

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS III DI SDI PACCERAKANG**

SKRIPSI

SILFIKA ALISA

4518103014



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA**

2022

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS III DI SDI PACCERAKANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

BOSOWA

SILFIKA ALISA

418103014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA**

2022

SKRIPSI

PENGUNAAN MEDIA ANIMASI PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DALAM PENINGKATAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS III DI SDI PACCERAKANG

Disusun dan diajukan oleh

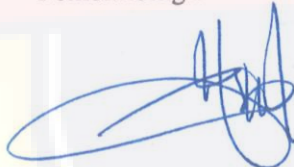
SILFIKA ALISA

4518103014

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2022

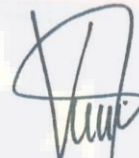
Menyetujui:

Pembimbing I



Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd.
NIDN. 0905086901

Pembimbing II



A. Vivit Angreani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0919018701

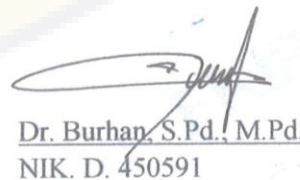
Mengetahui:

Dekan Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450591

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silfika Alisa

NIM : 4518103014

Judul Skripsi : Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SDI Paccerakkang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 06 September 2022

Yang membuat pernyataan,



SILFIKA ALISA

ABSTRAK

Silfika Alisa 2018. Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas III di SDI Pacceakkang. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Dr. Hj A. Hamsiah. M.Pd dan A. Vivit Angreani, S.Pd.M.Pd.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk penggunaan media animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDI Paccerrakkang. Jenis Penelitian ini adalah penelitian PTK dengan desain penelitian yang akan digunakan adalah perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Pelaksanaan PTK ini direncanakan dua siklus. Siklus I pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan animasi untuk membuat karangan narasi, dan siklus II digunakan untuk memperbaiki yang tidak memenuhi penanda keberhasilan yang ditetapkan. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas III sebanyak 25 orang. Penelitian dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara, observasi, hasil tes belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada penggunaa media animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDI Paccerrakkang. Hal ini dapat dilihat berdasarakan hasil analisis yang diperoleh rata-rata hasil belajar siswa yaitu pada siklus I adalah 0,4 sedangkan pada siklus II adalah 100. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dengan adanya penggunaan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Animasi, Hasil belajar siswa

ABSTRACT

Silfika Alisa 2018. The Use of Animation Media in Indonesian Language Learning in Improving the Learning Outcomes of Grade III Students at SDI Pacceakg. Thesis of Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Bosowa. Supervised by Dr. Hj A. Hamsiah. M.Pd and A. Vivit Angreani, S.Pd.M.Pd.

This research was conducted with the aim of using animation media in Indonesian language learning in improving the learning outcomes of third grade students at SDI Pacceraakg. This type of research is CAR research with research designs that will be used are planning, implementation, evaluation, and reflection. The implementation of this CAR is planned in two cycles. The first cycle of learning uses learning media and animation to make narrative essays, and the second cycle is used to correct those that do not meet the established success markers. The sample of this research is the third grade students as many as 25 people. The research was carried out in 5 meetings. Data collection techniques in this study were conducted by means of interviews, observation, learning test results, and documentation. The results showed that there was the use of animation media in Indonesian language learning in improving the learning outcomes of third grade students at SDI Pacceraakg. This can be seen based on the analysis results obtained that the average student learning outcomes in the first cycle is 0.4 while in the second cycle is 100. Thus, it can be concluded that there is an increase with the use of animation media to improve student learning outcomes.

Keywords: Animation Media, Student learning outcomes

KATA PENGANTAR

Bismillahir rahmanir Rahim

Alhamdulillah wa syukurillah. Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT. Karena berkat rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis masih diberi kesehatan dan kesempatan serta kekuatan sehingga skripsi ini bisa diselesaikan. Salawat dan salam tidak lupa dikirimkan kepada Nabiyullah, Muhammad Saw, beserta keluarga, sahabat, dan pengikut beliau yang tetap istiqamah di jaln-Nya.

Skripsi yang berjudul” Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas III di SDI Pacceakkang” ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan kerjasama berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Bosowa, Bapak Prof. Dr. Ir Batara Surya, S,T.,M.Si, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Bapak Dr. Asdar, S.Pd. M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ibu A. Vivit, Angreani, S.Pd., M.Pd, yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd, yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ketua Program Studi Bapak Dr. Burhan. S.Pd., M.Pd, yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulis skripsi ini.
6. Dosen Pembimbing I, Ibu Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd, dan dosen Penguji II, Ibu A. Vivit Angreani S.Pd., M.Pd, yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Dosen Penguji I, Ibu Dr. Syariah Madjid, M.Hum, dan Penguji II, dan Dosen Penguji II, Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd
8. Seluruh Ibu dan Bapak Dosen serta Staff Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
9. Bapak Muhammad Yunus Sanusi, S.Pd., M.Pd, selaku Kepala Sekolah UPT SDI Paccerakkang Makassar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Ibu Uli, S.Pd. SD, selaku Wali Kelas III SDI Paccerakkang yang telah memberikan kesempatan dan bersedia bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian.
11. Ayahanda dan Ibunda, terima kasih banyak karena kalian telah menjadi penyemangatku, terima kasih atas segala pengorbanan dan doa yang tiada henti kalian panjatkan demi kebahagiaan dan kesuksesanku.
12. Teman seperjuangan PGSD 2018, terima kasih atas kenangan indah yang telah terukir salaam masih berada di bangku perkuliahan.

13. Lismayani Jamil, Teman KKN, Hasranawati, Amriadi, Samsul Risaldi, yang telah memberikan semangat dan membantu selama mengerjakan skripsi.

14. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT Membalas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada pwnulis selama menjadi mahasiswa di Universitas Bososwa. Mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dari penulis. Kritik dan saran diharapkan untuk evaluasi penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua kalangan yang membutuhkan.

Makassar, 09 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia	9
2. Media Pembelajaran.....	12
3. Media Animasi	17

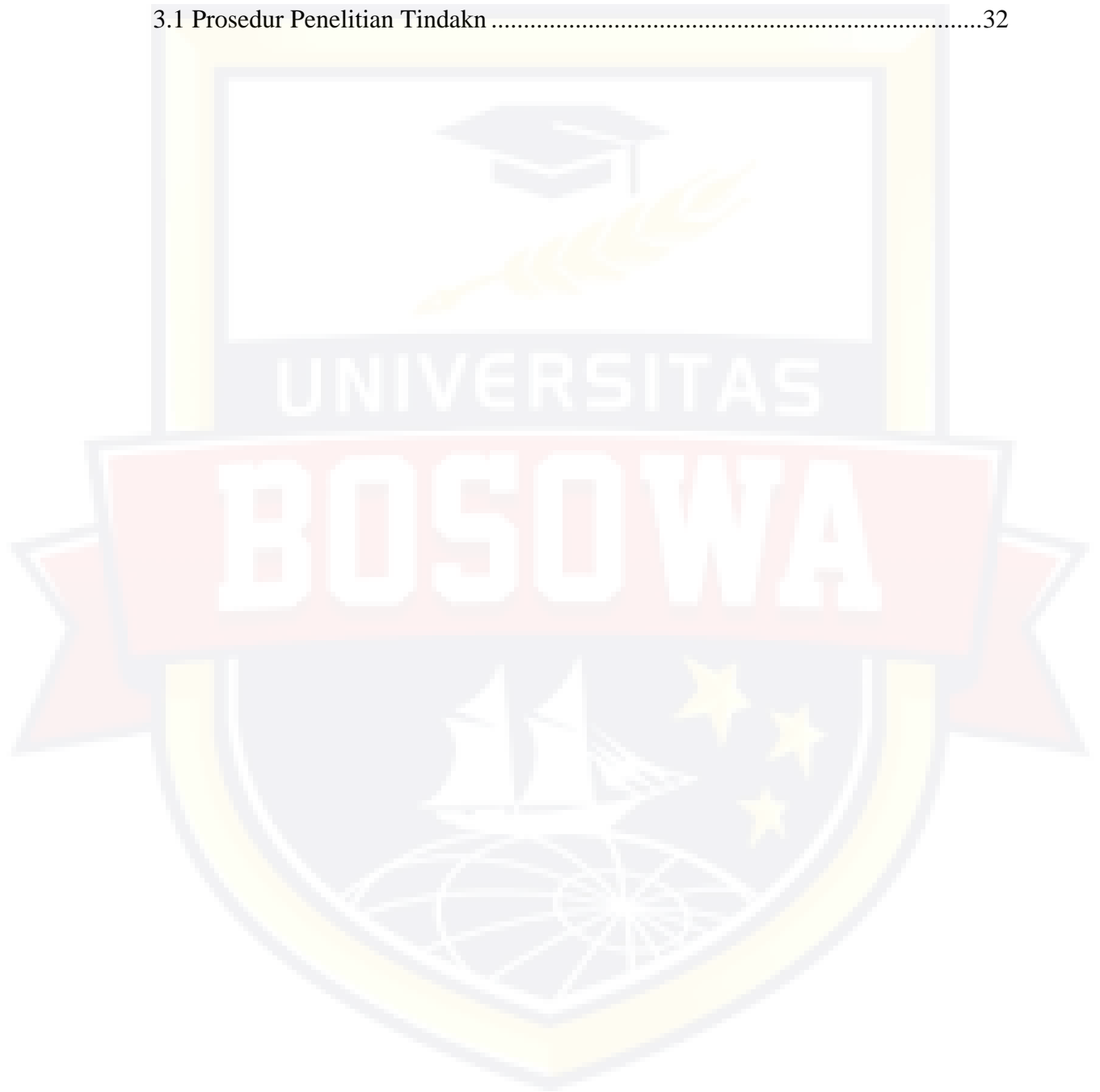
4. Hasil Belajar.....	19
B. Kerangka Pikir.....	25
C. Hipotesis.....	28
BAB III. METODE PENELITIAN	30
A. Jenis dan Desain Penelitian	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
C. Subjek Penelitian.....	30
D. Prosedur Penelitian.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Instrumen Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisis Data.....	35
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan	37
I. Indikator Keberhasilan	38
J. Aspek yang dinilai.....	39
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN.....	40
A. Deskripsi Kegiatan Awal dan Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	53
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	45
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Indikator Keberhasilan Ketetapan	39
Tabel 4.1	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	41
Tabel 4.2	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	43
Tabel 4.3	Data Perolehan nilai tes hasil belajar	44
Tabel 4.4	Deskripsi Kentuntasan dan Ketidaktuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I	45
Tabel 4.5	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	48
Tabel 4.6	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	49
Tabel 4.7	Data Perolehan Nilai Tes Hasil Belajar Siklus II	50
Tabel 4.8	Deskripsi Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Hasil Belajar Siklus II.....	51
Tabel 4.9	Tabel Perbandingan Hasil Belajar Siklus II.....	52

