

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (*KINE MASTER*) BERBASIS
STORY TELLING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV MI
MANSYA'UL HUDA KALITIDU BOJONEGORO**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Starta Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pada
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



OLEH

KUNI LU'LUATUN NAFISAH

NIM 20260385

Pembimbing I

Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I

Pembimbing II

Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH

FAKULTAS TARBIYAH

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA' SUNAN GIRI

2024

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Lamp. : 5 (lima) Eks.

Hal : Naskah Skripsi

Yth.

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Di Jalan Ahmad Yani No 10. Jambean. Bojonegoro.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:


Nama : KUNI LU'LUATUN NAFISAH
NIM : 20260385
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (*KINE MASTER*)
BERBASIS *STORY TELLING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA SISWA KELAS IV MI MANSYA'UL HUDA
KALITIDU BOJONEGORO

telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

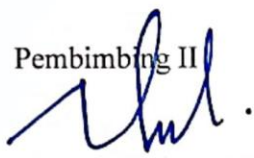
Bojonegoro, 08 Juli 2024

Pembimbing I


Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I

NIDN : 2108089102

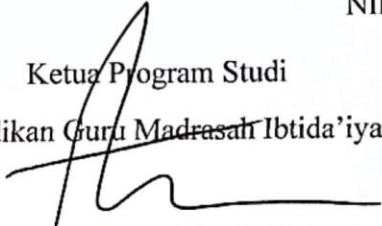
Pembimbing II


Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd.

NIDN : 0722079501

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah


Muhammad Romadlon Habibullah, M.Pd.I

NIDN : 2109058801

HALAMAN PENGESAHAN

Setelah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : KUNI LU'LUATUN NAFISAH
NIM : 20260385
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (*KINE MASTER*)
BERBASIS *STORY TELLING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA SISWA KELAS IV MI MANSYA'UL HUDA
KALITIDU BOJONEGORO

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada :

Hari, tanggal : Kamis, 18 Juli 2024
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji :

1. Ketua : Dr. Hj. Ifa Khoiria Ningrum, S.E., M.M.
2. Sekertaris : Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd.
3. Penguji I : Muhammad Romadlon Habibullah, M.Pd.I
4. Penguji II : Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I

Tanda Tangan

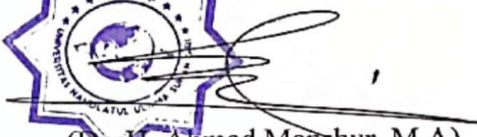
()
()
()
()

Bojonegoro, 18 Juli 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

()
(Dr. H. Ahmad Manshur, M.A.)
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
2122037701

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : KUNI LU'LUATUN NAFISAH

NIM : 20260385

Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (*KINE MASTER*)
BERBASIS *STORY TELLING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA SISWA KELAS IV MI MANSYA'UL HUDA
KALITIDU BOJONEGORO.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat di buktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 18 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



KUNI LU'LUATUN NAFISAH

NIM.20260385

MOTTO

“Sambut masa depan cemerlang dengan membawa ilmu”

“Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang” (williem
J. Siegel).



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang memberikan nikmat sehat kepada hambanya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan. Untuk sampai pada titik ini penulis sangat Bahagia dan berterimakasih kepada orang-orang yang telah memberikan semangat, support serta bantuan kepada penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini. Dan hari ini penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orangtuaku yang telah memberikan bantuan berupa materi juga kasih sayang yang luar biasa dan juga do'a yang selalu mereka panjatkan kepada Tuhan untuk anaknya.
2. Kakakku yang menemaniku disaat suasana hatiku yang naik turun dalam pengerjaan tugas, support system yang selalu diberikan, tempat keluh kesahku dan pemberi motivasi juga semangat.
3. Adikku yang menemaniku ngecharge energi saat merasa lelah dan sabar membantu kakaknya.
4. Teman-temanku yang saling menyemangati juga membantu Ketika kesusahan
5. Dewan guru MI Mansya'ul Huda yang sudah memberikan izin serta bantuan kelengkapan penelitian
6. Dosen pembimbingku yang sabar, tulus, dan ikhlas membantu dan menyemangati, memotivasi, juga memberikan saran-saran dan pencerahan
7. Diriku sendiri yang sudah mau dan mampu bertahan hingga sejauh ini, di titik ini, dititik dimana tidak semua orang mampu menyelesaikan tugas akhirnya. Namun masih bertahan dengan segala hal dengan kegigihan menghadapi berbagai ujian yang muncul ketika pengerjaan.

