

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER
PADA TEMA 6 DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS I DI SD ISLAM NAHDLATUL
ULAMA' PARE**

SKRIPSI

Untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Disusun oleh :
Happy Syafiatul Magfiroh
NIM. 932607519

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
DESEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER
PADA TEMA 6 DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS 1 DI SD ISLAM NAHDLATUL
ULAMA' PARE**

**SKRIPSI
Diajukan kepada**

**Institut Agama Islam Negeri Kediri
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana**

**Oleh
Happy Syafiatul M
932607519**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
DESEMBER 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANIMAKER*
PADA TEMA 6 DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
PADA SISWA KELAS 1 DI SD ISLAM NAHDLATUL ULAMA' PARE**

Disusun oleh :

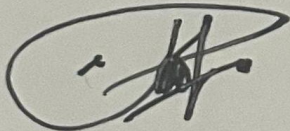
Happy Syafiatul Magfiroh

NIM. 932607519

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Telah Disetujui,

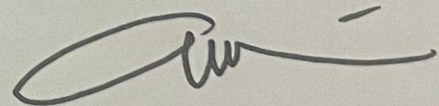
Pembimbing I



Puspoko Ponco Ratno, M.T

NIP. 198501112019031003

Pembimbing II



Aulia Rohmawati, M. Pd

NIP. 199111122020122020

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANIMAKER* PADA TEMA 6 DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS 1 DI SD ISLAM NAHDLATUL ULAMA' PARE

HAPPY SYAFIATUL MAGFIROH

NIM. 932607519

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
pada tanggal 12 Desember 2023

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Ibrahim Bin Sa'id, Ph.D

NIP. 198404082011011009

(.....)

2. Penguji I

Puspoko Ponco Ratno, M.T

NIP. 198501112019031003

(.....)

3. Penguji II

Aulia Rohmawati, M.Pd

NIP. 199111122020122020

(.....)

Kediri, 12 Desember 2023

Dekan Fakultas Tarbiyah



Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd

NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya
jalan menuju surga.”

(H.R. Bukhari dan Muslim, no. 2699)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Happy Syafiatul M

NIM : 932607519

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian ataupun seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 12 Desember 2023

Yang membuat Pernyataan



(Happy Syafiatul M)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan karunia serta kemurahan-Nya sehingga skripsi yang menjadi kewajiban penulis dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW. Oleh karena itu dengan rasa bahagia dan penuh syukur penulis persembahkan karya ilmiah ini kepada :

1. Bapak Nur Komar dan Ibu Fujiati Sholihah selaku orang tua yang telah memberikan do'a dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
2. Seluruh dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang selalu memberikan motivasi, semangat, dan do'a. Sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya dengan baik.
3. Teman – teman seangkatan 2019, khususnya prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan do'a, motivasi, semangat dan dukungan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Para sahabat yang telah memberikan do'a, motivasi, dan dukungan dalam menyelesaikan studi.

Penulis hanya mampu mendo'akan, semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.
Aamiin Ya Rabbal Alamin

ABSTRAK

Happy Syafiatul Magfiroh, Dosen Pembimbing Puspoko Ponco Ratno, M.T. dan Aulia Rohmawati, M.Pd., *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Tema 6 Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2023

