

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *STORYTELLING* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS 4 MI PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

SKRIPSI



Oleh:

MUHAMMAD RIZKY MAULIDIN

NIM. 2104010097

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

2025

KATA PENGANTAR

Segala puji dan sanjungan hanyalah milik Allah Subhanahu wata'ala Dzat yang Maha Agung, nikmatnya tak terhitung dan aha sayang tak pandang sayang. Atas ridho, rahmat dan karunia- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan skripsi yang berjudul: **"Pengembangan Vidio Animasi Berbasis *Storytelling* Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 4 MI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia"** dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dengan segala kerendahan hati, diucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Aziz Alimul Hidayat, S.kep., Ns., M. Kes. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Lamongan
2. Bapak Eko Handoyo S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi Dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan,
3. Ibu A.F. Suryaning Ati MZ. M.Pd. selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Fakultas Sains Teknologi Dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan,
4. Ibu Oriza Zativale M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang sudah banyak membantu memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan skripsi saya;
5. Bapak Dr. Ari Susandi M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang sudah banyak membantu memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan skripsi saya;

6. Bapak Drs. Arfian Mudayan SE., M. Pd. selaku dosen penguji yang sudah banyak membantu memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan skripsi saya;
7. Ibu Niayah S.Ag. selaku Kepala Sekolah MI Muhammadiyah 16 Karangasem Paciran yang sudah banyak membantu memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan skripsi saya;
8. Ibu Nurul Hikmah S.Pd., Bapak Khumaini S.H.I., M.Pd., dan Ibu Catur Indah Sari S.Pd. selaku guru kelas 4 ABC MI Muhammadiyah 16 Karangasem Paciran yang sudah banyak membantu memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan skripsi saya;

Diharapkan skripsi ini dapat menjadi sebuah tambahan pengetahuan dan memberi manfaat bagi peneliti, guru, dan juga pembaca. Skripsi ini masih belum sempurna, sehingga diharapkan saran dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan selanjutnya.

Lamongan, 18 Juni 2025

Penulis

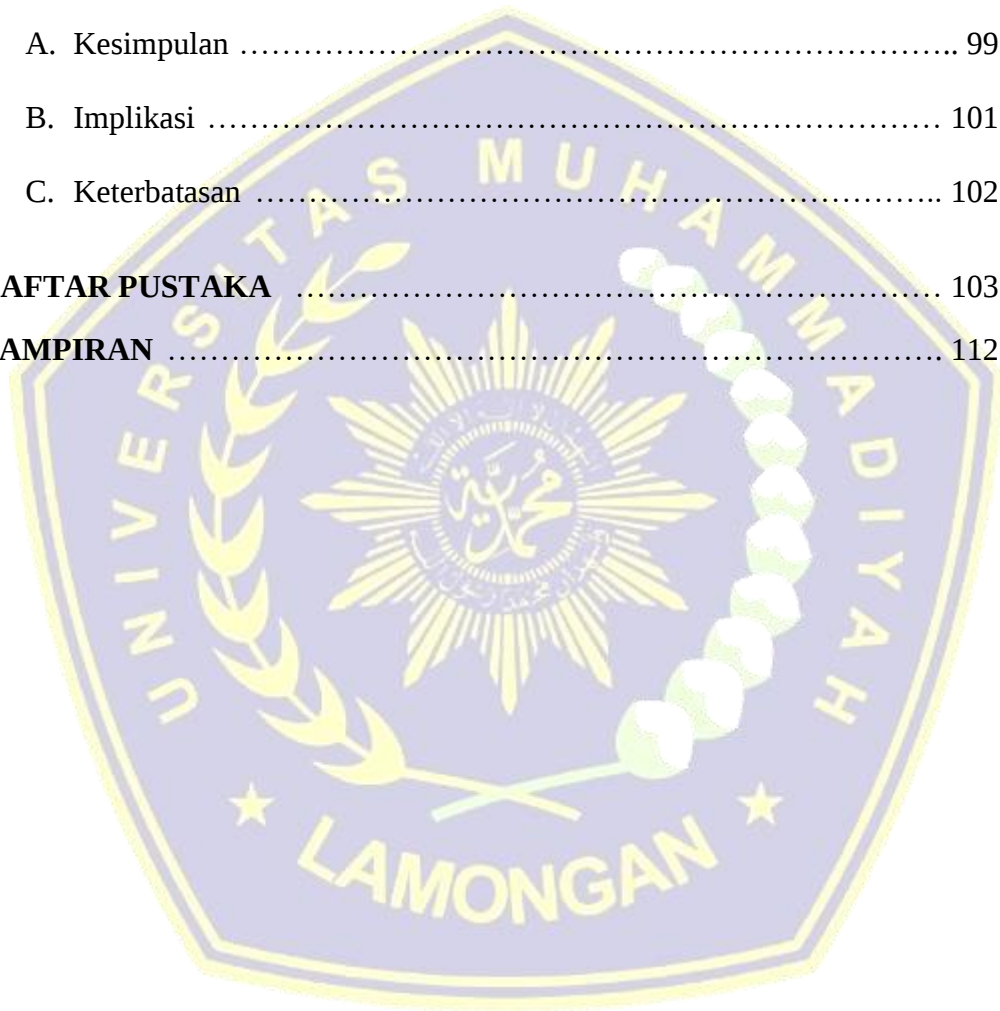
DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Surat Pernyataan Orisinalitas	iv
Riwayat Hidup	v
Persembahan.....	vi
Motto	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Bagan	xvi
Daftar Lampiran	xvii
Abstrak	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Ruang Lingkup Penelitian	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teoritis	11
1. Teori <i>Storytelling</i>	11
2. Media Pembelajaran	15
3. Vidio Animasi	19

4. Minat Baca	22
5. Bahasa Indonesia	31
B. Teori Pendukung	33
1. Teori Behavioristik.....	33
C. Pengembangan ADDIE	33
D. Penelitian Terdahulu.....	35
E. Kerangka Berfikir	39
F. Hipotesis	42
BAB 3 METODE PENELITIAN	43
A. Rancangan Penelitian	43
B. Lokasi Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel.....	43
1. Populasi	43
2. Sampel	44
D. Prosedur Penelitian	45
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	45
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	46
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	48
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	49
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	50
E. Desain Penelitian	52
F. Instrumen Penelitian	53
1. Lembar Validasi	54

2. Angket	56
3. Tes Minat baca.....	57
G. Prosedur Pengumpulan data	58
1. Validasi	58
2. Angket.....	58
3. Tes Minat Baca	59
H. Teknik Analisis Data	59
1. Uji Persyaratan Analisis	59
2. Uji Hipotesis	61
I. Definisi Operasional Variabel	64
1. Variabel Penelitian.....	64
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Penelitian.....	68
1. Deskripsi Sekolah.....	68
2. Hasil Pengembangan Media Vidio Animasi berbasis <i>Storytelling</i>	69
3. Hasil Validasi Media Vidio Animasi Berbasis <i>Storytelling</i>	74
4. Hasil Kepraktisan Media Vidio Animasi Berbasis <i>Storytelling</i> ...	81
5. Hasil Keefektifan Media Vidio Animasi Berbasis <i>Storytelling</i> Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 4 MI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	86
B. Pembahasan	91
1. Pengembangan Vidio Animasi Berbasis <i>Storytelling</i>	91
2. Kevalidan Media Vidio Animasi Berbasis <i>Storytelling</i>	94

3. Kepraktisan Media Vidio Animasi Berbasis <i>Storytelling</i>	95
4. Kefektivan Media Vidio Animasi Berbasis <i>Storytelling</i> Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 4 MI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	96
BAB 5 PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Implikasi	101
C. Keterbatasan	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	112



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	39
Tabel 3.1 Skala Pengukuran Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 3.2 Skala Pengukuran Validasi Ahli Desain	55
Tabel 3.3 Skala Pengukuran Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 3.4 Skala Pengukuran Respon Siswa	57
Tabel 3.5 Skala Pengukuran Aktivitas Siswa	57
Tabel 3.6 Uji Validitas	60
Tabel 3.7 Uji Reliabilitas	61
Tabel 3.8 Uji <i>N-Gain Score</i>	64
Tabel 3.9 Definisi Operasional	66
Tabel 4.1 Validator Vidio Animasi Berbasis <i>Storytelling</i>	74
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain.....	76
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	76
Tabel 4.5 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	77
Tabel 4.6 Hasil Validasi Angket Minat Baca	78
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas	79
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas	80
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil	82
Tabel 4.10 Hasil Angket Aktivitas Siswa Kelompok Kecil	83
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar	85
Tabel 4.12 Hasil Angket Aktivitas Siswa Kelompok Besar	86
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas	87
Tabel 4.14 Hasil Homogenitas	88
Tabel 4.15 Hasil Uji T	89
Tabel 4.16 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE	34
Gambar 4.1 Kode QR Vidio Animasi	70
Gambar 4.2 Thumbnail atau Cover Vidio Animasi	70
Gambar 4.3 Penyampaian CP, TP dan ATP	71
Gambar 4.4 Pengenalan Tokoh Utama dan Munculnya Permasalahan	71
Gambar 4.5 Pemaparan Materi IPAS	72
Gambar 4.6 Terjadinya Klimaks	72
Gambar 4.7 Penyelesaian Masalah	73
Gambar 4.8 Amanat dan Refleksi	73