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (*KINE MASTER*) BERBASIS
STORY TELLING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV MI
MANSYA'UL HUDA KALITIDU BOJONEGORO**

ABSTRAK

Kuni Lu'luatun Nafisah, Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I, Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd.

Pembelajaran ideal adalah pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, serta berlangsung dalam kondisi yang nyaman. Beberapa masalah seringkali terjadi pada proses pembelajaran. Peserta didik sibuk sendiri, ramai dan tidak mendengarkan guru sehingga berdampak pada hasil belajar yang tidak memenuhi standar KKM. Permasalahan tersebut dialami di kelas IV MI Mansya'ul Huda. Penggunaan buku cetak nyatanya kurang efektif digunakan saat proses pembelajaran sehingga diperlukan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih inovasi pembelajaran dengan mengembangkan media video animasi yang dikemas dalam bentuk *story telling*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil dari pengembangan video animasi (*kine master*) berbasis *story telling* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV MI Mansya'ul Huda Kalitidu Bojonegoro.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*), dengan model ADDIE dari Reiser dan Mollanda. Pengumpulan data dilakukan dengan Instrument observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Sampel penelitian adalah 10 peserta didik sebagai uji kelompok kecil dan 18 peserta didik sebagai uji kelompok besar di MI Mansya'ul Huda.

Hasil Penelitian pengembangan ini dinyatakan layak dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan: 1) Validasi dari ahli materi sebesar 86% kategori baik, validasi dari ahli media 90% kategori Sangat baik, Validasi dari ahli Bahasa 82% kategoribaik. 2) Uji coba kelompok kecil dengan hasil peningkatan nilai pre-test dan post test 2% kategori tinggi dan Uji coba kelompok besar dengan hasil peningkatan nilai pre-test dan post test 1,6% kategori tinggi.

Kata Kunci: *Pengembangan media pembelajaran, video animasi, kine master, story telling, hasil belajar.*

**DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO (KINE MASTER) BASED ON
STORY TELLING TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA
EDUCATION SUBJECTS FOR CLASS IV STUDENTS MI MANSYA'UL
HUDA KALITIDU BOJONEGORO**

ABSTRACT

Kuni Lu'luatun Nafisah, Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I, Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd.

Ideal learning is learning that is able to make students active in achieving effective learning goals, and takes place in comfortable conditions. Several problems often occur in the learning process. Students are busy themselves, busy and do not listen to the teacher, which results in learning outcomes that do not meet the KKM standards. This problem was experienced in class IV MI Mansya'ul Huda. In fact, the use of printed books is less effective during the learning process, so new innovations are needed in the learning process. Researchers chose learning innovation by developing animated video media packaged in the form of story telling. This research aims to describe the process and results of developing animation videos (Kine Master) based on story telling in improving learning outcomes in Pancasila education subjects for class IV students at MI Mansya'ul Huda Kalitidu Bojonegoro.

This research uses the R&D (Research and Development) method, with the ADDIE model from Reiser and Mollanda. Data collection was carried out using observation instruments, interviews, questionnaires and tests. Data analysis techniques use qualitative and quantitative data analysis. The research sample was 10 students as a small group test and 18 students as a large group test at MI Mansya'ul Huda.

The results of this development research were declared feasible and could improve student learning outcomes as evidenced by: 1) Validation from material experts was 86% in the good category, validation from media experts was 90% in the Very Good category, Validation from language experts was 82% in the good category. 2) Small group trials with results of an increase in pre-test and post test scores of 2% in the high category and large group trials with results of an increase in pre-test and post test scores of 1.6% in the high category.

