui kevalidan dari produk pengembangan

media animasi materi mengidentifikasi jenis dan besar sudut untuk siswa kelas 3 SD. Jenis penelitian ini adalah research and development dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi berupa angket yang akan di analisis oleh ahli media dan materi. Hasil dari penelitian pengembangan media animasi adalah (1) media animasi dikatakan valid dengan memperoleh hasil 94%,

(2) Materi dalam media animasi memperoleh hasil 83% yang berarti materi dapat dikatakan valid. Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu, bahwa media animasi valid dan dapat dikembangkan ketahap berikutnya.

Kata kunci : Media Animasi, Jenis dan besar sudut

, siswa kelas IIIMEDIA DEVELOPMENT ANIMATION MATERIAL
IDENTIFIES VARIOUS TYPES AND LARGE ANGLES FOR GRADE 3
STUDENTS

Shandi Listiawan

1, Wahid Ibnu Zaman, M. Pd2, Kukuh Andri Aka, M.

Pd3mailto:shandi.listiawan55@gmail.com

shandi.listiawan55@gmail.com, mailto:wahidibnu@gmail.ac.id

wahidibnu@gmail. AC, id, mailto:kukuhandri@gmail.ac.id

kukuhandri@gmail.ac.id

PGSD, FKIP, UN PGRI KEDIRI

Abstract: The study aims to know the validity of the product development media animation material identifying the type and large angle for students of Grade 3 elementary school. This type of research is research and development with Addie model. Data collection techniques using poll sheets that will be analytic by media experts and materials. The results of the development of animation Media Research is (1) The animation media is said to be valid by obtaining the result 94%,

(2) The material in the animation media obtains a 83% result which means that the material can be valid. The conclusion of this development research is that the animation media is valid and can be developed next.

Keywords: animation Media, type and large angle

, third grade students

PENDAHULUAN LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Dalam proses pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Menurut R.Gagne (1989) (dalam Ahmad Susanto, 2013:1)"belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman". Dalam belajar mengajar guru memberikan pembinaan bagi siswa bagaimana belajar dan bagaimana berfikir serta menyelidiki. Menurut E.R Hilgard (

1962) (dalam Ahmad Susanto, 2013:3) menjelaskan bahwa "belajar suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan". Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup

id: 3

Plagiarism detected: 0,15% <http://fatkhan.web.id/pengertian-ha...>

pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui

latiham (pengalaman). Berdasarkan hal tersebut, seorang pendidik atau guru diharuskan untuk memiliki kompetensi dan kemampuan yang unggul serta inovasi berbeda untuk mewujudkan suatu proses pendidikan dan pembelajaran yang baik dan menyenangkan. Seyogyanya proses belajar mengajar harus melahirkan perubahan kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif melalui

penggunaan berbagai pendekatan, strategi, metode, ataupun media pembelajaran.

Media

id: 4

Plagiarism detected: 0,21% <http://r2kn.litbang.kemkes.go.id:80...>

merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Hal ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa melalui media itu sendiri. Menurut Suparman (1997) (dalam Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno, 2007:67)"dalam proses belajar mengajar

id: 5

Plagiarism detected: 0,17% <https://fitriahadi.blogspot.com/2...> + 2 resources!

media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan".

id: 6

Plagiarism detected: 0,54% <http://fatkhan.web.id/pengertian-me...> + 6 resources!

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan ajar yang di sampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran dengan memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien agar diperoleh peningkatan hasil belajar pesesrta didik khususnya pelajaran matematika.Pembelajaran matematika merupakan proses siswa dalam belajar dari pengalaman yang terencana sehingga mendapatkan kompetensi tentang bahan pembelajaran matematika yang dipelajari (Muhsetyo,2012). Dari hasil penelitian bahwa suatu hal yang sulit dan tidak disukai oleh siswa yaitu pelajaran matematika (Jihad, 2008). Hal tersebut terjadi karena siswa dalam belajar matematika dibiasakan menghitung dan menghafal rumus sebagaimana yang tersaji di dalam buku paket dengan desain dan bahasa buku yang berbeda-beda sehingga membuat siswa mangalami kesulitan belajar.

