

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS
IV SD NEGERI 067776 MEDAN JOHOR
TAHUN AJARAN 2025/2026**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality

**Di Susun Oleh:
Amaliya Soraya
NPM: 2205030332**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN 2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS
IV SD NEGERI 067776 MEDAN JOHOR
TAHUN AJARAN 2025/2026**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality

**Di Susun Oleh:
Amaliya Soraya
NPM: 2205030332**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN 2026**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amaliya Soraya

Npm : 2205030332

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “Pengembangan Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor” adalah murni asli hasil karya sendiri bukan merupakan hasil plagiarisme (penjiplakan).

Bila skripsi ini terbukti merupakan duplikasi ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang peneliti peroleh sebagai hasil ujian akhir studi atas skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, 2 April 2026



AMALIYA SORAYA

NPM: 2205030332

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA
KELAS IV SD NEGERI 067776 MEDAN JOHOR TAHUN
AJARAN 2025/2026

Nama : AMALIYA SORAYA

Program Studi : PGSD

Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 02 April 2026

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Restio Sidebang, S.Pd., M.Pd

NIP.0129038101

Pembimbing Pendamping



Drs. Eduard, M.Si

NIP.0023126601

Ketua Program Studi

Universitas Quality



Rinci Simbolon, S.Pd., M.Pd

NIP.0121118703

Dekan FKIP

Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.I., M.Pd

NIP.0123098602

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpah rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor” Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat penyusunan hasil penelitian program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis banyak mengalami kesulitan, namun berkat bantuan serta arahan dari berbagai pihak maka hasil penelitian ini dapat dilesaikan. Keberhasilan penulis ini tidak terlepas dari bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herlina Br P.A, M.Pd selaku wakil Rektor Universitas Quality
3. Ibu Dr.Gemala Widiyarti, S.Sos.I., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan Universitas Quality.
4. Ibu Rinci Simbolon, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Quality
5. Ibu Restio Sidebang, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak menyediakan waktu dan tenaga serta bimbingan, memberikan motivasi dan arahan serta saran kepada penulis dalam menyelesaikan hasil penelitian ini.
6. Bapak Drs. Eduard, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk memberikan pengarahan serta masukan yang sangat berguna kepada penulis.
7. Kepada seluruh keluarga besar Resimen Mahasiswa yang telah banyak memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi ini.

8. Teristimewa Peneliti ucapkan terimakasih banyak kepada orang tua tercinta dua orang hebat yang senantiasa selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan baik secara moral maupun material kepada penulis.
9. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada rekan-rekan sekelompok dalam program MBKM, Dea Adysti, S.Pd, Ananda Nazma Adilla, S.Pd, Suci Reskia Maulida, S.Pd, Rafina Fibri Purba, S.Pd, Jefta Tio Pilus Perangin angin, S.Pd. yang telah menjadi bagian penting dalam proses penyusunan Skripsi ini. Kerja sama, dukungan, serta kebersamaan yang terjalin selama kegiatan berlangsung memberikan pengalaman berharga dan mempermudah terselesaikannya Skripsi ini.
10. 10. Kepada teman saya yang tak kalah penting kehadirannya, Anggi Pratiwi, S.Pd terima kasih karena telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, yang telah banyak berkontribusi banyak dari awal hingga akhir penulisan, memberikan semangat, mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah dan selalu ada untuk penulis, baik dalam suka maupun duka.

Penulis menyadari bahwa jika terdapat banyak kekurangan di dalam penulisan Skripsi ini, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih.

Medan, 2 April 2026

Penulis



AMALIYA SORAYA

NPM: 220503033

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kerangka Teoritis.....	9
2.1.1 Hakikat Penelitian dan Pengembangan.....	9
2.2 Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Digital.....	11
2.2.3 Pengertian Animasi Interaktif	11
2.2.4 Langkah-Langkah Perancangan Video Animasi Interaktif.....	12
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Animasi Interaktif.....	13
2.2.6 Pengertian Literasi Digital	14
2.2.7 Kelebihan Dan Kekurangan Literasi Digital.....	15
2.2.8 Media Animasi untuk Meningkatkan Literasi digital	16
2.3 Pengertian Bahasa Indonesia.....	16
2.3.1 Materi Teks Narasi.....	17
2.3.2 Pengertian Teks Narasi	17

2.3.3 Tujuan, Unsur, Struktur, dan Contoh Teks Narasi.....	17
2.4 Penelitian yang relevan	20
2.5 Kerangka berfikir	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Tempat dan waktu penelitian	22
3.2. Subjek Penelitian.....	22
3.3 Objek penelitian	22
3.4 Jenis Penelitian.....	22
3.5 Uji coba/Validasi, Evaluasi dan Revisi Model	24
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.7 Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1. Gambaran Umum SD Negeri 0607776	35
4.1.2. Profil Sekolah.....	35
4.1.3 Visi Misi Sekolah.....	35
4.2 Prodesur Penelitian Dan Pengembangan Media Vidio Animasi Interaktif. 36	
4.2.1. <i>Planning</i> (Perancangan)	36
4.2.2 <i>Production</i> (produksi)	37
4.2.3 <i>Evaluation</i> (evaluasi)	41
4.3 Pembahasan.....	50
4.3.1 Hasil Kevalidan Media Yang Dikembangkan.....	50
4.3.2 Hasil Kepraktisan Vidio Animasi Interaktif Digital Yang Dikembangkan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
5.1 Simpulan	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Intrumen Pengumpulan Data	25
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Validator Materi.....	26
Tabel 3. 3 Lembar Validasi Ahli Materi	26
Tabel 3. 4 Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi	27
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Validator Media	28
Tabel 3. 6 Lembar Validasi Ahli Media.....	28
Tabel 3. 7 Lembar Penilaian Angket Validasi Ahli Media.....	29
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Angket Guru	30
Tabel 3. 9 Lembar Angket Respon Guru	31
Tabel 3. 10 Kategori Penilaian Skala Likert	32
Tabel 3. 11 Kriteria Kevalidan Produk	33
Tabel 3. 12 Kriteria Kepraktisan Produk	34
Tabel 4. 1 Kerangka Hasil Desain Video Animasi Interaktif Digital	40
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....	42
Tabel 4. 3 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Dongeng Legenda.....	19
Gambar 2. 2 Contoh Cerita Rakyat	19
Gambar 2. 3 Contoh Cerpen.....	20
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Canva.....	38
Gambar 4. 2Tampilan Desain Pada Aplikasi Canva.....	38
Gambar 4. 3 Tampilan Transisi <i>Morph</i>	39
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Pixabay</i> Untuk Menjadi <i>Backsound</i>	39
Gambar 4. 5 Tampilan Pengisian Suara Transisi	40



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	57
Lampiran 2 Instrumen Penelitian Ahli Materi	58
Lampiran 3 Instrumen Penelitian Ahli Media.....	60
Lampiran 4 Lembar Angket Respon Guru.....	62
Lampiran 5 Lembar Angket Respon Peserta Didik	64
Lampiran 6 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	66
Lampiran 7 Dokumentasi Media Animasi Interaktif	67
Lampiran 8 Surat Balasan	70