Keywords: *Learning media development, animated videos, Kine Master, story telling, learning outcomes.*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayahnya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikannya yaitu sebagai khalifah fil ardl. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercayakannya Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang Bahagia di dunia dan di akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Video Animasi (*Kine Master*) Berbasis *Story Telling* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV MI Mansya’ul Huda Kalitidu Bojonegoro” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat :

1. M. Jauharul Ma’arif, M.Pd.I selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk kuliah di universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Zumrotus Sa’diyah, M.Pd.I., dan Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd., selaku pembimbing skripsi I dan II, yang telah banyak mengorbankan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Muhammad Romadlon Habibullah, M.Pd.I., Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.
6. Lailatul Nadzifah S.Pd selaku kepala sekolah MI Mansya’ul Huda Kalitidu Bojonegoro, yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di wilayah kerjanya.

7. Para Siswa MI Mansya'ul Huda kelas IV, yang telah bersedia menjadi responden sehingga penulis dapat memperoleh semua data yang diperlukan.
8. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materil, sehingga penulisan skripsi ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut diatas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan allah SWT. Aamiin.

Bojonegoro, 7 Juli 2024

Penulis,

(Kuni Lu'luatun Nafisah)



UNUGIRI

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia No. 158/1987 dan No. 0543 b/U/1987, sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	5
E. Komponen dan Spesifikasi Produk	6
F. Ruang Lingkup dan keterbatasan Pengembangan	7
G. Definisi Operasional	7
H. Orisinalitas Penelitian	8
I. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	11
B. Pengembangan media pembelajaran	17
C. <i>Story telling</i>	31
D. Hasil belajar	33
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Model Penelitian dan Pengembangan	45
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46

C. Teknik dan Instrument Pengumpulan data	49
D. Data dan Sumber Data	56
E. Uji Coba Produk	56
F. Teknik Analisis Data	57
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	61
B. Penyajian Data	65
C. Pembahasan	85
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	94



UNUGIRI

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	8
Tabel 2. 1 CP dan TP	44
Tabel 3. 1 Prototype video animasi.....	46
Tabel 3. 2 Instrument lembar wawancara bersama guru kelas IV dst.....	49
Tabel 3. 3 Instrument lembar observasi bersama guru kelas IV dst	50
Tabel 3. 4 Instrument lembar validasi ahli materi.....	51
Tabel 3. 5 Indikator penskoran validasi ahli materi.....	52
Tabel 3. 6 Instrument lembar validasi ahli media.....	52
Tabel 3. 7 Indikator penskoran validasi ahli media	53
Tabel 3. 8 Instrument lembar validasi ahli bahasa.....	53
Tabel 3. 9 Indikator penskoran validasi ahli bahasa	54
Tabel 3. 10 kisi-kisi instrument test	54
Tabel 3. 11 kriteria interpretasi kelayakan	59
Tabel 3. 12 kriteria n-gain.....	60
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Bersama Guru Kelas IV	66
Tabel 4. 2 Hasil Observasi Di Kelas IV	67
Tabel 4. 3 Prototype hasil desain video animasi (<i>kine master</i>)	69
Tabel 4. 4 Instrument hasil validasi ahli materi	73
Tabel 4. 5 Saran dan revisi oleh ahli materi.....	74
Tabel 4. 6 Instrument hasil validasi ahli media.....	75
Tabel 4. 7 Saran dan revisi oleh ahli media	76
Tabel 4. 8 Instrument hasil validasi ahli bahasa	77
Tabel 4. 9 Saran dan revisi oleh ahli bahasa	78
Tabel 4. 10 Tampilan sebelum dan sesudah revisi.....	78
Tabel 4. 11 Hasil uji coba kelompok kecil sebelum pembelajaran (pre-test)	79
Tabel 4. 12 Hasil uji coba kelompok kecil sesudah pembelajaran (post-test)	80
Tabel 4. 13 Hasil uji coba kelompok besar sebelum pembelajaran (pre-test).....	81
Tabel 4. 14 Hasil uji coba kelompok besar sesudah pembelajaran (post-test).....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagan penelitian dan pengembangan model ADDIE	45
Gambar 4. 1 Diagram uji kelompok kecil.....	63
Gambar 4. 2 Diagram uji kelompok besar	64