Kata Kunci : Animaker, Tematik, Efektivitas

Penelitian dan pengembangan dilatarbelakangi oleh permasalahan yaitu guru masih menggunakan media gambar yang masih monoton isi materinya. Padahal di sekolah sudah terdapat fasilitas berupa LCD proyektor dan televisi. Selain itu, guru juga masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dalam bentuk ceramah dan metode webbed yang mengakibatkan siswa kurang efektif dan nilainya masih berada di bawah KKM. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui pengembangan, proses pembelajaran, dan tingkat efektivitas multimedia pembelajaran berbasis animaker pada tema 6 subtema 1 kelas I di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Validasi dan uji coba produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajara atau bidang studi.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah multimedia berbasis animaker yang dikembangkan dengan menggunakan website *animaker*, aplikasi *inshot* dan *capcut*. Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *animaker* memperoleh penilaian dari validator ahli materi dengan skor presentase sebesar 88, 75% yang dikategorikan sangat valid, validator ahli media memperoleh presentase skor sebesar 85% yang dikategorikan sangat valid, selanjutnya validator ahli pembelajaran atau guru bidang studi memperoleh presentase skor sebesar 96% yang dikategorikan sangat valid. Hasil Uji-t memperoleh taraf signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa data yang dibandingkan memang berbeda secara signifikan. Dari hasil uji *N-gain* diketahui bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis animaker memperoleh kategori indeks *gain* tinggi terdapat 15 (54%) siswa, untuk kategori indeks *gain* sedang terdapat 12 (43%) siswa, dan kategori rendah terdapat 1 (3%) siswa. Selain itu, juga dibuktikan dengan perolehan hasil *pre – test* dan *post – test* menunjukkan bahwa *post – test* lebih tinggi daripada *pre – test*. Presentase ketuntasan belajar siswa dari hasil *Pre – Test* sebesar 77%, sedangkan ketuntasan belajar siswa dari *Post – Test* sebesar 91%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis animaker dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada kelas 1 Tema 6 Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare.

ABSTRACT

Happy Syafiatul Magfiroh, Supervisors Puspoko Ponco Ratno, M.T. and Aulia Rohmawati, M.Pd., *Development of Animaker-Based Learning Multimedia on Theme 6 in Improving Learning Effectiveness in Grade 1 Students at Nahdlatul Ulama Islamic Elementary School Pare*, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, IAIN Kediri, 2023.

Keywords: Animaker, Thematic, Effectiveness

Research and development is motivated by the problem that teachers still use picture media that is still monotonous in its material content. Even though the school already has facilities in the form of LCD projectors and televisions. In addition, teachers also still use conventional learning methods in the form of lectures and webbed methods which result in students being less effective and their scores are still below the KKM. The purpose of this research and development is to determine the development, learning process, and level of effectiveness of animaker-based learning multimedia on theme 6 subtheme 1 grade I at Nahdlatul Ulama' Pare Islamic Elementary School.

This type of research is Research and Development (R & D) using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments in this research and development include interviews, questionnaires, observation and documentation. Product validation and trials were carried out by material experts, media experts, and subject matter experts.

The results of this research and development are animaker-based multimedia developed using the animaker website, inshot and capcut applications. The validation results show that animaker-based learning multimedia obtained an assessment from material expert validators with a percentage score of 88, 75% which is categorized as very valid, media expert validators obtained a percentage score of 85% which is categorized as very valid, then learning expert validators or subject matter teachers obtained a percentage score of 96% which is categorized as very valid. The t-test results obtained a significance level of $0.00 < 0.05$, indicating that the data compared were significantly different. From the N-gain test results, it is known that the use of animaker-based learning multimedia obtained a high gain index category of 15 (54%) students, for the medium gain index category there were 12 (43%) students, and the low category had 1 (3%) student. In addition, it is also evidenced by the acquisition of pre-test and post-test results showing that the post-test is higher than the pre-test. The percentage of student learning completeness from the Pre-Test results was 77%, while student learning completeness from the Post-Test was 91%. Thus it can be concluded that animaker-based learning multimedia can increase the effectiveness of learning in grade 1 Theme in Improving Learning Effectiveness in Grade 1 Students at Nahdlatul Ulama 'Pare Islamic Elementary School.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil alamin, dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayahnya. Sholawat serta salam tercurahkan kepada junjungan kita Baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membawa kita ke zaman jahiliyah menuju Zaman yang terang benerang yaitu *Adinul Islam*. Semoga kita, orang tua kita, nenek, dan kakek kita, guru – guru, dan orang terdekat kita mendapat syafa'at beliau di Yaumul Mahsyar kelak, Aamiin Ya Rabbal 'Alamin

Atas kehendak Allah SWT, Penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis Animaker pada Tema 6 dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Kelas 1 di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare”** sebagai syarat unyuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam – dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. ucapan terima kasih penulis samapaikan kepada yang terhormat

1. Dr. Wahidul Anam, M. Ag selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
2. Prof. Dr. Hj. Munifah, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Dr. Fartika Ifriqia, M. Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri sekaligus ahli materi yang telah membantu memberikan penilaian terhadap materi pada multimedia pembelajaran berbasis animaker yang dikembangkan.
4. Aulia Rohmawati, M.Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Kediri.
5. Puspoko Ponco Ratno, M.T dan Aulia Rohmawati, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan II yang sudah memberikan kontribusi, saran, arahan dalam penyusunan skripsi.