B

erdasarkan hasil pengamatan pada waktu magang, guru tidak pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Terutama pada pembelajaran matematika materi jenis dan besar sudut, masih sangat jarang bahkan tidak ada guru yang menggunakan media. Guru hanya mengacu pada buku saja.A

lasan peneliti memilih pengembangan media animasi karena selama ini proses pembelajaran di sekolah dasar, siswa belum bisa menangkap

materi dengan jelas karena guru menerangkan materi tanpa didukung oleh sumber belajar dan media yang relevan. Sehingga materi yang diterima siswa masih bersifat abstrak, padahal siswa sekolah dasar lebih memahami suatu hal yang bersifat konkret. Dengan media animasi siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dibandingkan dengan media lain, media animasi lebih menarik, karena menampilkan gambar-gambar, penjelasan dan disertai dengan suara. Selain itu kurang adanya sumber belajar sesuai dengan kondisi siswa, proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar yang cenderung berpusat pada guru sehingga siswa menunggu penjelasan materi dari guru. Agar tujuan pembelajaran tercapai dibutuhkan media pembelajaran yang cocok sehingga hasilnya dapat sesuai dengan standar kompetensi yang diajarkan. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat dijadikan penunjang untuk membantu menyampaikan materi ke siswa. Salah satunya media pembelajaran animasi, menurut Munir (2015 : 318) menyatakan bahwa "animasi bisa

id: 7

Plagiarism detected: 0,34% <https://yasiendt.blogspot.com/2014/...> + 10 resources!

diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan". Dengan media animasi dapat menarik minat siswa dalam belajar dan siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan menjawab permasalahan yang ada pada materi Mengidentifikasi Jenis dan Besar Sudut.

Atas dasar adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan diatas, di angkat judul "Pengembangan Media Animasi Materi Mengidentifikasi Berbagai Jenis dan Besar Sudut untuk Siswa Kelas 3"KAJIAN TEORITIK MEDIA PEMBELAJARAN

M

edia erat kaitannya dengan proses pembelajaran.

id: 8

Plagiarism detected: 0,28% <https://muhammadyanimag.blogspot.co...> + 6 resources!

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.

id: 9

Plagiarism detected: 0,28% <https://pakdosen.pengajar.co.id/med...> + 5 resources!

Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Arsyad (2013: 2) "media adalah

id: 10

Plagiarism detected: 0,11% <https://id.scribd.com/doc/4845712/K...> bagian yang tidak terpisahkan dari proses

belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya".M
enurut Kosasih (2014: 11) "

id: 11

Plagiarism detected: **0,11%** <https://www.slideshare.net/Edhybion...> + 5
resources!

media adalah segala sesuatu yang dapat
dipergunakan untuk

id: 12

Plagiarism detected: **0,11%** <https://pakdosen.pengajar.co.id/med...> + 3
resources!

menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran,
dapat membangkitkan pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian
dan kemauan

id: 13

Plagiarism detected: **0,11%** <https://pakdosen.pengajar.co.id/med...> + 3
resources!

siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses
pembelajaran pada diri siswa".M

enurut Arsyad (2013: 1), "belajar merupakan suatu proses yang kompleks
yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya". Proses belajar itu
terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.
Menurut Wati (2016: 3) "media pembelajaran merupakan alat dan teknik
yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan
siswa".M

edia pembelajaran digunakan dalam rangka

id: 14

Plagiarism detected: **0,19%** <https://pakdosen.pengajar.co.id/med...> + 2
resources!

mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam
proses
pembelajaran di sekolah.

id: 15

Plagiarism detected: **0,22%** <https://muhammadyanimag.blogspot.co...> + 3
resources!

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk
menyampaikan isi materi

pembelajaran.D
apat disimpulkan

id: 16

Plagiarism detected: **0,19%** <https://pakdosen.pengajar.co.id/med...> + 2
resources!

bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan
proses belajar

mengajar dan sebagai perantara antara seorang guru dan siswa. Oleh
karena itu para pendidik harus dapat memanfaatkan perkembangan
teknologi dalam membuat media pembelajaran yang tepat sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan semangat dan motivasi belajar saat proses belajar berlangsung. Menurut Sadirman (2012: 86), dalam pemilihan media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: Ketersediaan

id: 17

Plagiarism detected: 0,24% <https://muhammadyanimag.blogspot.co...> + 2 resources!

sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Apakah

id: 18

Plagiarism detected: 0,19% <https://pakdosen.pengajar.co.id/med...> + 3 resources!

untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Faktor

id: 19

Plagiarism detected: 0,54% <https://pakdosen.pengajar.co.id/med...> + 4 resources!

yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. E

efektivitas biasanya dalam jangka waktu yang panjang. 1

. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016: 9) "media berfungsi memberikan instruksi terhadap informasi yang terdapat dalam materi pembelajaran". Kustandi (2013: 19), mengemukakan empat fungsi pembelajaran, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatori. Dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran

id: 20

Plagiarism detected: 0,11% <https://pakdosen.pengajar.co.id/med...> + 2 resources!

adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. 2.

Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016: 12) media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat yang perlu diketahui oleh guru, yaitu manfaat umum dan manfaat praktis. Manfaat umum diantaranya adalah menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyampaikan materi yang jelas, metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar lebih bervariasi dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran. Manfaat praktis dari media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah meningkatkan proses

belajar, memotivasi siswa, dan merangsang kepekaan siswa. Sedangkan menurut Rifa'i (2012: 2), manfaat media pembelajaran yang meliputi :

Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain

id: 21

Plagiarism detected: 0,11% <https://bloghendra2.blogspot.com/20...>
seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari

id: 22

Plagiarism detected: 0,13% <https://pakdosen.pengajar.co.id/med...> + 2 resources!

media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar

dapat memperjelas penyajian pesan sehingga dapat memperlancar dan dapat menarik siswa sehingga lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

Dari banyaknya manfaat tersebut, maka penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting, selain itu inovasi media baru ataupun mengembangkan media yang sudah ada perlu dilakukan untuk lebih meningkatkan manfaat media yang sudah ada.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013: 79), ada beberapa jenis media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu :

Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok), media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, chart, grafik, peta, figur atau gambar, film bingkai atau slide), media berbasis audiovisual (video, film, slide bersama tape dan televisi) dan media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

Menurut Wati (2016: 5), mengelompokkan media pembelajaran sebagai berikut :

Media visual (buku, jurnal, peta, gambar), media audiovisual (film, tape recorder, proyektor visual), microsoft power point (slide teks, gambar atau grafik, suara, video), internet, dan multimedia (teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video).

ada penelitian ini media yang dikembangkan peneliti adalah media audiovisual, yakni berupa animasi sebagai media pembelajaran pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Sumber Energi.B.

Media Animasi
Animasi

id: 23

Plagiarism detected: **0,95%** <https://yasiendt.blogspot.com/2014/...> + 10 resources!

berasal dari bahasa latin "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan, maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial

efek.
S
cara

id: 24

Plagiarism detected: **0,13%** <http://animasicantik.weebly.com/kon...>

umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan,

id: 25

Plagiarism detected: **0,13%** <http://animasicantik.weebly.com/kon...>

kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup

atau hanya berkesan hidup. Menurut Munir (2015: 318) menyatakan bahwa "animasi bisa

id: 26

Plagiarism detected: **0,52%** <https://yasiendt.blogspot.com/2014/...> + 10 resources!

diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan". Objek pada gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special efek.
P

rinsip

id: 27

Plagiarism detected: **0,67%** <https://www.slideshare.net/Edhybion...> + 5 resources!

dari animasi adalah mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi atau dapat disimpulkan animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan

hidup.
A

animasi merupakan salah satu media

id: 28

Plagiarism detected: **0,49%** <https://www.slideshare.net/Edhybion...> + 7 resources!

yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Utami (2007) menyatakan ada tiga jenis format animasi

yaitu,A

nimasi Tanpa Sistem KontrolA

nimasi

id: 29

Plagiarism detected: **0,84%** <https://www.slideshare.net/Edhybion...> + 6 resources!

ini hanya memberikan gambaran kejadian sebenarnya (Behavioural Realism), tanpa ada kontrol sistem. Misal untuk Pause, memperlambat kecepatan pergantian Frame, Zoon in, Zoon out, bisa jadi animasi terlalu cepat, pengguna tidak memiliki waktu cukup untuk memperhatikan detail tertentu karena tidak ada fasilitas untuk Pause dan Zoom

in.A

nimasi dengan Sistem KontrolA

nimasi

id: 30

Plagiarism detected: **0,32%** <https://www.slideshare.net/Edhybion...> + 3 resources!

ini dilengkapi dengan tombol kontrol. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan animasi dengan kapasitas pemrosesan informasi mereka.

Namun, kekurangannya terletak pada pengetahuan awal (Prior Knowlegde)

id: 31

Plagiarism detected: **0,36%** <https://www.slideshare.net/Edhybion...> + 3 resources!

atas materi yang dipelajari menyebabkan murid tidak tahu mana bagian yang penting dan harus diperhatikan guna memahami materi dan yang tidak.A

nimasi Manupulasi Langsung (Direct-manipulation Animation (DMA).D

MA

id: 32

Plagiarism detected: **0,41%** <https://www.slideshare.net/Edhybion...> + 4 resources!

menyediakan fasilitas untuk pengguna berinteraksi langsung dengan control navigasi (misal tombol dan lider). Pengguna bebas untuk menentukan arah perhatian dan kejadiannya dapat

diulang.A

nimasi

id: 33

Plagiarism detected: **0,43%** <https://www.slideshare.net/Edhybion...> + 6 resources!

dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat

digambarkan. Urutan kegiatan belajarnya dapat meliputi,

id: 34

Plagiarism detected: **0,22%** <https://www.slideshare.net/Edhybion...> + 6 resources!

melihat contoh, mengerjakan soal latihan, menerima informasi, meminta penjelasan, dan mengerjakan soal atau evaluasi. Secara garis besarnya untuk animasi menjadi dua kategori yaitu, Computer Assisted Animation

id: 35

Plagiarism detected: **0,36%** <https://andredirgahayu.com/teknik-a...> + 4 resources!

animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada sistem animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambar tangan dan Computer Generated Animation

id: 36

Plagiarism detected: **0,15%** <https://andredirgahayu.com/teknik-a...> + 4 resources!

pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad, dan lain-lain. Jenis-jenis Animasi menurut Munir (2015: 327) menyatakan bahwa "karakter animasi

id: 37

Plagiarism detected: **0,36%** <https://yasiendt.blogspot.com/2014/...> + 10 resources!

dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan". Karakter animasi telah berkembang yang dahulu memiliki

id: 38

Plagiarism detected: **0,13%** <https://yasiendt.blogspot.com/2014/...> + 4 resources!

prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi yaitu :

. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama flat animation.

id: 39

Plagiarism detected: **1,85%** <https://702011165.blogspot.com/p/ko...> + 3 resources!

Pada awalnya diciptakan animasi berbasis dua dimensi (2D Animation). Realisasi nyata dari perkembangan animasi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun.

Pembuatan film animasi kartun tersebut pada awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu, jadi kesimpulannya animasi merupakan suatu gambar objek yang dapat bergerak. Pendesain animasi di komputer yang lebih umum disebut

dengan animator, hanya perlu menganimasikan objek antar keyframe tidak perlu lagi membuat animasi frame demi frame seperti dalam pembuatan animasi gambar demi gambar dalam pembuatan film konvensional. Sedangkan frame-frame antar keyframe tersebut akan diterjemahkan sendiri oleh komputer menjadi sebuah gerakan seperti yang diinginkan animator.

Animasi 3D (Dimensi)P
perkembangan

id: 40

Plagiarism detected: 0,26% <https://yasiendt.blogspot.com/2014/...> + 7 resources!

teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi merupakan suatu pergerakan yang dibuat pada suatu gambar maupun teks. Dengan menggunakan animasi pergerakan objek atau teks akan terlihat lebih hidup.

id: 41

Plagiarism detected: 0,36% <https://yasiendt.blogspot.com/2014/...> + 8 resources!

Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.

Animasi 3D mudah untuk dideskripsikan, tetapi lebih sulit untuk dikerjakan. Properties 3D model didefinisikan dengan angka-angka. Dengan merubah angka bias merubah posisi objek, rotasi, karakteristik permukaan, dan bahkan bentuk. Faktor yang membuat animasi 3D lebih sulit adalah, harus memvisualisasikan bentuk 3 dimensi, kemampuan processing untuk proses render objek 3D, dan perlu cukup dana, kesabaran dan latihan.

2. Proses Pembuatan Animasi

ada dua proses pembuatan

id: 42

Plagiarism detected: 0,62% <https://702011165.blogspot.com/p/ko...> + 8 resources!

animasi, diantaranya adalah secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional.

Setelah perkembangan teknologi komputer, proses pembuatan animasi dua dimensi menjadi lebih mudah.

id: 43

Plagiarism detected: 0,8% <https://702011165.blogspot.com/p/ko...> + 4 resources!

Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara/dubbing dapat dilakukan dengan mempergunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat

dan dapat dengan cepat pula diadakan perubahan. Sementara dengan teknik konvensional, setiap detail kesalahan terkadang harus diulang kembali dari

awal.M

enurut Munir (2015: 348), berdasarkan teknik

id: 44

Plagiarism detected: 0,21% <https://andredirgahayu.com/teknik-a...> + 2 resources!

pembuatannya animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu

:a

. Animasi Stop-motion (Stop Mation Animation)S
top Mation Animationsering

id: 45

Plagiarism detected: 0,34% <https://yasiendt.blogspot.com/2014/...> + 11 resources!

pula disebut Claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan.

Teknik Stop- Motionanimation merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek (

id: 46

Plagiarism detected: 0,15% <https://andredirgahayu.com/teknik-a...> + 2 resources!

boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi

setahap.b. Animasi Tradisional (Traditional Animation)T

radisional animasi adalah teknik

id: 47

Plagiarism detected: 1,14% <https://andredirgahayu.com/teknik-a...> + 8 resources!

animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Tradisional animasi sering juga disebut Cel Animation karena teknik pengerjaannya dilakukan pada Celluloid Transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel. Teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah Animasi 2

Dimensi (2D).c

. Animasi Komputer (Computer Graphics Animation)P
embuatan karakter, mengatur gerakan "

id: 48

Plagiarism detected: 0,13% <https://andredirgahayu.com/teknik-a...> + 5 resources!

pemain" dan kamera, pemberian suara, serta spesial

efeknya semuanya dikerjakan dengan komputer. Dengan animasi ini,

id: 49

Plagiarism detected: 0,19% <https://andredirgahayu.com/teknik-a...> + 6 resources!

hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin

lebih mudah.4. Karakteristik Media Animasi
Setiap media

id: 50

Plagiarism detected: 0,11% <https://pakdosen.pengajar.co.id/med...> + 2 resources!

mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik sebagai media pengajaran merupakan kemampuan

id: 51

Plagiarism detected: 0,11% <https://pakdosen.pengajar.co.id/med...> + 2 resources!

dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan ketrampilan pemilihan media pengajaran. Disamping itu, memberikan kemungkinan kepada guru untuk menggunakan berbagai jenis pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif.

id: 52

Plagiarism detected: 0,37% <https://propsem.blogspot.com/2013/0...> + 5 resources!

