

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBANTUAN
KINEMASTER PADA MATERI BAHASA INDONESIA TENTANG
PANTUN DI KELAS V SD PADMAJAYA PALEMBANG**

Oleh:

MADE SURANI

2020143100

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menghasikan suatu produk berupa media pembelajaran animasi berbantuan *kinemaster* pada materi Bahasa Indonesia tentang pantun untuk siswa kelas V SD Padmajaya Palembang yang valid, praktis dan efektif. Peneliti menggunakan metode pengembangan *R&D* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, evaluation*). Pengumpulan data penelitian di peroleh dari wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil analisis data berdasarkan validasi media pembelajaran animasi berbantuan *Kinemaster* pada materi Bahasa Indonesia tentang pantun yang dilakukan oleh para ahli pakar yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa memperoleh nilai rata-rata validasi dengan presentase 85,8% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan pada tahap uji coba.berdasarkan hasil angket *one to one* memperoleh skor presentase 93,3% dengan kategori sangat praktis dan hasil *small group* memperoleh skor presentase 94,1% dengan kategori sangat praktis. Kemudian hasil tes siswa menggunakan media pembelajaran animasi berbantuan *kinemaster* pada materi Bahasa Indonesia tentang pantun memperoleh skor presentase 96,4% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil yang dikembangkan oleh peneliti disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berbantuan *kinemaster* pada materi Bahasa Indonesia tentang pantun untuk siswa kelas V SD Padmajaya Palembang memenuhi kriteria valid, praktis, efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran animasi materi pantun.

Kata Kunci: Media Pembelajaran animasi, *Kinemaster*, Materi Pantun