6. M. Syamsul Ma'arif selaku dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri sekaligus dosen ahli desain multimedia yang telah memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran berbasis animaker yang dikembangkan.
7. Siti Ulifah, S. Pd.I dan Ika Ari Hikmaya, S. Pd selaku Kepala Sekolah dan Waka kurikulum yang telah memberikan waktu dan membantu dalam melakukan penelitian di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare.
8. Suriami, S. Pd. I dan Asna Ashabul Maimanah, S. Pd selaku guru kelas sekaligus guru ahli pembelajaran atau guru bidang studi dan guru pendamping kelas I, sekaligus guru ahli isi materi, serta siswa kelas I di SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare terima kasih atas kerjasamanya sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar.
9. Seluruh dewan guru, staf, dan karyawan SD Islam Nahdlatul Ulama' Pare yang telah membantu demi kelancaran skripsi.

Penulis hanya mampu mendo'akan, semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin Ya Rabbal Alamin

Serta, pada kesempatan akhir, peneliti berharap semoga kebaikan yang telah disalurkan mendapat balasan dari Allah SWT. Selain itu, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang dapat membangun dari para pembaca sehingga penulis dapat menghasilkan karya yang lebih baik dari kemudian hari.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Kediri, 12 Desember 2023

Penulis

Happy Syafiatul M

NIM. 932607519

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Penelitian Terdahulu	13
H. Definisi Operasional	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Pembelajaran Tematik	17
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	17
2. Fungsi Tema Pada Pembelajaran Tematik	18
3. Karakteristik Pembelajaran Tematik	19
4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik	21
B. Multimedia	23
1. Pengertian Multimedia	23
2. Jenis – jenis dan Kategori Multimedia	24
3. Fungsi dan Manfaat Multimedia	25

4. Kelebihan, Kelemahan dan Tujuan Multimedia	27
5. Kriteria Multimedia	29
C. Animaker	29
1. Pengertian Animaker	29
2. Kelebihan dan Kekurangan Animaker	30
3. Langkah-langkah Membuat Animasi Berbasis Animaker.....	31
D. Efektivitas Pembelajaran	34
1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran	34
2. Syarat-syarat Efektivitas Pembelajaran	34
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Model Penelitian dan Pengembangan	37
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	38
D. Validasi Produk	44
1. Desain Validasi Produk	44
2. Subjek Validasi	44
3. Jenis Data	46
4. Instrumen Pengumpulan Data	46
5. Teknik Analisis Data	47
E. Uji Coba Produk	49
1. Desain Uji Coba	49
2. Subjek Uji Coba	50
3. Jenis Data	51
4. Instrumen Pengumpulan Data	51
5. Teknik Analisis Data	52
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	59
Penyajian Data Penelitian dan Pengembangan	59
BAB V PEMBAHASAN	83
A. Pembahasan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animaker	83
B. Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animaker	88

C. Tingkat Efektivitas Pembelajaran Produk Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animaker	91
BAB VI PENUTUP	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 3. 3 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli	48
Tabel 4. 1 Kompetensi Inti	61
Tabel 4. 2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	62
Tabel 4. 3 Rata – Rata Presentase Kelayakan Dari Ahli Materi	71
Tabel 4. 4 Rata-Rata Presentase Kelayakan Dari Ahli Media.....	71
Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Validator	72
Tabel 4. 6 Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	73
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre – Test</i> dan <i>Post – Test</i>	75
Tabel 4. 8 Hasil Uji – T Data <i>Pre – Test</i> dan <i>Post – Test</i>	78
Tabel 4. 9 Hasil Uji N – Gain Score <i>Pre – Test</i> dan <i>Post – Test</i>	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pencarian Animaker.....	31
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Animaker	31
Gambar 2. 3 Halaman Awal Animaker	32
Gambar 2. 4 Cara Membuat Video Animasi	32
Gambar 2. 5 Pemilihan Membuat Animasi	33
Gambar 2. 6 Halaman Bagian Dalam Pada Animaker	33
Gambar 2. 7 Cara Menyimpan Video Animasi	33
Gambar 3. 1 Diagram Tahapan Model ADDIE.....	39
Gambar 4. 1 Pembuatan Naskah Cerita.....	64
Gambar 4. 2 Sign in Pada Situs Web Animaker.....	65
Gambar 4. 3 Tampilan Awal Pembuatan Karakter Tokoh	66
Gambar 4. 4 Membuat Karakter Tokoh.....	66
Gambar 4. 5 Membuat Video dan Memilih Karakter.....	66
Gambar 4. 6 Memilih <i>Background</i> yang sesuai Karakter	67
Gambar 4. 7 Menambahkan Actions dan Ekspresi.....	67
Gambar 4. 8 Mengedit Tingkah Laku Setiap Tokoh	67
Gambar 4. 9 Mendownload Produk Video Animasi	68
Gambar 4. 10 Aplikasi Inshot.....	68
Gambar 4. 11 Proses Penggabungan Video.....	68
Gambar 4. 12 Menambahkan Audio Dubbing dan Backsound	69
Gambar 4. 13 Menambahkan Teks Penjelasan Materi Matematika	69
Gambar 4. 14 Aplikasi Capcut	69
Gambar 4. 15 Penambahan Elemen Stiker dan Teks.....	70
Gambar 4. 16 Menambahkan Teks Cara Membersihkan Kamar Tidur	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Hasil Wawancara Dengan Waka Kurikulum	102
Lampiran 2 : Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas I.....	103
Lampiran 3 : Lembar Validasi Angket Ahli Materi	105
Lampiran 4 : Lembar Validasi Angket Ahli Media.....	107
Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Pembelajaran atau Guru Bidang Studi	109
Lampiran 6 :Hasil Validasi Ahli Materi I.....	111
Lampiran 7 : Hasil Validasi Ahli Materi II	114
Lampiran 8 : Hasil Validasi Ahli Media I	117
Lampiran 9 : Hasil Validasi Ahli Media II.....	120
Lampiran 10 : Hasil Validasi Ahli Pembelajaran atau Bidang Studi	123
Lampiran 11 : Perhitungan Presentase Tingkat Kelayakan	126
Lampiran 12 : Perhitungan Presentase Tingkat Kelayakan Berdasarkan Penilaian dari Validator Ahli Media I dan II	127
Lampiran 13 : Perhitungan Presentase Tingkat Kelayakan dari Validator Ahli Pembelajaran atau Bidang Studi	128
Lampiran 14 : Hasil <i>Pre – Test</i> dan <i>Post – Test</i>	129
Lampiran 15 : Data Hasil <i>Pre –Test</i>	130
Lampiran 16 : <i>Data Hasil Post – Test</i>	132
Lampiran 17 : Naskah Cerita.....	134
Lampiran 18 : Soal <i>Pre – Test</i> dan <i>Post – Test</i>	141
Lampiran 19 : Lampiran Jawaban siswa dalam melakukan <i>Pre – Test</i> dan <i>Post – Test</i>	145
Lampiran 20: Kunci Jawaban Soal <i>Pre – Test</i> dan <i>Post – Test</i>	148
Lampiran 21 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	149
Lampiran 22 : <i>Curriculum Vitae</i> Validator Ahli Materi I	161
Lampiran 23 : <i>Curriculum Vitae</i> Validator Ahli Materi II.....	162
Lampiran 24 : <i>Curriculum Vitae</i> Validator Ahli Media I.....	163
Lampiran 25 : <i>Curriculum Vitae</i> Validator Ahli Media II	164
Lampiran 26 : <i>Curriculum Vitae</i> Validator Ahli Pembelajaran atau Bidang Studi.....	165

Lampiran 27 : Link Google Drive dan Link Youtube Video Multimedia Pembelajaran Berbasis Animaker	166
Lampiran 28: Dokumentasi Uji Coba pada Kelas I – C	167
Lampiran 29 : Surat Permohonan Izin Penelitian.....	169
Lampiran 30 : Surat Balasan Izin Penelitian	170
Lampiran 31 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	171