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	41
Bagan 3.1 Diagram Model ADDIE	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan	112
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian	113
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi	114
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media	115
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Desain	116
Lampiran 6. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran	117
Lampiran 7. Perangkat Pembelajaran (Kelas Eksperimen)	118
Lampiran 8. Perangkat Pembelajaran (Kelas Kontrol)	119
Lampiran 9. Lembar Validasi Angket Minat Baca	120
Lampiran 10. Hasil Angket Minat Baca Kelas Eksperimen dan Kontrol	121
Lampiran 11. Lembar Angket Respon Siswa Uji Kelompok Kecil	122
Lampiran 12. Lembar Angket Respon Siswa Uji Kelompok Besar	123
Lampiran 13. Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Kelompok Kecil	124
Lampiran 14. Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Kelompok Besar	125
Lampiran 15. Hasil Data Uji Kelompok Kecil	126
Lampiran 16. Hasil Data Uji Kelompok Besar	127
Lampiran 17. Pre-tes dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ...	128
Lampiran 18. Struktur Organisasi MIM 16 Karangasem Paciran	129
Lampiran 19. Hasil Uji Normalitas	130
Lampiran 20. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	131
Lampiran 21. Kartu Bimbingan Skripsi	132
Lampiran 22. Dokumentasi	133

ABSTRAK

Maulidin, Muhammad Rizky. 2025. *Pengembangan Vidio animasi berbasis Storytelling Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 4 MI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Lamongan. Pembimbing (1) Oriza Zativalen M. Pd., (2) Dr. Ari Susandi M. Pd.

Kata kunci: Video Animasi, *Storytelling*, Minat Baca, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia

Rendahnya minat baca siswa sekolah dasar menjadi salah satu masalah utama dalam dunia pendidikan. Kurangnya minat terhadap bahan bacaan menyebabkan siswa kesulitan memahami isi bacaan secara mendalam. Inovasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat baca sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis *storytelling* dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV MI.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Desain penelitian yang digunakan adalah *control group pretest-posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 58 siswa, yang terdiri dari 32 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli, angket minat baca siswa, angket respon dan aktivitas siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media vidio animasi berbasis *storytelling* sangat valid digunakan, dengan hasil validasi oleh ahli media sebesar 92,5%, ahli desain 96,25%, ahli materi 97,35%, hasil validasi perangkat pembelajaran sebesar 97,70% dan validasi angket minat baca sebesar 94,73% (kategori sangat valid); (2) media tergolong sangat praktis berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 90% dan kelompok besar sebesar 91%; (3) media terbukti efektif meningkatkan minat baca siswa, ditunjukkan oleh hasil uji-t dengan nilai signifikansi $0,007 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antar kelompok. serta hasil uji *N-Gain* skor *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 73,9% (kategori cukup tinggi) dan kelas kontrol sebesar 0,76% (kategori rendah).

ABSTRACT

Maulidin, Muhammad Rizky. 2025. *Development of Storytelling-Based Animated Videos to Increase Reading Interest of 4th Grade MI Students in Indonesian Language Subjects*. Skripsi. Elementary School Teacher Education Study Program. Muhammadiyah University of Lamongan. Supervisor (1) Oriza Zativalen M. Pd., (2) Dr. Ari Susandi M. Pd.

Keywords: Animated Video, Storytelling, Reading Interest, Learning Media, Indonesian Language

The low reading interest of elementary school students is one of the main problems in education. Lack of interest in reading material causes students to have difficulty understanding the content of reading in depth. Learning media innovations that are interesting and in accordance with student characteristics are needed to increase interest in reading from an early age. This research aims to develop storytelling-based animated video media in increasing the reading interest of grade IV MI students.

This research is a development research (Research and Development) using the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research design used was control group pretest-posttest design. The research subjects totaled 58 students, consisting of 32 experimental class students and 26 control class students. The instruments used were expert validation sheets, student reading interest questionnaires, response questionnaires and student activities.

The results showed that: (1) storytelling-based animated video media is very valid to use, with validation results by media experts of 92.5%, design experts 96.25%, material experts 97.35%, learning device validation results of 97.70% and reading interest questionnaire validation of 94.73% (very valid category); (2) the media is classified as very practical based on the results of student response questionnaires in small group trials of 90% and large groups of 91%; (3) the media is proven to be effective in increasing students' reading interest, indicated by the results of the t-test with a significance value of $0.007 < 0.05$ which shows a significant difference between groups. as well as the results of the N-Gain test, the N-Gain score in the experimental class was 73.9% (high enough category) and the control class was 0.76% (low category).