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti : tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Menurut Anonim (2014), karakteristik media animasi pembelajaran adalah sebagai berikut :
1. Memiliki lebih dari 1 media yang konvergen, misalnya menghubungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengkomodasi respon pengguna.
3. Bersifat

id: 53

Plagiarism detected: 0,21% <https://propsem.blogspot.com/2013/0...> + 4 resources!

mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
4. Kelengkapan verbal yang disampaikan oleh dubber (orang yang melakukan pengisian suara) berfungsi sebagai penyampaian informasi penting yang terkait dengan pesan dalam multimedia pembelajaran.
5. Efek audio yang digunakan sebagai efek tambahan untuk mendukung ilustrasi suasana maupun inti pesan materi pembelajaran.
6. Kurang teks pada media pembelajaran proporsional sehingga mudah dibaca.
7. Jumlah warna dan kedalaman warna yang ditampilkan akan

menentukan kejelasan tampilan suatu media animasi⁵. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi Menurut Munir (2015: 318-320),

id: 54

Plagiarism detected: **3,68%** <https://www.slideshare.net/Edhybion...> + 5 resources!

animasi seperti media-media lain mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Berikut merupakan beberapa kepentingan atau kelebihan animasi apabila digunakan dalam bidang pendidikan :

a. Kelebihan media animasi

animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk dipetakan ke dalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.

animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain. Pelajar juga mampu memberi ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik dibanding media yang bersifat static.

animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan dimana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan ataupun mungkin melibatkan biaya yang tinggi.

animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam proses mengurangi beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh para pendidik.

animasi dapat disebarkan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

Kekurangan Media Animasi
animasi membutuhkan

id: 55

Plagiarism detected: **0,97%** <https://www.slideshare.net/Edhybion...> + 5 resources!

animasi membutuhkan peralatan yang khusus. Materi dan bahan yang ada dalam animasi sulit untuk dirubah jika sewaktu-waktu terdapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya sulit untuk ditambahkan. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa jika digunakan secara tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak

penting. JENIS DAN BESAR SUDUT

1. Pengertian sudut Sudut

Gambar 2.1

Sudut adalah pertemuan dua sinar atau dua garis. Pada gambar tersebut sudut dibentuk oleh garis AB dan garis AD. AB dan AD disebut kaki sudut. Titik A merupakan titik sudut. Sudut dilambangkan dengan tanda () dan diikuti dengan nama sudutnya. Ada dua cara dalam memberikan nama sudut. Cara pertama menggunakan satu huruf yang diambil pada titik sudutnya. Sudut pada gambar disebut A. Cara kedua menggunakan huruf yang diambil dari garis pembentuk sudut. Nama titik sudutnya diletakkan di tengah huruf. Sudut pada gambar disebut BAD atau DAB.

2. Mengenal berbagai sudut

Berdasarkan besar sudut yang terbentuk, sudut dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu

sudut lancip, sudut tumpul, dan

id: 56

Plagiarism detected: 0,13% <https://rumusrumus.com/jenis-jenis-...> + 4 resources!

sudut siku-siku. Sudut siku-siku adalah sudut yang dibentuk oleh dua garis tegak lurus dan besar sudutnya 90°. Sudut lancip adalah sudut yang besarnya kurang dari 90°.

id: 57

Plagiarism detected: 0,11% <https://rumusrumus.com/jenis-jenis-...> + 3 resources!

Sudut tumpul adalah sudut yang besarnya lebih dari 90°. Perhatikan bentuk sudut-sudut berikut ini !

a. Sudut lancip Gambar 2.2

b

. Sudut tumpul Gambar 2.3

c

. Sudut siku - siku Gambar 2.4

METODE

Model PengembanganP

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development). Menurut Sugiyono (2014: 407) mendefinisikan bahwa "penelitian dan pengembangan adalah

id: 58

Plagiarism detected: 0,22% <http://repository.iainpurwokerto.ac...>
metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk

tersebut". Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran secara efektif dan efisien. Produk dari model penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan

pembelajaran.P

roses produksi suatu produk multimedia merupakan proses sistematis dan prosedural. Tahapan demi tahapan harus dilakukan dengan tepat, karena proses diawal akan mempengaruhi hasil akhir. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk berupa media animasi sebagai media pembelajaran Matematika pada Materi Mengidentifikasi Berbagai Jenis dan Besar Sudut Pada Siswa Kelas 3.M odel pengembangan yang digunakan mengacu pada desain model pengembangan ADDIE. Menurut Pribadi (2009: 125) model penelitian ADDIE "merupakan salah satu model desain system pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari".

id: 59

Plagiarism detected: 0,82% <https://grafispaten.wordpress.com/2...>

Model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, dimana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap

yang selanjutnya.M

odel ini terdiri dari lima fase yaitu, Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation. Model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponen-komponennya dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut.A

nalysisI

mplementationEvaluationDesignD

evelopmentG

ambar 3.1 Model Pengembangan ADDIEB.