DAFTAR GAMBAR

2.1 Skema Kerangka Pikir.....	29
3.1 Prosedur Penelitian Tindakan	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah	62
Lampiran 2 Daftar nama siswa	63
Lampiran 3 RPP	64
Lampiran 4 Contoh Soal	72
Lampiran 5 Kunci Jawaban.....	75
Lampiran 6 Lembar Observasi.....	76
Lampiran 7 Hasil Tes Siswa	78
Lampiran 8 Surat Balasan Dari Pihak Sekolah.....	80
Lampiran 9 Lembar Kerja Siswa	81
Lampiran 10 Surat Izin.....	82
Lampiran 11 Dokumentasi.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki pengaruh dinamis dalam kehidupan manusia dimasa depan. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu dapat mengembangkan kemampuan individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan budaya dimana dia hidup. Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan yang bermutu merupakan harapan setiap masyarakat suatu Negara. Pengalaman menunjukkan bahwa modal kehidupan dalam setiap perubahan zaman adalah pendidikan yang relevansi, efektivitas pendidikan dan mutu pendidikan. Salah satu aspek yang memiliki peranan dalam meningkatkan mutu pendidikan dasar adalah kemampuan guru dengan segala latar belakang dan pengalaman.

Kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dipengaruhi oleh komponen-komponen pendidikan yaitu antara lain pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana serta lingkungan. Pendidik merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena pendidik berinteraksi langsung dengan

peserta didik. Pendidik yang berkualitas adalah pendidik yang memiliki kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pengelolaan peserta didik, yaitu mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pendidik juga dituntut memiliki kreativitas dalam pengembangan desain dengan mengimplementasikan. Salah satu dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Fakta yang terjadi saat ini dalam dunia pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD), yaitu dalam proses pembelajaran guru masih sangat minim dalam hal penggunaan media yang inovatif seperti halnya pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap kepala sekolah dan guru kelas III SDI Pacerakkang. Dalam proses pembelajaran banyak ditemui pelaksanaan pembelajaran yang masih kurang variatif, yang dimana siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar, dikarenakan penggunaan media tidak sesuai dengan karakteristik materinya. Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti yaitu banyaknya guru yang kurang mampu untuk mengoperasikan penggunaan media animasi.

Hasil belajar merupakan salah satu hasil nyata yang dicapai oleh peserta di dalam menguasai materi pada saat melakukan pembelajaran baik itu dari sisi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh karena itu, hasil belajar itu penting untuk mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki peserta didik dan sebagai alat untuk mengetahui informasi dan pengetahuan lainnya, yaitu aspek nilai sikap afektif dan aspek keterampilan psikomotorik yang melekat pada diri

setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.

Menggunakan media pembelajaran dalam memberikan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa merasa bergairah, mendapatkan hal yang baru dan dapat memberikan motivasi sendiri bagi anak. Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan dalam belajar. Memberikan motivasi pada siswa menggunakan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Munandi (dalam Fillanio, 2013: 3) mengemukakan bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan kesenangan dalam kegiatan belajar. Penggunaan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Media pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa sangat berpengaruh terhadap motivasi belajarnya. Proses pembelajaran memberikan manfaat media animasi sehingga siswa semangat dalam belajar.

Media merupakan sumber belajar sehingga luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik dalam memberikan pengetahuan dalam keterampilan. Media adalah alat bantu yang dapat berupa apa saja untuk dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran salah satu komponen dalam

proses pembelajaran. Media memiliki potensi yang unik dan sangat membantu siswa dalam menuntut ilmu. Menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik siswa atau termotivasi dalam belajar Bahasa Indonesia. Beberapa media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satunya yaitu media animasi.

Menggunakan media pembelajaran merupakan faktor pendukung dimana guru dapat berperan aktif sebagai fasilitator dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yaitu media animasi yang merupakan media interaktif, dimana dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan. gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi ini bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun manusia atau suara yang dapat bergerak secara terpadu dengan tujuan untuk memberikan suatu gambaran mengenai informasi yang ingin disampaikan melalui animasi sehingga dapat memberikan gambaran, bayangan, rasa, ingin tahu maupun semangat bagi yang melihatnya.

Media animasi memiliki kemampuan untuk mempermudah sesuatu yang sulit dalam menjelaskan sehingga bias menggunakan media animasi. Dengan kemampuan ini maka animasi dibuat dengan berbagai bentuk animasi. Bagi anak yang sulit memahami pembelajaran, bisa dengan mudah memahami materi yang diberikan pendidik. Pada media animasi terdapat banyak warna dan gambar yang akan memotivasi siswa dalam belajar. Siswa lebih menyukai sesuatu yang

bergambar dan berwarna. Karena gambar bisa memiliki sejuta arti sedangkan warna akan membuat segala sesuatu menjadi lebih hidup sehingga media animasi dapat diupayakan menjadi solusi dalam pembelajaran di SD.

Meningkatkan motivasi siswa, harus menciptakan kesenangan siswa dengan menggunakan media animasi ternyata lebih efektif dalam memberikan pembelajaran untuk mendapatkan informasi ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendalam. Sejak tahun 1993 penggunaannya dalam ensiklopedia dan alat-alat di sekolah telah begitu meluas. Sejak tahun 1993 penggunaannya dalam ensiklopedia dan alat-alat di sekolah telah begitu meluas hingga mencapai 45%. Bentuk animasi-animasi ini lebih banyak dimanfaatkan oleh pendidik, murid, pembuat *review* dan tim pemasaran (Tri Margono dalam illinoi, 2013: 6). Sehubungan dengan itu, media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan apa yang bisa dijelaskan dari uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDI Paccerrakkang”. Animasi yang akan digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah media animasi yang sudah jadi. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh proses yang signifikan penggunaan animasi terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas III di SDI Paccerrakkang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan judul penelitian:

1. Kurangnya pengetahuan dalam belajar karena minimnya media yang digunakan di SDI Paccerrakkang.
2. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia..
3. Kurangnya siswa memahami dengan cepat apa yang dijelaskan guru, sehingga guru harus menjelaskan secara berulang kali.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih terarah serta mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar anak pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III Paccerrakkang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, bagaimana identifikasi masalah, dan pembatasan masalah sebelumnya, maka perumusan masalah yaitu, apakah penggunaan media animasi pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDI Paccerrakkang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III di SDI Paccerakang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penulisan ini mencakup dua manfaat yaitu:

1. Secara teoretis; Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Inpres Paccerakkang dengan menggunakan media berbasis media animasi.
2. Secara praktis
 - a. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
 - b. Bagi guru, agar dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam memperbaiki dan meningkatkan kreativitas dalam proses belajar mengajar melalui media pembelajaran animasi.
 - c. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan media berbasis media animasi sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya di SD Inpres Paccerakkang.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengangkat permasalahan yang sama dengan variabel yang berbeda.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Tinjauan pustaka yang dikembangkan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan sebagai acuan untuk mendukung serta memperjelas penelitian ini. Berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, maka kerangka teori yang dianggap relevan terhadap penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, karena selain digunakan sebagai alat komunikasi secara langsung berbentuk lisan, bahasa yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diajarkan dari tingkat pendidikan dasar. Bahasa Indonesia sebagai bahan pengajaran secara garis besar yang terdiri atas beberapa komponen penting di dalamnya yaitu menyimak, berbicara, menulis dan Membaca.

1. Berbahasa

Keterampilan berbahasa sudah menjadi kebutuhan pokok setiap manusia. Manusia tidak mungkin dapat beraktivitas dengan baik tanpa melibatkan empat aspek keterampilan berbahasa dalam dirinya. Keempat keterampilan berbahasa harus dimiliki secara seimbang dalam diri manusia agar dapat berbahasa dengan baik dan benar. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa perlu diajarkan secara

formal di sekolah mulai pada tingkat pendidikan dasar (SD) sampai pada tingkat pendidikan tinggi (Asdam 2019: 1)

Guru bahasa Indonesia bukanlah profesi yang mudah dimana guru Bahasa Indonesia bukan hanya sekedar mengetahui teori dan kaidah bahasa tetapi harus siap mengaplikasikan teori tersebut. Oleh karena itu dalam mengajarkan bahasa Indonesia tentu guru memiliki metode tersendiri dalam mengajarkan setiap aspek, mulai aspek menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Selain memperhatikan metode pembelajaran, guru juga memerlukan bahan ajar yang menunjang serta media pembelajaran yang sesuai agar dengan mudah dapat menyampaikan materi pembelajaran yang telah ditentukan. (Asdam 2019: 2)

2. Menyimak

Tujuan pokok pengajaran keterampilan mendengarkan adalah agar siswa mahir atau terampil mendengarkan berbagai bentuk pemakaian bahasa lisan sehingga mereka mampu menangkap satuan-satuan bentuk berbahasa dengan cermat, mampu memahami isi berbagai bentuk tuturan dengan cepat, mampu menilainya, serta mampu mengemukakan respons terhadap apa yang didengarnya dengan penalaran yang baik, secara lisan atau tulis (Syafei dan Subana, 1993: 29).

Keterampilan menyimak apabila dikaitkan dengan keterampilan berbahasa lainnya, serta keterampilan membaca, maka kedua keterampilan berbahasa ini memiliki hubungan yang erat, karena keduanya merupakan alat untuk menerima komunikasi, menangkap isi komunikasi, serta memahami makna komunikasi. Perbedaannya terletak dalam hal jenis komunikasi. Menyimak berhubungan erat

dengan komunikasi secara lisan, sedangkan membaca berhubungan dengan komunikasi tertulis.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa, menyimak adalah proses mendengarkan serta memperhatikan baik-baik yang dibaca atau diucapkan oleh seseorang serta menangkap dan memahami isi dan yang tersirat dalam pesan yang disampaikan.

3. Berbicara

Tujuan pengajaran keterampilan berbicara adalah agar siswa mampu memilih dan menata gagasan dengan penalaran yang logis dan sistematis mampu mengungkapnya ke dalam bentuk-bentuk tuturan dalam bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, mampu mengucapkan dengan jelas dan lancar, sesuai dengan konteks komunikasi. (Syafi'ie dan Subana, 1993: 36).

4. Membaca

Kemampuan membaca sama pentingnya dengan kemampuan menyimak. Tujuan pengajaran membaca yang diinginkan Kurikulum Bahasa Indonesia 2004 ialah agar siswa mampu memahami pesan-pesan komunikasi yang disampaikan dengan media bahasa dengan cermat, tepat, dan secara kritis dan kreatif (Syafei dan Subana, 1993:47).

5. Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis

sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerimaan pesan (*areceiver*). Heinich menjelaskan bahwa media ini seperti film, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), dan *instruktur*. Contoh media tersebut dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Jadi dapat diartikan secara umum bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Media pembelajaran sebagai teknologi dalam pembelajaran yang merupakan sebuah cara sistematis dengan perencanaan, penggunaan, dan evaluasi dan keseluruhan proses belajar mengajar pada subjek tertentu dengan mengkombinasikan berbagai sumber daya manusia dan non manusia.

Pengertian media secara bahasa berarti *tengah, perantara atau pengantar*. Sedangkan dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung.

Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Dalam proses pembelajaran seringkali guru menyebutkan istilah-istilah yang siswa belum pernah mengetahui sebelumnya. Tanpa media, siswa tidak dapat membayangkan bahkan mengetahui apa saja yang baru mereka dengar dan membuat siswa tidak dapat mengerti dengan jelas materi tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat membantu untuk mencegah verbalisme pada diri siswa.

Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain, “Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran “. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pelaksanaan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dijadikan penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara yang dapat digunakan sebagai perantara yang dapat dibuat lebih menarik untuk menyampaikan pesan atau informasi-informasi dari pemberi ke penerima, sehingga informasi-informasi tersebut lebih mudah diterima dan dipahami oleh yang mendengarkan.

Terkadang menyampaikan materi, pendidik biasanya membutuhkan objek yang *real* sebagai contoh untuk membantu pemahaman siswa. Misalnya, dalam pembelajaran IPS materi kebudayaan di Indonesia terdapat jenis-jenis pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional, makanan khas setiap daerah, dan lain-lain. Pendidik memiliki peran penting dalam menyampaikan materi menggunakan media agar siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang diberikan. Dalam pembelajaran tersebut pendidik atau guru dapat membuat media pembelajaran yang efisien dengan menggunakan media gambar, tanpa harus mengajak siswa ke tempat dimana pakaian dan rumah adat tersebut. Media pembelajaran sangat membantu siswa maupun guru, misalnya dalam proses pembelajaran metode ceramah sangat membosankan bagi siswa, dengan menggunakan media pembelajaran, metode ceramah dalam proses pembelajaran akan lebih efektif dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Iwan Falahudin (2014: 108), istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Sementara Isran Rasyid dan Rohani (2018: 93) mengemukakan media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa. Sedangkan

Ahmad Rohani (Isran Rasyid dan Rohani 2018: 93) mengatakan bahwa media segala sesuatu yang dapat diindera yang berfungsi sebagai alat sebagai proses komunikasi.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh para ahli tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa yang mencegah terjadinya verbalisme.

b. Manfaat media dalam pembelajaran

Isran Rasyid dan Rohani (2018: 94) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Manfaat media dalam proses pembelajaran sebagai interaksi dengan siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Agar memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 4) Mempermudah pendidik untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan.

c. Peran media pembelajaran

Peran media dalam proses belajar mengajar itu sangat penting karena media dapat mempermudah pendidik maupun peserta didik dalam mencapai tujuannya. Oleh Karena itu ada hal-hal yang perlu diperhatikan dan ditetapkan terlebih dahulu sebelum menyampaikan materi pelajaran oleh pendidik dalam penelitian media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan media pembelajaran yang akan digunakan, maksudnya adalah media yang akan digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan dengan menggunakan media tersebut.
- 2) Menentukan keefektifan media yang akan digunakan, maksudnya dalam memberikan media pendidik mampu mengetahui apakah media yang digunakan tersebut sudah efektif atau tidak bisa digunakan dalam menyampaikan materi.
- 3) Mengukur faktor kemampuan pendidik dan peserta didik dalam memilih media yang digunakan, maksudnya pendidik mampu menyampaikan materi dengan menggunakan media dan materi yang akan disampaikan.
- 4) Sesuai dengan program pengajaran, karena media yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran harus sesuai dengan program pengajaran dan harus dengan kurikulum yang berlaku.
- 5) Menentukan sasaran program pengajaran, maksudnya media yang akan digunakan dalam menyampaikan pembelajaran harus sesuai program.

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu:

1) Media visual

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Macam-macam media visual yaitu, gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, dan peta atau globe.

2) Media audio

Media audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan. Macam-macam media audio yaitu, Laboratorium bahasa, radio, dan perekam pita magnetik.

3) Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan.

3. Pengertian Media Animasi

Media animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Media animasi dapat menunjukkan dari waktu ke waktu. Keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. (Siswanah Emy, 2003, hal 8).

Animasi dapat diartikan sebagai film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lainnya, yang hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar terlihat layar menjadi bergerak. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media animasi merupakan rangkaian gambar atau lukisan yang digerakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa guna mencapai tujuan pelajaran yang lebih efektif.

Pengertian animasi tersebut, sama dengan dengan pengertian Film (*Motion Picture*). Menurut Rudi dan Cepi, "Film disebut juga gambar hidup (*motion picture*), yaitu serangkaian gambar diam (*still picture*) yang meluncur secara cepat yang dapat menimbulkan kesan hidup dan bergerak."

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyampaikan sesuatu yang lebih sulit dengan penjelasan hanya menggunakan gambar atau kata-kata. Menggunakan media animasi memiliki banyak kelebihan tetapi media animasi juga memiliki berbagai kekurangan, jadi dapat kita simpulkan kelebihan dan kekurangan menggunakan media animasi yaitu:

- a) Kelebihan media animasi, yaitu dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif. Sedangkan menurut Reiber menjelaskan bahawa animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa jika digunakan secara cepat. Peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah

satunya animasi, untuk menangkap konsep materi yang disampaikan (Wahyullah Alam Mesir, 2016, vol 2, hal 9).

b) Kekurangan media animasi yaitu, memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, pendidik sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau memberikan informasi yang terlalu banyak. Menurut Rieber (dalam Arsyad, 2007) media animasi berfungsi sebagai berikut:

- a) Memperjelas dan memperkaya informasi yang diberikan secara verbal.
- b) Meningkatkan motivasi, efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
- c) Menambah variasi penyajian materi.
- d) Dapat menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
- e) Memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa.

4. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah sebuah proses usaha yang dilakukan individu untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut

Sudjana, (2011:20) hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia disebutkan bahwa “Hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan oleh suatu atau dapat juga berarti pendapatan atau pemeroleha. Nilai hasil belajar adalah salah satu indikator yang bisa digunakan untuk mengukur keberhasilan seseorang.

Nilai hasil belajar mencerminkan hasil yang dicapai seseorang dari segi kognitif, aktif, maupun psikomotorik. Teori generalisasi yaitu, menekankan pada pembentukan pengertian yang dihubungkan pada pengalaman-pengalamannya. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mata pelajaran tertentu.

Hasil belajar merupakan salah satu hasil nyata yang dicapai oleh peserta di dalam menguasai materi pada saat melakukan pembelajaran baik itu dari sisi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh karena, hasil belajar itu penting untuk mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki peserta didik dan sebagai alat untuk mengetahui informasi dan pengetahuan lainnya. Hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir kognitif dominan juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap afektif dan aspek keterampilan psikomotorik yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.

Menurut Purwanto, (2013:50) yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan kognitif meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom secara tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

b. Ranah Afektif

Belajar afektif menjadi lima tingkat, yaitu penerimaan (rangsangan), partisipasi, penilaian (menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan), organisasi (menghubungkan nilai-nilai yang dipelajari), dan internalisasi (menjadikan nilai-nilai sebagai pedoman hidup). Hasil belajar disusun secara *hirarkis* mulai dari tingkat yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Jadi ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang kemudian dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

c. Ranah Psikomotorik

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun *hirarkis* dari hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun berdasarkan urutan mulai dari yang paling

rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih mudah. Purwanto, (2016: 51) mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam yaitu, persepsi (membedakan gejala), kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (meniru model yang dicontohkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan serang serangkaian gerakan secara berurutan), dan kreativitas (menciptakan gerakan dan kombinasi gerakan baru yang orisinal atau asli). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Dalam suatu proses dan mengajar peserta didik harus ditentukan dari berbagai faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1) Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal).

a) Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah mencakup kondisi dari fisik atau kesehatan jasmani dari individu peserta didik, kesehatan seseorang sangat berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang sangat berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang tidak efektif jika kesehatan seseorang terganggu, akan cepat lelah dan juga kurang bersemangat mudah pusing atau ngantuk.

b) Aspek Psikologis

Aspek psikologis juga berpengaruh pada proses belajar seseorang. Syah (200: 47) menyatakan bahwa aspek psikologi yang dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas belajar peserta didik adalah tingkat kecerdasan, inteligensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi. Aspek psikologi yang dapat

mempengaruhi kualitas dan kuantitas belajar peserta didik diantaranya meliputi intelegensi, perhatian dan bakat.

c) Intelegensi

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, peserta didik yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih maju dibandingkan dengan memiliki tingkat intelegensi yang rendah. Walaupun peserta didik yang mempunyai intelegensi yang tinggi belum tentu berhasil dalam belajarnya.

d) Perhatian

Ghozali, (2011: 56) menerangkan bahwa perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu objek atau sekumpulan objek. Unu dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus memiliki perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.

e) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Seseorang yang berbakat dalam hal menghitung. Dengan kata lain jika bahan pelajaran yang dipelajari peserta didik sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik dikarenakan ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia akan lebih giat lagi dalam belajarnya itu. Ketiga hal tersebut bisa sangat mempengaruhi proses dan juga hasil belajar seseorang.

2) Faktor dari luar (Eksternal)

a) Keluarga

Keluarga memiliki peran yang besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Seperti yang diketahui, keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Keluarga memiliki peran yang besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Seperti yang diketahui, keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anak. Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak. Dengan kata lain, orang tua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak pada setiap hari. Suasana rumah juga harus mendukung anak dalam belajar, kerapian dan ketenangan di dalam rumah perlu dijaga. Hal tersebut bertujuan agar anak merasa nyaman dan mudah membentuk konsentrasinya terhadap materi yang dihadapi.

b) Sekolah

Faktor dari sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan peserta didik dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kurikuler. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses belajar yang baik. Pendidik menyelenggarakan pendidikan dengan tetap memperhatikan kondisi anak didiknya.

c) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah. Banyak

kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya. Orang tua perlu memperhatikan kegiatan anaknya di luar rumah dan sekolah. Sebab kegiatan yang berlebih akan menurunkan semangatnya dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penerapan media animasi. Pelaksanaan pembelajaran dengan media animasi dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran BI (Bahasa Indonesia).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian pertama dilakukan oleh Muhammad Kurniawan pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MI Munawariyah Palembang”. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media animasi pada mata pelajaran IPS kelas IV di MI Munawariyah Palembang. Nilai siswa sebelum diterapkan media pembelajaran animasi siswa (20%) termasuk kategori tinggi (nilai 65 ke atas), 20 siswa (66,66%), termasuk kategori sedang (nilai antara 50-65%), termasuk kategori sedang (nilai antara 50 ke bawah). Dan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran menggunakan media animasi pada pelajaran IPS kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang yaitu, 11 orang siswa (36,66%) termasuk kategori tinggi (nilai 80 ke atas), 14 orang siswa (46,66%), termasuk kategori sedang (nilai antara 75-85), 8 orang siswa (26,66 %) termasuk kategori rendah nilai (65 ke bawah).

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Linda Dewi Astuti Wulandari pada tahun 2020 dengan judul “Peran Guru Dalam Pemanfaatan Media Animasi Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 63 Kota Jambi”. Hasil sebelum pelaksanaan pemanfaatan media animasi guru kelas VI terlebih dahulu membuat perencanaan antara lain membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan menyiapkan materi yang akan disampaikan, memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mengenal karakter sifat siswa maupun perbedaan individual anak, dan guru perlu mengetahui karakteristik dari media animasi. Sedangkan dalam pelaksanaannya guru kelas VI memanfaatkan media animasi sebagai sarana penunjang pembelajaran tematik, dan dalam penggunaan media animasi guru mempunyai peranan dalam pembelajaran diantaranya pengelolaan kelas, baik kondisi siswa maupun ruangan yang akan digunakan.

Penelitian Relevan yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nilna Azizatus Shafiyah pada tahun 2020 dengan judul “Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tunagrahita”. Hasil faktor penggunaan media animasi diambil dari hasil angket dan wawancara bahwa media animasi lebih mudah digunakan dalam bentuk penggunaannya dan mudah diterima dalam penyampaian, materi yang disampaikannya mudah dipahami, dan yang terpenting adalah menyenangkan, untuk supaya anak tunagrahita merasa tidak bosan dalam pembelajarannya.

Penelitian pertama dilakukan oleh Achmad Mahatir pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SD Anak Bangsa Kota

Makassar” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar murid setelah murid diajar dengan menggunakan media animasi dengan sebelum murid yang diajar menggunakan media animasi. Ini berarti hipotesis diterima, yaitu media animasi berpengaruh terhadap proses belajar mengajar pada kelas V SD Anak Bangsa Kota Makassar. Pengaruh media animasi dalam proses pembelajaran pretest dan posttest yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $0,000 > 0,005$ dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai $\text{Sig} < \alpha$ yaitu $0,000 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan Diterima. Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Mahatir memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan media pembelajaran animasi pada penelitiannya. Sedangkan, perbedaan pada penelitian yang dilakukan pada peneliti yaitu dari segi mata pelajaran yang diteliti, dimana mata pelajaran yang diteliti oleh Achmad Mahatir yaitu Pendidikan Agama Islam sedangkan peneliti meneliti mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran. Animasi dalam video yang berupa karakter yang mengarah ke kartun jadi anak-anak lebih tertarik untuk menonton. Media animasi juga mudah diingat penggambaran karakter dan unik, lebih merangsang partisipasi aktif siswa, membangkitkan motivasi belajar, menggunakan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, mampu memberikan rasa bahagia saat proses belajar mengajar berlangsung, meningkatkan pemahaman siswa, sehingga penelitian unik untuk dijadikan media pembelajaran saat mengajar.

Pada Penelitian yang ini difokuskan pada keterampilan menyimak dan menulis siswa, dengan melihat hasil belajar siswa.

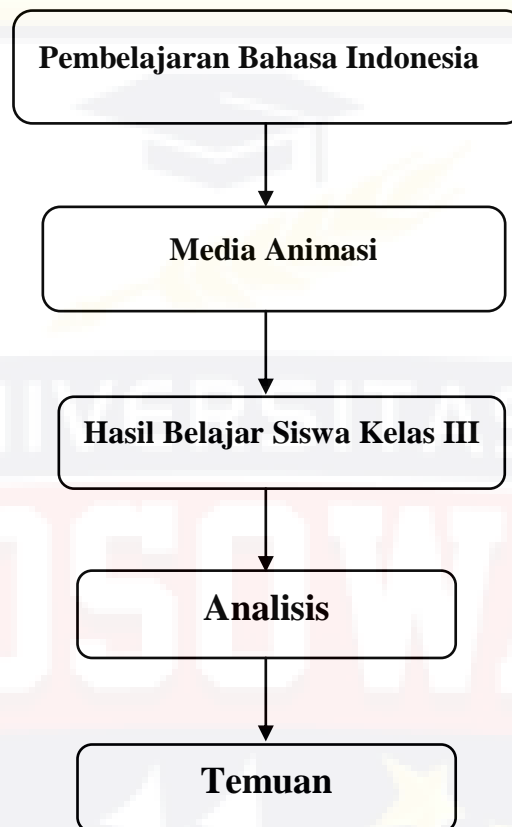
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir atau biasa juga disebut kerangka pemikiran didefinisikan oleh Uma Sekaran dalam Sugiyono (2008) yang mengatakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Sementara itu, Purwanto (2011) mengatakan bahwa kerangka pikir merupakan argumentasi dalam merumuskan hipotesis yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diajukan. Kerangka pikir diperlukan untuk meyakinkan sesama ilmuwan dengan alur pikir yang logis agar membuahkan kesimpulan berupa hipotesis.

Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Media pembelajaran sebagai teknologi dalam pembelajaran yang merupakan sebuah cara sistematis dengan perencanaan, penggunaan, dan evaluasi dan keseluruhan proses belajar mengajar pada subjek tertentu dengan mengkombinasikan berbagai sumber daya manusia dan non manusia.

Demikianlah, kalau kita simpulkan, seseorang telah belajar kalau terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut hendaknya terjadi sebagai akibat interaksinya dengan lingkungannya, tidak karena proses pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau

pengaruh obat-obatan. Perubahan tersebut harus bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja.



Gambar : Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir seperti yang dipaparkan diatas maka hipotesis penelitian ini adalah: Penggunaan media animasi pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDI Paccerakang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru yang merupakan pengamatan kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas. Aqib (dalam Asdar: 2018) mengatakan bahwa tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan.

Desain penelitian yang akan digunakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dua siklus. Dalam siklus pertama memberikan pengajaran membuat karangan narasi dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan media animasi, dan siklus kedua dilaksanakan untuk memperbaiki semua yang belum baik dan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

B. Lokasi dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDI Paccerrakkang Kota Makassar. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

C. Subjek Penelitian

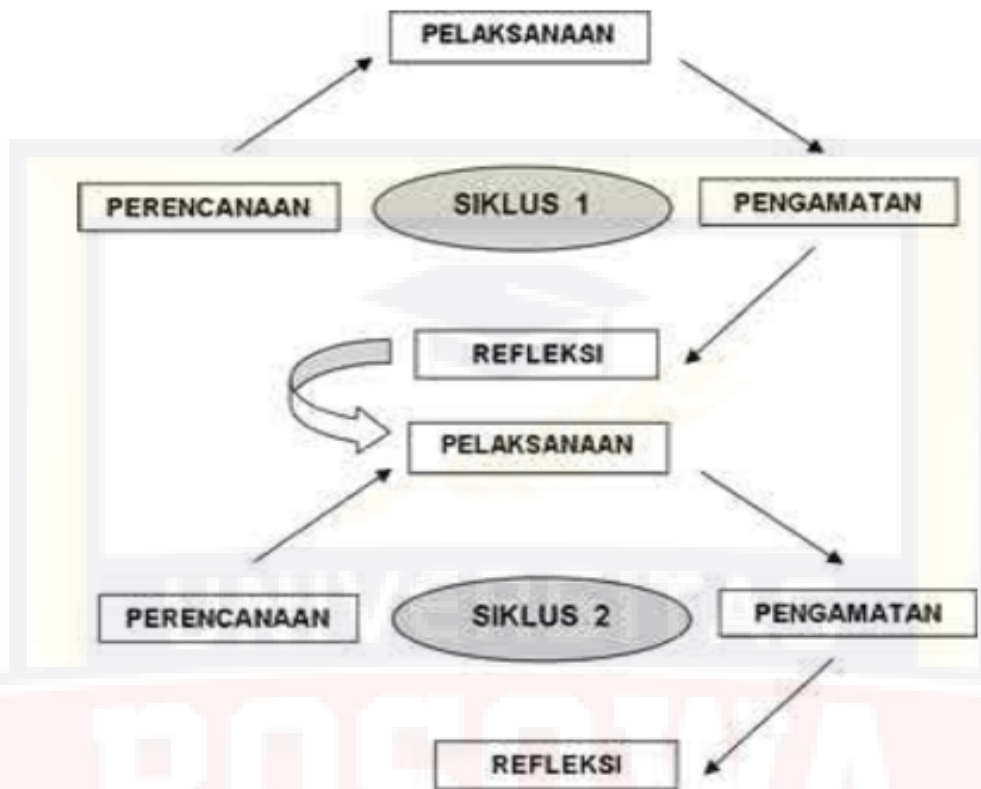
Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di Sekolah Dasar Inpres Paccerrakkang, Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Tahun ajaran pelajaran

2021/2022 dengan jumlah siswa sebanyak 28 yang terdiri dari 12 laki-laki dan 16 perempuan.

D. Prosedur Penelitian

Secara umum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan terdiri dari dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap dan dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Tahapan kegiatan setiap siklus adalah: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan tindakan (*Action*), Observasi (*observation*) dan refleksi (*Refleksion*).

1. Rencana Tindakan (Persiapan)
2. Pelaksanaan Tindakan (Aksi)
3. Observasi (Pengamatan)
4. Refleksi (Evaluasi)



Gambar: Prosedur Penelitian

(Kemmis Me Tangger oleh Wira Wijaya)

Penjelasan mengenai alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Menyusun perangkat pembelajaran, meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan pokok bahasan yang akan di ajar.
- b. Membuat kisi-kisi soal dan alat evaluasi berupa tes essay sesuai dengan materi pelajaran.
- c. Menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD)

- d. Menyiapkan media alat peraga yang digunakan untuk melakukan pembelajaran menggunakan media animasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah disusun menggunakan media animasi.

3. Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pelaksanaan tindakan berlangsung. Pada tahap ini peneliti dibantu oleh teman yang bertugas sebagai observer. Objek yang diamati adalah aktivitas guru melakukan pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan mencatat semua hal yang terjadi selama proses pembelajaran

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti bersama observer melakukan analisis terhadap semua data yang sudah terkumpul baik itu penilaian proses maupun penilaian hasil observasi untuk dijadikan dasar pelaksanaan siklus berikutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, hasil tes belajar, dan dokumentasi. Teknik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan melihat secara langsung proses belajar mengajar dan mencatat kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran bahasa

Indonesia di kelas III SDI Paccerakkang Kota Makassar. Dalam hal ini peneliti menggunakan pedoman observasi agar observasi yang dilakukan dapat lebih terarah, efektif dan terencana.

2. Hasil tes belajar

Tes adalah suatu cara mengumpulkan data dengan memberikan tes kepada objek yang diteliti. Dalam penelitian ini penulis menggunakan tes hasil belajar, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan melihat nilai yang diperoleh peserta didik melalui tes tersebut. Dalam penelitian ini tes yang diberikan kepada peserta didik ada dua macam yaitu, soal pilihan ganda dan essay.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh selama observasi dan memberikan gambaran secara konkret mengenai partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumen-dokumen yang terkait dengan penelitian serta pengambilan foto saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

F. Instrumen Pengumpulan data

1. Lembaran Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati suasana di kelas saat proses pembelajaran yaitu berupa catatan tentang aktivitas guru dan peserta didik

dalam proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan dengan mengisi lembar observasi untuk mengetahui keterangannya.

Langkah-langkah dalam prosedur proses pembelajaran yaitu, siswa siap mengikuti pelajaran, siswa membaca doa sebelum belajar, siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru, siswa memperhatikan langkah-langkah yang akan dilaksanakan (menggunakan media animasi, siswa memperhatikan contoh pelajaran yang diberikan guru, siswa bersama-sama mengamati pelajaran, guru membagikan LKS yang akan di kerjakan, dan masing-masing siswa mengerjakan dengan menggunakan langkah-langkah yang telah dijelaskan, siswa membuat tugas dengan kreatifitas sendiri, siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran, melakukan penilaian hasil belajar, siswa membaca doa menurut kepercayaan masing-masing.

2. Lembaran Tes Tertulis

Teknik pemberian tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik apakah mengalami peningkatan pada pemahaman tentang apa yang disimak. Teknik tes yang dilakukan peneliti menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dan essay tes yang diberikan kepada peserta didik

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan untuk mengetahui penggunaan media animasi pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDI Paccerakang.

1. Teknik Analisi Data Kuantitatif

a. Analisis Aktivitas Guru dan Peserta didik

Melalui lembar pengamatan aktivitas guru dapat diperoleh nilai kemampuan guru dalam proses pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = persentase yang diperoleh

F = Jumlah skor nilai yang diperoleh

N = Jumlah skor nilai maksimal

b. Analisis Hasil Tes Individu

Untuk menilai ulangan atau tes formatif, maka peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan:

$$\text{Nilai rata-rata} = x \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$ = Jumlah peserta didik

Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase Ketuntasan

Sedangkan untuk mengetahui nilai akhir aktivitas guru dan peserta didik adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Menurut Sudijono (dalam Pindo Hutauruk dan Rinci Simbolon: 2018) untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik yang diperoleh dari hasil belajar secara individu menggunakan rumus:

Keterangan

KB : Keterangan Belajar

B : Skor yang diperoleh (Skor Merah)

N : Skor Total (Skor maksimal ideal)

H. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah bila terjadi peningkatan skor rata-rata hasil belajar peserta didik, dan terjadi peningkatan nilai peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peserta didik dikatakan sudah mencapai ketuntasan jika nilai yang diperoleh sudah mencapai ketuntasan jika nilai yang diperoleh sudah mencapai ketuntasan jika banyaknya peserta didik yang mencapai KKM 65% dari keseluruhan jumlah peserta didik. (Sumber Kurikulum SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar tahun 2022).

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah berdasarkan kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan SDI Paccerakkang Kota Makassar. KKM yang ditentukan SDI Paccerakkang yaitu 60 ke atas dengan persentase 65% ke

atas jika siswa kurang memperoleh nilai 60 keatas, dikatakan bahwa siswa secara klasikal dianggap belum tuntas menulis dan dalam belajar.

Pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas III SDI Paccerrakkang dengan indikator sebagai berikut:

1. Keterampilan guru mengelola pembelajaran menulis narasi menggunakan pendekatan konstruktivisme meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya.
3. Siswa kelas III SDI Paccerrakkang sebanyak 65% mengalami ketuntasan belajar individu dengan nilai 60 dalam pembelajaran menggunakan media animasi.

I. Indikator Keberhasilan

Peserta didik dikatakan sudah mencapai ketuntasan jika nilai yang diperoleh sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) \geq dan kelas dikatakan sudah mencapai ketuntasan jika banyaknya peserta didik yang mencapai KKM 65% dari keseluruhan jumlah peserta didik. (Sumber Kurikulum SDI Paccerrakkang 2021/2022). Penilaian hasil relenasi pada penelitian ini adalah 100, pilihan ganda jika benar semua mendapatkan 10 poin dan penilaian isian jika sesuai jawaban mendapatkan 30 poin, sedangkan penilaian penggunaan bahasa mendapatkan 30 poin, dan penilaian sesuai dengan kesimpulan cerita animasi memiliki poin 30.

J. Aspek yang Dinilai

Aspek yang pada keterampilan-menulis diadaptasi dari Nurgiantoro

(2006)

NO	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kesesuaian Jawaban	30
2	Penggunaan Bahasa/kaidah	30
3	Kesimpulan cerita animasi	30
4	Kesimpulan cerita animasi	10
Total		90

**Tabel 3.1 Indikator Keberhasilan Ketetapan
Departemen Pendidikan Nasional**

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
90-100	Baik Sekali (A)
80-89	Baik (B)
60-79	Cukup (C)
50-59	Kurang (K)
0-49	Kurang Sekali (KS)

(Sumber: Departemen Pendidikan Nasional 2007)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN

A. Deskripsi Kegiatan Awal Dan Hasil Penelitian

1. Siklus 1

Pelaksanaan pembelajaran siklus berlangsung dalam dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran (2x35). Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Senin 14 Mei 2022 dan pertemuan II dilaksanakan pada hari Jumat 27 Mei 2022 dengan mengajarkan tema 8 pembelajaran 5 benda sedangkan diakhir pertemuan II atau diakhir siklus dilaksanakan tes hasil belajar.

a. Tahap Perencanaan

Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan pada tahap ini adalah: (1) Menentukan pokok bahasan, (2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media animasi, (3) Mengembangkan scenario pembelajaran, (4) Menyiapkan sumber belajar (5) Menyiapkan fasilitas dan sarana pendukung, (6) Mengembangkan format evaluasi Pembelajaran, (7) Menyiapkan alat observasi, aktivitas guru, dan keterampilan guru dalam pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama: (1) Guru menjelaskan pembelajaran sesuai dengan buku yang telah disiapkan, (2) Guru memasang menyiapkan media untuk menampilkan media animasi yang akan ditampilkan di depan kelas, (3) Guru menampilkan media animasi dan siswa mengamati video tersebut, (4) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi bersama temannya, mengenai video animasi yang telah diamati, (5) Setelah berdiskusi, guru

memberikan soal untuk mengembangkan kemampuannya setelah menonton video animasi, (6) Guru mengumpulkan hasil jawaban siswa yang telah di selesaikan, (7) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Pertemuan kedua: (1) Guru menanyakan materi yang telah dijelaskan, (2) Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya tentang hal yang belum jelas, (3) Guru menjelaskan pertanyaan yang ditanyakan siswa, (4) Guru menampilkan media animasi agar siswa lebih paham, (5) Guru memberikan soal kepada siswa, (6) Guru menjelaskan kembali hal-hal yang harus diperhatikan dalam menonton video animasi, (7) Guru memberikan penguatan berupa reward kepada siswa yang telah maju membacakan karangan narasi yang dibuat, (8) Guru menarik kembali kesimpulan dan refleksi, (9) Guru menutup pelajaran dan berdoa bersama.

c. Tahap Observasi

Dalam siklus pertama ini dilakukan tahap observasi dimana dilakukan oleh guru kelas atau seorang peneliti untuk mengamati keterampilan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4.1

**Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Siswa Kelas III SDI
Paccera Kang Kota Makassar**

No	Deskripsi Pengamatan	P1		P2	
		TL	TTL	TL	TTL
1	Membuka pelajaran dengan berdoa	✓		✓	
2	Guru memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.	✓		✓	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		✓	

4	Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan media animasi	✓		✓	
5	Guru menjelaskan Pembelajaran Bahasa Indonesia	✓		✓	
6	Guru memberikan contoh pembelajaran BI dengan media animasi dengan tema yang telah ditentukan	✓		✓	
7	Guru membagikan LKS yang akan di kerjakan, dan masing-masing siswa mengerjakan dengan menggunakan langkah-langkah yang telah dijelaskan.	✓		✓	
8	Guru menjelaskan apa yang harus dikerjakan oleh siswa.	✓		✓	
9	Guru menjelaskan agar peserta didik mengerjakan tugasnya dengan pemikiran serta kreatifitasnya sendiri.	✓		✓	
10	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacakan hasil yang dikerjakan.		✓	✓	
11	Melakukan penilaian hasil belajar		✓	✓	
12	Guru menutupi pelajaran dengan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.		✓	✓	

Keterangan

TL : Terlaksana

TTL : Tidak Terlaksana

Berdasarkan hasil dari observasi aktivitas peneliti terhadap “Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD Inpres Paccerrakkang.” untuk siklus pertama belum maksimal.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Dalam kegiatan observasi, keadaan siswa serta keaktivitas siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi yang disediakan untuk menganalisis respon serta perilaku siswa dengan pendekatan pembelajaran yang ditetapkan oleh peneliti. Berikut hasil dari observasi yang berdasarkan pendekatan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Tabel 4.2

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 Siswa Kelas III SDI
Paccerakang Kota Makassar**

No	Deskripsi Pengamatan	P1		P2	
		TL	TTL	TL	TTL
1	Siswa siap mengikuti pelajaran	✓		✓	
2	Siswa membaca doa sebelum belajar	✓		✓	
3	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru		✓	✓	
4	Siswa memperhatikan langkah-langkah yang akan di laksanakan (Menggunakan Media Animasi)			✓	
5	Siswa memperhatikan contoh pelajaran yang diberikan guru.	✓		✓	
6	Siswa bersama-sama mengamati pelajaran.			✓	
7	Guru membagikan LKS yang akan di kerjakan, dan masing-masing siswa mengerjakan dengan menggunakan langkah-langkah yang telah dijelaskan.	✓		✓	
8	Siswa membuat tugas dengan kreatifitas sendiri.		✓	✓	
9	Siswa mengikuti bimbingan guru dalam menyelesaikan tugas.	✓		✓	
10	Siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran		✓	✓	
11	Melakukan penilaian hasil belajar	✓		✓	
12	Siswa membaca doa menurut kepercayaan masing-masing	✓		✓	

Tabel 4.3
Data Perolehan Nilai Tes Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Siklus I	
			Nilai	Keterangan KKM
1	Adelia Al Zahra	P	70	Tidak Tuntas
2	Affan Chandra Tri	P	72	Tidak Tuntas
3	Ahmad Ardana Y	L	60	Tidak Tuntas
4	Ahmad Zaki B	L	84	Tuntas
5	Al Hidayat	L	68	Tidak Tuntas
6	Al Rafif Firman	L	78	Tuntas
7	Andi Zahra Nadiya H	P	56	Tidak Tuntas
8	Baso Rauf Muktarullah	L	78	Tuntas
9	Baso Rifki Muktarullah	L	88	Tuntas
10	Dwi Ainun Aprila Putri	P	72	Tidak Tuntas
11	Kevin Anugrah Pratama	L	82	Tuntas
12	Maharani Putri Sulaiman	P	90	Tuntas
13	Muh. Hafiz Althaf	L	64	Tidak Tuntas
14	Muhammad Anugrah	L	78	Tuntas
15	Muhammad Nur Adhma	L	80	Tuntas
16	Muhammad Royyan	L	92	Tuntas
17	Nazirah	P	55	Tidak Tuntas
18	Nur Al Fath Az Zahra	P	60	Tidak Tuntas
19	Nur Azizah	P	62	Tidak Tuntas
20	Nur Rohadatul Aisy	P	81	Tuntas
21	Nurfaidah Annaila S	P	60	Tidak Tuntas
22	Pramudita	P	57	Tidak Tuntas
23	Rayi Akbar Ramadhan	L	72	Tidak Tuntas
24	St. Azilah Azzhara	P	62	Tidak Tuntas
25	Muh. Furgon Assafah A	L	52	Tidak Tuntas
Jumlah			1.773	
Rata-rata			70,92	

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 13 peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar yang memperoleh nilai KKM yaitu 75 ke atas sebanyak 10 orang peoraserta didik, sedangkan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai dibawah 75 sebanyak 15 orang peserta didik yang memperoleh nilai dibaah 75 sebanyak 14 orang peserta didik dengan nilai rata-rata kelas adalah 73. Untuk melihat nilai persentase ketuntasan dan ketidaktuntasan hasil belajar bahasa Indonesia menggunakan media animasi pada peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar, pasa siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Deskripsi Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Hasil Belajar Peserta Didik
Siklus 1

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	10	40%
0-74	Tidak Tuntas	15	60%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar adalah 40% dan ketidaktuntasan hasil belajar peserta didik adalah 60%. Hal ini menunjukkan bahwa siklus 1 ketuntasan hasil belajar belum sepenuhnya berhasil karena indikator keberhasilan yang ditetapkan mengisyaratkan bahwa pembelajaran BI dikategorikan berhasil jika setiap peserta didik mendapat nilai rata-rata 75

minimal mencapai 85% dari jumlah peserta didik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran belum tercapai dan pembelajaran dilanjutkan pada siklus II.

d. Refleksi Siklus 1

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil belajar pada siklus 1 maka refleksi guru dan peserta didik sebagai berikut;

- 1) Guru mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan siklus.
- 2) Guru mengkaji hasil pembelajaran dan efek tindakan siklus 1
- 3) Guru membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus 1.

Berdasarkan dari hasil observasi awal dilakukan oleh peneliti, maka beberapa temuan yang ditemukan oleh peneliti sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan media animasi. Di dalam observasi awal yang ditemukan oleh peneliti terdapat beberapa yang menghambat dalam menggunakan media animasi diantaranya:

- 1) Siswa masih kurang tertib dalam menonton video animasi yang telah disiapkan.
- 2) Suara siswa lebih besar dibandingkan suara video animasi.
- 3) Menggunakan media animasi membuat siswa lebih banyak bermain.
- 4) Siswa lebih sering menggunakan media buku dibandingkan media animasi.

Berdasarkan beberapa masalah tersebut peneliti mencairkan solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti dapat melakukan revisi pada siklus I ini dengan jabaran sebagai berikut

- 1) Guru harus mempersiapkan video animasi yang menarik, sehingga siswa bisa fokus.
- 2) Guru harus lebih aktif memberi bimbingan dan arahan kepada peserta didik dalam menggunakan media animasi pada proses pembelajaran.
- 3) Peserta didik harus lebih aktif menerima penjelasan guru.
- 4) Peserta didik harus lebih aktif menerima bimbingan dan arahan dari guru dalam menonton video animasi yang ditampilkan.

Berdasarkan beberapa masalah tersebut peneliti menemukan solusi agar bisa mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti mencari solusi dari permasalahan tersebut. Dengan cara mengubah desain dan pendekatan pembelajaran dimana dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media animasi agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Siklus 2

Pelaksanaan pembelajaran siklus 2 berlangsung dalam dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran (2x35). Pertemuan 1 untuk pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari 14 Mei 2022 dan pertemuan II untuk pelaksanaan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada hari Jumat 27 Mei 2022 sama halnya dengan siklus I.

a. Hasil observasi Aktivitas Guru Siklus II

Data aktivitas guru pada siklus II diperoleh melalui lembaran observasi selama proses pembelajaran di setiap pertemuan. Adapun deskripsi tentang aktivitas guru selama proses pembelajaran pada siklus II yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Siswa Kelas III SDI
Paccerakang Kota Makassar

No	Deskripsi Pengamatan	Kualifikasi	
		TL	TTL
1	Membuka pelajaran dengan berdoa	✓	
2	Guru memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.	✓	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
4	Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan media animasi	✓	
5	Guru menjelaskan Pembelajaran Bahasa Indonesia	✓	
6	Guru memberikan contoh pembelajaran BI dengan media animasi dengan tema yang telah ditentukan	✓	
7	Guru membagikan LKS yang akan dikerjakan, dan masing-masing siswa mengerjakan dengan menggunakan langkah-langkah yang telah dijelaskan.	✓	
8	Guru menjelaskan apa yang harus dikerjakan oleh siswa.	✓	
9	Guru menjelaskan agar peserta didik mengerjakan tugasnya dengan pemikiran serta kreatifitasnya sendiri.	✓	
10	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacakan hasil yang dikerjakan.		✓
11	Melakukan penilaian hasil belajar	✓	
12	Guru menutupi pelajaran dengan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.	✓	

TL : Terlaksana

TTL: Tidak Terlaksana

b. Hasil observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

Tabel 4.6

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Siswa Kelas III SDI
Paccerakang Kota Makassar**

No	Deskripsi Pengamatan	P1		P2	
		TL	TTL	TL	TTL
1	Siswa siap mengikuti pelajaran	✓		✓	
2	Siswa membaca doa sebelum belajar	✓		✓	
3	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru	✓		✓	
4	Siswa memperhatikan langkah-langkah yang akan di laksanakan (Menggunakan Media Animasi)	✓		✓	
5	Siswa memperhatikan contoh pelajaran yang diberikan guru.	✓		✓	
6	Siswa bersama-sama mengamati pelajaran.	✓		✓	
7	Guru membagikan LKS yang akan di kerjakan, dan masing-masing siswa mengerjakan dengan menggunakan langkah-langkah yang telah dijelaskan.	✓		✓	
8	Siswa membuat tugas dengan kreatifitas sendiri.		✓	✓	
9	Siswa mengikuti bimbingan guru dalam menyelesaikan tugas.	✓		✓	
10	Siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran	✓		✓	
11	Melakukan penilaian hasil belajar	✓		✓	
12	Siswa membaca doa menurut kepercayaan masing-masing	✓		✓	

c. Data Perolehan Nilai Tes Hasil Belajar Pada Peserta Didik Siklus II

Proses pembelajaran menggunakan media animasi selama dua pertemuan siklus II dan diakhiri dengan melakukan tes pada akhir siklus, maka diperoleh hasil tes belajar sebagaimana terlampir dalam tabel berikut:

Tabel 4.7

Data Perolehan Nilai Tes Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Siklus II	
			Nilai	Keterangan KKM
1	Adelia Al Zahra	P	84	Tuntas
2	Affan Chandra Tri	P	82	Tuntas
3	Ahmad Ardana Y	L	90	Tuntas
4	Ahmad Zaki B	L	88	Tuntas
5	Al Hidayat	L	88	Tuntas
6	Al Rafif Firman	L	80	Tuntas
7	Andi Zahra Nadiya H	P	86	Tuntas
8	Baso Rauf Muktarullah	L	85	Tuntas
9	Baso Rifki Muktarullah	L	98	Tuntas
10	Dwi Ainun Aprila Putri	P	92	Tuntas
11	Kevin Anugrah Pratama	L	78	Tuntas
12	Maharani Putri Sulaiman	P	98	Tuntas
13	Muh. Hafiz Althaf	L	84	Tuntas
14	Muhammad Anugrah	L	98	Tuntas
15	Muhammad Nur Adhma	L	90	Tuntas
16	Muhammad Royyan	L	92	Tuntas
17	Nazirah	P	85	Tuntas
18	Nur Al Fath Az Zahra	P	90	Tuntas
19	Nur Azizah	P	92	Tuntas
20	Nur Rohadatul Aisy	P	92	Tuntas

21	Nurfaidah Annaila S	P	90	Tuntas
22	Pramudita	P	87	Tuntas
23	Rayi Akbar Ramadhan	L	82	Tuntas
24	St. Azilah Azzhara	P	92	Tuntas
25	Muh. Furgon Assafah A	L	82	Tuntas
Jumlah			2.205	
Rata-rata			88,2	

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan bahwa dari 2 peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar sudah memperoleh nilai KKM yaitu 75 ke atas dengan nilai rata-rata kelas adalah 87,8. Untuk melihat presentase ketuntasan dan ketidaktuntasan hasil belajar BI dengan menggunakan media animasi pada peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8

Deskripsi Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Hasil Belajar Peserta didik Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
75-100	Tuntas	25	100%
0-74	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar pada siklus II diketahui sudah mencapai 100% yang sudah melampaui indikator keberhasilan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran sudah tercapai sehingga pembelajaran dapat dihentikan.

d. Refleksi

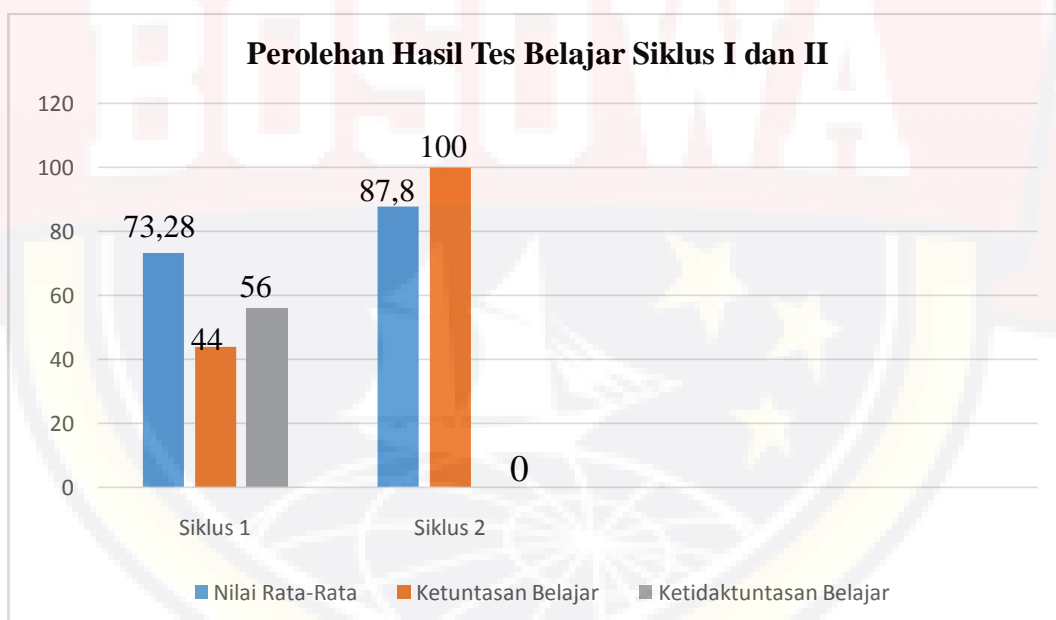
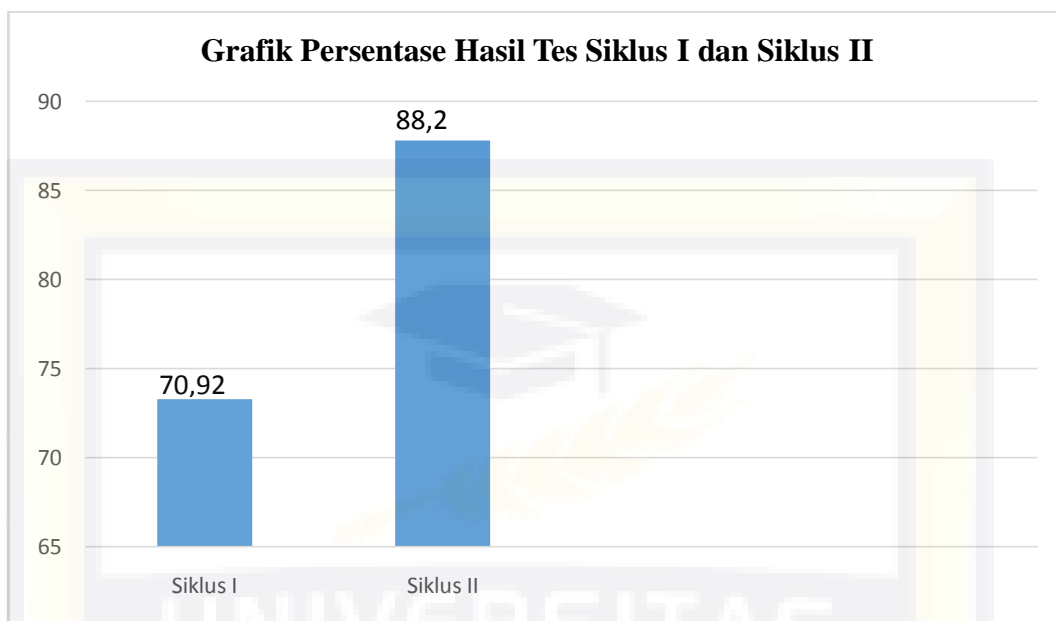
Pelaksanaan tindakan siklus II yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan masing-masing dengan alokasi waktu dua jam pelajaran (2x25 menit), menunjukkan adanya kemajuan proses pembelajaran BI melalui media animasi barang bekas. Kemajuan bukan hanya terjadi pada proses pembelajaran saja, tetapi juga pada hasil belajar BI peserta didik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui media animasi terjadi peningkatan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas III SD Inpres Paccerrakang.

Pelaksanaan tindakan siklus II sebagai perbaikan dari pelaksanaan tindakan siklus I memberi dampak yang positif terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Secara umum hasilnya semakin sesuai dengan apa yang diharapkan. Aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat diagram dibawa ini

Tabel 4.9

Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Siswa yang Berhasil	Persentase Ketuntantasan	Nilai Rata-rata	Kategori
I	10	0,4	70,92	Kurang
II	25	100%	88,2	Baik



B. Pembahasan Hasil Penelitian

Bagian ini akan membahas tentang temuan peneliti yang diperoleh di lapangan baik dari data-data hasil observasi dan hasil belajar peserta didik, sesuai dengan rumusan permasalahan yang diangkat peneliti yaitu peningkatan hasil

belajar IPA melalui media animasi pada peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar.

Peneliti tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan yang berlangsung selama 2x25 menit. Tindakan yang pertama dilakukan yaitu menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media animasi. Fungsi media tersebut dapat menarik perhatian peserta didik, juga dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Media yang digunakan pada setiap siklus merupakan media animasi yang di download di internet yaitu *youtube*. Media tersebut dibuat berdasarkan kebutuhan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil peneliti pada siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelas peserta didik yaitu 76 dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik 44% dan persentase ketidaktuntasan belajar peserta didik 56% yang disebabkan pembelajaran pada siklus I aktivitas guru pada indikator penjelasan materi, memberi bimbingan dan arahan kepada peserta didik dalam melaksanakan percobaan masih perlu ditingkatkan. Sedangkan aktivitas peserta didik berdasarkan pengamatan pada indikator peserta didik menyimak penjelasan guru, peserta didik yang aktif menerima bimbingan dan arahan dari guru mengenai percobaan, peserta didik melakukan percobaan batasan waktu yang ditentukan, serta terampil dan aktif dalam percobaan masih kategori cukup.

Melalui pengamatan yang telah dilakukan pada siklus I maka pada siklus II akan diadakan tindakan perbaikan. Sebelum memulai pembelajaran guru

memperhatikan kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I yakni menerapkan media barang bekas dalam pembelajaran dengan pengelolaan kelas yang baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, seperti yang diungkapkan Hamalik (2007:30) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Penelitian tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan yang berlangsung selama 2x25 menit dengan menggunakan media animasi menunjukkan keaktifan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar BI. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas peserta didik 90 dengan presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik 100% yang sudah melampaui indikator keberhasilan. Peningkatan ini terjadi karena pada siklus II peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, tampak bahwa penggunaan media animasi memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar BI pada peserta didik kelas III SDI Inpres Paccerakkang Kota Makassar. Hal tersebut didukung oleh pendapat Hamalik dalam Arsyad (2007:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan minat kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Penggunaan media animasi yang maksimal dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia, karena media animasi merupakan media yang membantu dalam memberikan motivasi, keaktifan, kreatifitas bagi

peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar BI melalui media animasi pada peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar menunjukkan terjadi peningkatan. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa dalam pembelajaran BI terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar melalui media animasi.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia melalui media animasi pada peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang menunjukkan terjadi peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada siklus mengalami peningkatan yakni pada tindakan siklus I nilai rata-rata kelas adalah 76, dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik 44% dan ketidaktuntasan belajar peserta didik 56%. Dari hasil analisis tersebut belum mencapai KKM karena nilai rata-rata minimal yaitu 75 atau dengan kata lain kurang 85% dari jumlah peserta didik. Atas dasar itu penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dimana nilai rata-rata kelas adalah 90 dan persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 100% yang sudah melampaui indikator keberhasilan.

Hasil evaluasi siklus II menunjukkan nilai yang dicapai peserta didik meningkat dari tolak ukur keberhasilan penelitian. Berdasarkan persentase yang dicapai peserta didik pada akhir pembelajaran siklus II menunjukkan terjadi peningkatan, oleh karena itu penelitian ini dihentikan. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa dalam pembelajaran BI terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas III SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar melalui media animasi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan sebelumnya, maka saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya memfasilitasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran termasuk penggunaan media yang bervariasi sesuai materi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta guru mampu memberikan motivasi belajar yang lebih terhadap peserta didik sehingga hasil belajarnya menjadi lebih optimal.
2. Bagi peserta didik, agar selalu semangat, lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui media animasi.

BOSOWA



DAFTAR PUSTAKA

- Asdar. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Azkiya Publishing.
- Asdam, Muhammad. 2019. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa*. Makassar: LIPa.
- Kurniawan, Muhammad. 2018. *Pengaruh penerapan Media Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang*, (online), Vol 3, No.1 (<http://eprints.radenfatah.ac.id/2914/> diakses 1 Januari 2022)
- Wulandari, Linda Dewi Astuti. 2020. *Peran Guru Dalam Pemanfaatan Media Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 63 Kota Jambi*, (Online). Vol. 3, No. 2 (<http://repository.uinjambi.ac.id/3527/> diakses 10 Desember 2021).
- Munawaroh, Laila. 2016. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Konsep Sistem Pendidikan*. (Online). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29785> diakses 4 Februari 2022).
- Sadiman, S Arief. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja
- Sumardi, Muljanto. 1996. *Berbagai Pendekatan dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT. Midas Surya Grafindo.
- Hendriana, Heris. 2017. *Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Cimahi: PT Refika Aditama.
- Sukmadinata, Syaodih, Nana. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Dalman, H. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Syafei, Subana. 1993. *Terampil Berbahasa Indonesia. Petunjuk Guru Bahasa Indonesia SMA Kelas II*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ahmad, Abu & Supriyono Widodo. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi Aksara.

- Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*". Jurnal Lingkar Widya Swara, 4(1), 104-117.
- Ghozali, Imam, 2011. *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Purwanto. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ilham, Satria Andika Nur. 2021. Perkembangan Animasi Indonesia dari Tahun Ke Tahun Pertama Industri Animasi Indonesia Segera Bangkit. (Online) <https://www.kompasiana.com/satriaadhika2005/60ef95ad15251073bc1a2a12/potret-film-animasi-indonesia-indrustri-animasi-indonesia-segera-bangkit?page=all>. Diakses pada tanggal 8 November 2021.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi *Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018, 98 – 107.
- <https://repository.unpak.ac.id/tukangna/repo/file/files-20200110015955.pdf>



BOSOWA



LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

PROFIL SEKOLAH

No	Profil Sekolah	
1	Nama Sekolah	UPT SPF SD Inpres Paccerakkang
2	NPSN	40307615
3	Jenjang Pendidikan	SD
4	Status Sekolah	Negeri
5	Alamat Sekolah	Jl. Paccerakkang No 7
	RT/RW	0/0
	Kode Pos	90241
	Kelurahan	Paccerakkang
	Kecamatan	Kec. Biringkanaya
	Kabupaten/Kota	Kota Makassar
	Provinsi	Prof. Sulawesi Selatan
	Negara	Indonesia
6	Posisi Geografis	-5.1208 Lintang 119.5227 Bujur
7	Akreditasi	A
8	Jumlah Guru	32
9	Jumlah Siswa Laki-laki	337
10	Jumlah Siswa Perempuan	349
11	Ruang Kelas	10
12	Perpustakaan	1
13	Kepala Sekolah	Muhammad Yunus Sunusi
14	Guru Kelas III	Yuliana
15	Tahun Berdiri	-

LAMPIRAN II**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS III SD INPRES
PACCERAKKANG KOTA MAKASSAR**

No.	Nama Peserta Didik	L/P
1	Adelia Al Zahra	P
2	Affan Chandra Tri	P
3	Ahmad Ardana Y	L
4	Ahmad Zaki B	L
5	Al Hidayat	L
6	Al Rafif Firman	L
7	Andi Zahra Nadiya H	P
8	Baso Rauf Muktarullah	L
9	Baso Rifki Muktarullah	L
10	Dwi Ainun Aprila Putri	P
11	Kevin Anugrah Pratama	L
12	Maharani Putri Sulaiman	P
13	Muh. Hafiz Althaf	L
14	Muhammad Anugrah	L
15	Muhammad Nur Adhma	L
16	Muhammad Royyan	L
17	Nazirah	P
18	Nur Al Fath Az Zahra	P
19	Nur Azizah	P
20	Nur Rohadatul Aisy	L
21	Nurfaidah Annaila S	P
22	Pramudita	P
23	Rayi Akbar Ramadhan	L
24	St. Azilah Azzhara	P
25	Muh. Furgon Assafah A	L

LAMPIRAN 3

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas / Semester : 3 / 2
Tema : Praja Muda Karana (Tema 8)
Sub Tema : Aku Anggota Pramuka (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPA, SBdP
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI	INDIKATOR
3.9	Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.	3.9.1 Mengidentifikasi arti lagu Garuda Pancasila. 3.9.2 Memahami lambang negara dalam teks bacaan.
4.9	Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis	4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait lambang Negara.

menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

IPA

No	Kompetensi	Indikator
3.1.1	Mengenal Tumbuhan (Bunga)	3.11.2 Menjelaskan mengenai tumbuhan (bunga)
4.1.1	Menjelaskan bagian tumbuhan dan bagian-bagian bunga tumbuhan (bunga).	4.11.1 Menjelaskan bagian bunga. 4.11.2 Tumbuhan (bunga) terdiri dari kelopak bunga, mahkota bunga, kepala putik, tangkai putik dan benang sari.

SBdP

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Mengrtahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.2.1 Mengenal pola irama sebuah lagu. 3.2.2 Memahami variasi pola iama yang sama, mirip dan berbeda pada lagu berbentuk ABA.
4.2	Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	4.2.1 Menampilkan variasi pola irama yang sama, mirip, dan berbeda pada sebuah lagu. 4.2.2 Menyanyikan lagu dengan menggunakan variasi pola irama variasi pola irama yang sama, murup, dan berbeda.

C. Tujuan

1. Setelah membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi arti lagu Garuda Pancasila dengan benar.
2. Setelah mengamati, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait arti lambang negara dengan benar.
3. Setelah mengamati berbagai gambar, siswa dapat menjelaskan arti sudut dengan benar.

4. Setelah mengamati, siswa dapat menentukan sudut melalui gambar atau menggunakan benda konkret.
5. Setelah mendengarkan lagu, siswa dapat menunjukkan variasi pola irama yang sama, mirip, dan berbeda pada lagu berbentuk ABA' dengan benar.
6. Setelah mengamati contoh, siswa dapat memeragakan pola irama dengan variasi pola irama yang sama, mirip, dan berbeda, melalui meyuarakan atau memainkannya dengan benar.

D. Materi

1. Lagu Garuda Pancasila.

E. Pendekatan dan Metode

- Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : Cooperative Learning
 Teknik : Example Non Example
 Metode : Permainan, penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan 	15 Menit

	<p>penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</p> <p>5. Pembiasaan membaca/menulis 15-20 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi atau motivasi . Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini <p>6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.</p> <p>7. Guru menyampaikan penilaian yang akan dilakukan kepada siswa.</p> <p>8. Guru mengaitkan pelajaran dengan pemahaman siswa, misalnya dengan pertanyaan-pertanyaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah siswa hafal lagu Garuda Pancasila? • Apa siswa tahu arti lagu Garuda Pancasila? • Berdiskusi tentang arti lagu Garuda Pancasila. Hal ini untuk memperkuat karakter nasionalis. <p>Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dari materi yang akan diberikan.</p>	
Kegiatan Inti	Ayo Membaca	140 menit

- Kegiatan membaca teks yang ada pada buku pegangan siswa, dapat dijadikan kegiatan penguatan literasi. Berikan waktu untuk siswa membaca senyap.
- Siswa mengamati lagu Garuda Pancasila dengan menggunakan animasi.
- Siswa berdiskusi tentang arti lagu Garuda Pancasila sesuai teks yang telah dibaca.
- Siswa mengingat kembali syair dengan menyanyikan lagu Garuda Pancasila.
- Arti lagu Garuda Pancasila berisi tentang sikap yang diharapkan dari warga negara untuk mencintai negaranya. Rela berkorban untuk bangsanya. Siswa diberikan pengertian bahwa semua bisa berkontribusi untuk mengharumkan nama bangsa. Salah satunya menghargai kebudayaan, menghargai perbedaan, dan berprestasi. Diskusi ditujukan untuk memperkuat karakter nasionalis.

(Critical Thinking, Creativity)

Ayo Berlatih

- Siswa menuliskan kembali arti lagu Garuda Pancasila.
- Siswa menyampaikan hasil tulisan tentang arti lagu Garuda Pancasila di depan teman-teman.
- