

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL  
BERBASIS ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN  
TEKS CERITA FANTASI DI SMP**

**SKRIPSI**



Oleh:

Rizqi Nafisah Rahmahningsih

1800003115

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

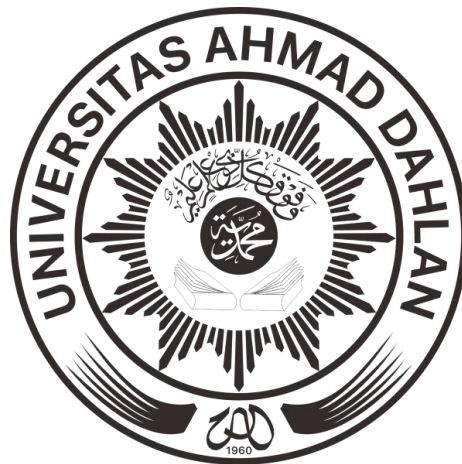
**YOGYAKARTA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL  
BERBASIS ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN  
TEKS CERITA FANTASI DI SMP**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Ahmad Dahlan di Yogyakarta  
Untuk memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Rizqi Nafisah Rahmahningsih

1800003115

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN  
YOGYAKARTA**

**2023**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS  
ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN TEKS CERITA  
FANTASI DI SMP**

dipersiapkan dan disusun oleh

Rizqi Nafisah Rahmahningsih 1800003115

Telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan

dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan

Dosen Pembimbing



Roni Sulistiyono, M.Pd.

NIY. 60150771

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL  
BERBASIS ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN  
TEKS CERITA FANTASI DI SMP**

dipersiapkan dan disusun oleh

Rizqi Nafisah Rahmahningsih 1800003115

telah dipertahankan di depan

Panitia Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Ahmad Dahlan pada tanggal 28 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi  
persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan

**SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

**Ketua : Roni Sulistiyono, M.Pd.**

**Penguji I : Dra. Triwati Rahayu, M.Hum.**

**Penguji II : Hermanto, M.Hum.**



Yogyakarta, 18 Februari 2023

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan

Dekan,



Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.

NIY 60080551

## SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Nafisah Rahmahningsih  
NIM : 1800003115  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa skripsi “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Teks Cerita Fantasi di SMP” ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi ini atau perguruan tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 28 Januari 2023



  
Rizqi Nafisah Rahmahningsih

## MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٩﴾

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.”

(QS. Ali Imran 3:13)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan kerendahan hati, skripsi ini saya persembahkan untuk Bapak dan Ibu tercinta, Irkham Purwono dan Siti Ngaisah serta adik Nailul Yumna Ahsani yang selalu memberikan doa dan dukungannya. Terima kasih karena telah memberikan semangat dan kasih sayang yang tulus dalam mendampingi menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah Swt., yang senantiasa memberi rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Teks Cerita Fantasi di SMP.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi bantuan, arahan, serta bimbingan selama penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak sebagai berikut.

1. Dr. Muchlas, M.T., selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di lembaga ini;
2. Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan penulisan skripsi.
3. Roni Sulistiyono, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing skripsi, yang telah meluangkan waktu, pikiran, serta memberikan arahan dan dorongan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. Yosi Wulandari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen wali yang selalu memberikan arahan dan dukungan selama masa kuliah.
5. Dr. Purwati Zisca Diana, M.Pd., selaku ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah berkenan sebagai validator produk dan memberikan arahan dan bimbingan terhadap produk yang dikembangkan.
6. Ariesty Fujianti, M.Pd., selaku ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah berkenan sebagai validator produk dan memberikan arahan dan bimbingan terhadap produk yang dikembangkan.
7. Dra. Siti Makmuroh, selaku Kepala SMP Negeri 2 Kebumen yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Yuningsih, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan ahli pengajaran Bahasa Indonesia yang berkenan menjadi validator produk dan mendampingi peneliti selama pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 2 Kebumen.
9. Dinar Uji Setyaningrum, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 9 Yogyakarta yang telah berkenan menjadi guru pendamping pada pelaksanaan PLP I dan PLP II.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, yang telah mendidikan dan memberikan ilmunya sehingga penulis mendapatkan banyak pengetahuan dan pengalaman untuk menjadi bekal di kehidupan masyarakat.
11. Seluruh staf Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dan bantuan dalam penyusunan skripsi.



12. Kedua orang tua, Bapak Irkham Purwono dan Ibu Siti Ngaisah serta Nailul Yumna Ahsani yang senantiasa menjadi pendukung dan penyemangat serta memberikan doa kepada penulis.
13. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia kelas C angkatan 2018, serta teman-teman bimbingan skripsi yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi.
14. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penulisan skripsi ini.

Semoga segala bentuk bimbingan, dukungan, dan kebaikan yang diberikan kepada penulisan mendapat amal dan balasan oleh Allah Swt. Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan oleh peneliti sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 28 Januari 2023  
Penulis



Rizqi Nafisah Rahmahningsih

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Pengembangan .....	8
H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
I. Keterbatasan Produk .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	11
B. Kajian Teori.....	15
1. Pembelajaran Kurikulum 2013.....	15
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	17
3. Teks Cerita Fantasi.....	20

4. Media Pembelajaran .....	24
5. <i>Animaker</i> .....	28
C. Kerangka Berpikir .....	33
D. Pertanyaan Penelitian .....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian .....	37
B. Model Pengembangan .....	37
C. Prosedur Pengembangan .....	39
D. Desain Rancangan Produk.....	43
1. Desain Uji Coba .....	43
2. Subjek Penelitian.....	44
3. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	45
4. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	58
A. Hasil Penelitian.....	58
B. Pembahasan.....	90
1. Pengembangan media audio visual berbasis <i>Animaker</i> pada teks cerita ..fantasi kelas VII di SMP .....	90
2. Kelayakan media audio visual berbasis <i>Animaker</i> pada teks cerita fantasi kelas VII di SMP .....	92
3. Keefektifan produk pengembangan media audio visual berbasis <i>Animaker</i> pada teks cerita fantasi kelas VII di SMP .....	96
4. Revisi Produk .....	98
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	100
A. Simpulan.....	100
B. Saran.....	102
C. Keterbatasan Produk .....	103
DAFTAR PUSTAKA .....	104
LAMPIRAN.....	106

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	8
Tabel 2. 1 Kajian Relevan.....	13
Tabel 3. 1 Instrumen Wawancara Guru .....	47
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Media.....	48
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	50
Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Ahli Pengajaran .....	51
Tabel 3. 5 Instrumen Validasi Pengguna Media .....	52
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	61
Tabel 4. 2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	64
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Ahli Materi .....	78
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validasi Ahli Pengajaran .....	80
Tabel 4. 6 Data Kelas Eksperimen.....	82
Tabel 4. 7 Data Kelas Kontrol.....	83
Tabel 4. 8 Data Nilai Rata-Rata .....	84
Tabel 4. 9 Data Deskriptif.....	84
Tabel 4. 10 Data Uji Normalitas .....	85
Tabel 4. 11 Data Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	86
Tabel 4. 12 Data Uji <i>Independent Sample T-Test</i> .....	86
Tabel 4. 13 Data Angket Pengguna Media .....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal <i>Animaker</i> .....	30
Gambar 2. 2 Tampilan <i>Sign Up Animaker</i> .....	30
Gambar 2. 5 Tampilan <i>blank project</i> .....	31
Gambar 2. 6 Tampilan fitur karakter.....	32
Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir .....	35
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE .....	38
Gambar 4. 1 Tampilan awal <i>Animaker</i> .....	63
Gambar 4. 2 Tampilan <i>dashboard Animaker</i> .....	64
Gambar 4. 3 Desain Salindia Awal.....	66
Gambar 4. 4 Desain Kompetensi Dasar .....	66
Gambar 4. 5 Desain IPK .....	66
Gambar 4. 6 Desain Tujuan Pembelajaran.....	67
Gambar 4. 7 Desain Contoh Video .....	67
Gambar 4. 8 Desain Pengertian.....	67
Gambar 4. 9 Desain Ciri Umum .....	68
Gambar 4. 10 Desain Unsur Intrinsik .....	68
Gambar 4. 11 Desain Jenis Fantasi .....	68
Gambar 4. 12 Desain Langkah-Langkah .....	68
Gambar 4. 13 Desain Contoh Cerita Fantasi.....	69
Gambar 4. 14 Desain Latihan Soal .....	69
Gambar 4. 15 Desain Referensi .....	69
Gambar 4. 16 Desain Profil Penulis.....	70
Gambar 4. 17Desain Profil Pembimbing .....	70
Gambar 4. 18 Desain Ucapan Terima Kasih.....	70
Gambar 4. 19 Tampilan Awal Video .....	71
Gambar 4. 20 Tampilan Kompetensi Dasar .....	71
Gambar 4. 21 Tampilan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	71

Gambar 4. 22 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	72
Gambar 4. 23 Tampilan Contoh Video Cerita Fantasi.....	72
Gambar 4. 24 Tampilan Salindia Pengertian .....	72
Gambar 4. 25 Tampilan Ciri Umum .....	72
Gambar 4. 26 Tampilan Unsur Intrinsik .....	73
Gambar 4. 27 Tampilan Jenis-jenis Cerita Fantasi .....	73
Gambar 4. 28 Tampilan Langkah Menceritakan Kembali Isi Cerita Fantasi.....	73
Gambar 4. 29 Tampilan Contoh.....	73
Gambar 4. 30 Tampilan Latihan Soal .....	74
Gambar 4. 31 Tampilan Referensi .....	74
Gambar 4. 32 Tampilan Profil Penulis.....	74
Gambar 4. 33 Tampilan Profil Pembimbing .....	74
Gambar 4. 34 Tampilan Ucapan Terima Kasih .....	75
Gambar 4. 35 Tampilan Sebelum Direvisi.....	98
Gambar 4. 36 Tampilan Sesudah Direvisi .....	98
Gambar 4. 37 Tampilan Sebelum Direvisi.....	99
Gambar 4. 38 Tampilan Setelah Direvisi.....	99

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	106
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	118
Lampiran 3 Surat Pemberian Izin Penelitian.....	119
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media .....	120
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi.....	123
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Pengajaran.....	126
Lampiran 7 Lembar Validasi Pengguna Media.....	129
Lampiran 8 Hasil Validasi Pengguna Media.....	131
Lampiran 9 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	132
Lampiran 10 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	135
Lampiran 11 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	139
Lampiran 12 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	142
Lampiran 13 Data Nilai Kelas Eksperimen.....	146
Lampiran 14 Data Nilai Kelas Kontrol .....	147
Lampiran 15 Hasil SPSS Uji Normalitas .....	148
Lampiran 16 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	149
Lampiran 17 Hasil Uji <i>Independent T-Test</i> .....	150
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian .....	151

Rahmahningsih, Rizqi Nafisah. 2023. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Teks Cerita Fantasi di SMP". Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya media pembelajaran yang kurang kreatif, interaktif, dan inovatif sebagai penunjang kegiatan pembelajaran agar siswa menjadi aktif dan tidak mudah merasa bosan. Oleh sebab itu, media audio visual berbasis *Animaker* perlu dikembangkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP. Tujuan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi kelas VII di SMP, untuk mengetahui kelayakan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi kelas VII di SMP, dan untuk mengetahui keefektifan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi kelas VII di SMP.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) R&D dengan model pengembangan ADDIE. Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu para ahli media, ahli materi, ahli pengajaran, dan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kebumen sebagai pengguna media pembelajaran. Objek penelitian berupa pengembangan media audio visual yang berisi materi teks cerita fantasi kelas VII. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan analisis data deskriptif-kuantitatif.

Penelitian ini menunjukkan hasil analisis media pembelajaran yang telah dikembangkan mendapatkan kategori "Sangat Layak". Nilai rata-rata yang diperoleh dari para ahli dan pengguna media yang berjumlah 87,30. Skor rata-rata diperoleh dari ahli media sebesar 92, ahli materi 79, ahli pengajaran 89, pengguna media sebesar 89,18. Dari perhitungan keefektifan menggunakan uji *independent t-test* pada SPSS, hasil sig (*2-tailed*) senilai 0,000 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media audio visual berbasis *Animaker*. Berdasarkan hasil uji keefektifan pada pengembangan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi sangat efektif diimplementasikan pada pembelajaran di kelas.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Animaker*, dan Teks Cerita Fantasi



## **Pernyataan Tidak Plagiat**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizqi Nafisah Rahmahningsih

NIM : 1800003115

Email : rizqi1800003115@webmail.uad.ac.id

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul TA : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animaker pada Pembelajaran Teks Cerita Fantasi di SMP

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian dan implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan di setujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 28 Januari 2023

Yang Menyatakan



(Rizqi Nafisah Rahmahningsih)

**Lampiran 2**

**PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Nafisah Rahmahningsih  
NIM : 1800003115  
Email : rizqi1800003115@webmail.uad.ac.id  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia


Judul tugas akhir : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animaker  
pada Pembelajaran Teks Cerita Fantasi di SMP

Dengan ini saya menyerahkan hak *sepenuhnya* kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut

Saya (~~mengijinkan~~/~~tidak mengijinkan~~)\* karya tersebut diunggah ke dalam Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 28 Januari 2023



Rizqi Nafisah Rahmahningsih

Mengetahui,  
Pembimbing\*\*



Roni Sulistiyono, M.Pd.