Prosedur PengembanganProsedur pengembangan adalah langkah-langkah procedural yang harus ditempuh oleh pengembangan dalam membuat produk. Prosedur pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

1.

Analysis (Analisis)L

angkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja (performance) dan analisis kebutuhan (need analysis). Tahap pertama, yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Pada tahap kedua, yaitu analisis kebutuhan memerlukan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar.a

. Analisis KinerjaA

nalisis kinerja dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Matematika

pada materi mengidentifikasi berbagai jenis dan besar sudut pada siswa kelas 3 . Menurut Pribadi (2009:128), "Analisis kinerja adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen".b.

Analisis KebutuhanP

ada tahap kedua yang dilakukan adalah tahap analisis kebutuhan. Menurut Pribadi (2009: 128), "Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan- kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar". Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan suatu media pembelajaran.2. Design (Desain)Desain merupakan kegiatan awal untuk merencanakan dan merancang suatu produk sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Media yang akan dikembangkan adalah media animasi.

3. Development (Pengembangan)P

pengembangan merupakan langkah ketiga dalam model desain system pembelajaran ADDIE. Menurut Pribadi (2009:130), "Pengembangan meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar atau learning materials untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan". Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa tahap ini merupakan tahapan perwujudan dari tahap desain. Dalam tahap ini media di buat sesuai dengan rancangan yang sudah di susun sebelumnya. Berikut ini rancangan prosedur pembuatan media.

Menentukan karakter

Menentukan jenis font Membuat karakter jam

Menentukan susunan materi

Mengisi audio 4. Implementation (Implementasi)M

elaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. Tujuan utama dari tahap implementasi yang merupakan langkah realisasi desain pengembangan media animasi dan perangkat pembelajaran untuk membimbing siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, menjamin terjadinya solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran,menjamininterjadinya solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa dan memastikan pada akhir program pembelajaran siswa perlu memiliki kompetensi pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang diperlukan (Pribadi,201

1: 134).5. Evaluation (Evaluasi)E

valuasi

id: 60

Plagiarism detected: 0,28% <https://mulyantilya.blogspot.com/20...> + 2 resources!

adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau

tidak. Tahap evaluasi dapat dilakukan

id: 61

Plagiarism detected: 0,28% <https://mulyantilya.blogspot.com/20...> + 2 resources!

pada setiap empat tahap di atas yang disebut evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Pada tahap ini melakukan revisi produk media animasi dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi, untuk mengetahui kelayakan media animasi dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan sebelum media tersebut diimplementasikan. Validasi Produk

Validasi produk merupakan kegiatan untuk menilai suatu produk media. Validasi produk dilakukan untuk menguji kevalidan suatu produk yang telah dikembangkan. Validasi ahli ini akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi dalam pengembangan media ini akan melibatkan dua dosen ahli sebagai berikut. A

ahli media yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Ardi Sanjaya, M.Kom. Ahli materi yang akan melakukan validasi adalah Nurita Primasatya, M.Pd. Beliau adalah dosen pengampu mata kuliah Matematika di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Instrumen

id: 62

Plagiarism detected: 0,13% <https://cartocyber.wordpress.com/ca...> + 4 resources!

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah

angket validasi. Angket digunakan untuk mengukur kevalidan media animasi apabila nantinya digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Teknik Analisis

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui dan mengolah data yang bertujuan untuk mencari tahu kevalidan suatu produk.

Validasi Media

dan Materi Untuk menentukan kevalidan media animasi, dapat menggunakan rumus : Muriati (2013: 52) dalam Zunaidah dan Amin (2016: 22)

Keterangan:

p = menyatakan persentase penilaian

n = menyatakan jumlah seluruh item angket

Validasi materi digunakan untuk mengetahui kevalidan materi jenis dan besar sudut dalam media animasi apakah sudah sesuai dengan materi yang diajarkan pada siswa. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui kevalidan materi menggunakan rumus : Muriati (2013: 52) dalam Zunaidah dan Amin (2016: 22)

Keterangan:

p = menyatakan persentase penilaian

n = menyatakan jumlah seluruh item angket

Kriteria Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu. Menurut Arikunto (2013:211) "Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen". Adapun kriteria yang akan dilakukan validasi berupa angket media animasi dan angket materi.

Tabel 3.1

Kisi-Kisi

Angket Validasi Ahli MediaNo.

Indikator

Skor

1

2

3

4

5

1

Keberagaman variasi gambar

2

Background tidak mengganggu fokus siswa

3

Warna bervariasi dan dapat menarik minat siswa

4

Bentuk karakter dapat menarik minat siswa

5

Kesesuaian ukuran karakter

6

Animasi terlihat menarik perhatian siswa

7

Ukuran teks mudah dilihat siswa

8

Warna teks menarik perhatian siswa

9

Kesesuaian isi teks

10

Urutan informasi media animasi

Catatan

Tabel 3.2

Kisi-kisi Angket Validasi Materi

No

Pernyataan

Skala Penilaian

1

2

3

4

5

1

Kesesuaian materi dengan SK dan Kd

2

Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

3

Kesesuaian gambar media dengan materi

4

Sistematika penyajian materi

Ada keterkaitan contoh materi dalam media dengan yang ada di lingkungan sekitar

Bahasa yang digunakan siswa dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik

7

Kejelasan materi dalam media mudah dipahami siswa

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Presentase Skor

Penilaian pada angket validasi ahli dilaku

kan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan produk yang telah dikembangkan. Penilaian angket validasi ahli ini dengan menggunakan skala Likert. "

id: 63

Plagiarism detected: 0,13% <https://acch.kpk.go.id/id/artikel/r...>

Skala Likert digunakan untuk mengukur respon dari

para ahli tentang media yang dikembangkan." (Riduwan, 2010:12).

Responden diminta memberi

id: 64

Plagiarism detected: 0,13% <https://propsem.blogspot.com/2013/0...>

tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai

dengan keadaan untuk setiap pernyataan yang diberikan. Peneliti akan menggunakan skala Likert yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut. Tabel 3.

3Skor Penilaian Media

Animasi dan MateriPeringkat

Skor

Sangat Baik

5

Baik

4

Kurang baik

3

Tidak baik

2

Sangat tidak baik

1

Eko Putro Widoyoko, (2012: 106)

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara:

Menghitung total skor maksimal yang di

peroleh dari hasil validasi ahli. Menghitung presentase hasil validasi

berdasarkan angket validasi yang diperoleh da

ri validator menurut Muriati (2013: 52) dalam Zunaidah dan Amin (2016:

22), dengan menggunakan rumus sebagai berikut. Keterangan :

P = Menyatakan persentase penilaian

n = Menyatakan jumlah seluruh item angket

Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas

, yaitu sebagai berikut. Tabel 3.

4Kri

teria kevalidan Media Animasi dan Materi Tingkat pencapaian (%)

Kategori validitas

Keterangan

81-100

Sangat Baik

Tidak revisi/valid 61-80

Baik

Tidak revisi/valid 41-60

Cukup

Revisi/tidak valid

21-40

Kurang

Revisi/tidak valid

0-20

Sangat Kurang Revisi/tidak valid

Muryati (2013: 52) dalam Zuanidah dan Amin (2016: 22)

4) Menganalisis kevalidan media pembelajaran berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih perlu adanya revisi. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validasi

Sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran, media yang telah dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi pada ahli media dan ahli materi. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang telah di kembangkan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar atau memerlukan revisi. Validasi media dilakukan oleh Bapak Ardi Sanjaya S.Kom. Bapak Ardi Sanjaya memberi saran bahwa gambar agar lebih bervariasi, ukuran teks penjelasan sedikit diperbesar. Hasil validasi media

animasi memperoleh hasil 94%. Artinya media sangat baik dan tidak memerlukan revisi

Tabel 4.1 Angket Validasi Ahli MediaNo

Pernyataan

Skala Penilaian

1

2

3

4

5

1

Keberagaman variasi gambar

√

2

Background tidak mengganggu fokus siswa

√

3

Warna bervariasi dan dapat menarik minat siswa

√

4

Bentuk karakter dapat menarik minat siswa

√

5

Kesesuaian ukuran karakter

√

6

Animasi terlihat menarik perhatian siswa

√

7

Ukuran teks mudah dilihat siswa

√

8

Warna teks menarik perhatian siswa

√

9

Kesesuaian isi teks

√

10

Urutan informasi media animasi

√

Jumlah Skor

47

Skor Maksimal

50

Presentase Skor

94

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Nurita Primasatya M.Pd. Ibu Nurita Primasatya memberi saran bahwa revisi konsep sudut dalam media. Validasi materi memperoleh skor 83%. Dengan demikian materi yang digunakan sangat baik, valid dan tidak memerlukan revisi. Tabel

4.2 Angket Validasi Ahli Materi

Pernyataan

Skala Penilaian

1

2

3

4

5

1

Kesesuaian materi dengan SK dan Kd

√

2

Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

√

3

Kesesuaian gambar media dengan materi

√

4

Sistematika penyajian materi √

5

Ada keterkaitan contoh materi dalam media dengan yang ada di lingkungan sekitar √

6

Bahasa yang digunakan siswa dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik

√

7

Kejelasan materi dalam media mudah dipahami siswa

√

Jumlah Skor

29

Skor Maksimal

35

Presentase Skor

83

Setelah melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi, media animasi yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan layak dipergunakan baik dari segi media, maupun materi yang terdapat dalam media animasi. Hal

tersebut dapat dilihat dari hasil validasi media yang mendapatkan skor 94%, sedangkan untuk validasi materi mendapatkan skor perolehan 83%. Dengan demikian media animasi dapat dinyatakan valid dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel validitas sebagai berikut : Tabel 4.3 Kriteria kevalidan Media Animasi dan Materi Tingkat pencapaian (%)

Kategori validitas

Keterangan

81-100

Sangat Baik

Tidak revisi/valid

61-80

Baik

Tidak revisi/valid

41-60

Cukup

Revisi/tidak valid

21-40

Kurang

Revisi/tidak valid

0-20

Sangat Kurang

Revisi/tidak valid

Muryati (2013: 52) dalam Zuanidah dan Amin (2016: 22) Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa media animasi sudah tepat digunakan untuk proses pembelajaran karena mendapatkan skor 94 dan dari validator materi mendapatkan skor 83 dimana berdasarkan tabel 3.4 pada kriteria kevalidan jika tingkat pencapaian berada di range 81-100 berarti media animasi sangat baik. Namun dalam media animasi memiliki kekurangan yaitu membutuhkan peralatan khusus serta materi dan bahan sulit diubah sewaktu-waktu, tetapi media animasi juga memiliki kelebihan yaitu mempermudah guru dalam menyampaikan materi, mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Media animasi materi mengidentifikasi jenis dan besar sudut dinyatakan valid dari hasil validasi ahli media yang memperoleh skor 94% dan ahli materi memperoleh skor 83%, yang berarti media sangat baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan secara efektif dan efisien akan meningkatkan minat belajar, sehingga mendorong siswa untuk memahami dengan jelas tentang materi pembelajaran, karena adanya fokus pengamatan. Siswa lebih menyimak dan ikut berperan aktif dengan menggunakan media tersebut. Hal inilah yang menegaskan bahwa penggunaan media animasi materi mengidentifikasi berbagai jenis dan besar sudut sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

A.M, Sadirman. 2012. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Rajawali Pers.

JakartaAnonim. 2014. Pengantar Media Animasi. Tersedia:
<http://marcoturnip.widyatama.ac.id/2014/06/14/pengerrian%20->

id: 65

Plagiarism detected: 0,02% <https://yuliapondean28unima.blogspot...>
prinsip-prinsip-dan-perbedaan-animasi/
http

[://marcoturnip.widyatama.ac.id/2014/06/14/pengerrian -prinsip-prinsip-dan-perbedaan-animasi/](http://marcoturnip.widyatama.ac.id/2014/06/14/pengerrian-prinsip-prinsip-dan-perbedaan-animasi/), diunduh 10 Desember 2017.Arikunto, Suharsimi. 2011

id: 66

Plagiarism detected: 0,09% <https://www.slideshare.net/Edhybion...> + 3
resources!

Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi

Aksara.Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.Asep Jihad dan Abdul Haris. 2008. Evaluasi Pembelajaran.

Yogyakarta: Multi Presindo.Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, Sobry.

2007. Strategi Belajar Mengajar. Bandung:Refika Aditama.Kosasih, E.

2014. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bandung: UPI Press.Kustandi,

Cecep, dan Sutjipto, Bambang. 2013. Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia. Muhsetyo, Gatot. 2012. Pembelajaran

Matematika SD. Jakarta: Universitas Terbuka.Munir. 2015. Multimedia

Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.Pribadi, Benny

A. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian

Rakyat.Riduwan. 2010. Variabel-variabel Penelitian.
Bandung:Alfabeta.Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2012. Media

Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.Sugiyono

. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung:

Alfabeta.Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di

Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.U

tami, Dina. 2007. Animasi Dalam Pembelajaran. Tersedia :

<http://www.uny.ac.id/akademik/default.php.%20diunduh%2010%20Desember%202017>

www.uny.ac.id/akademik/default.php. diunduh 10 Desember 2017.Wati,

Ega Rima. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata

Pena.Widoyoko, S. Eko Putro.

2013. Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian. Yogyakarta: Pustaka

Pelajar.Zunaidah, F. N.

& Amin, M. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi

Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara

PGRI Kediri, 2 (1). (Online), tersedia:

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/3368>

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/3368>, diunduh 6

Desember 2017.26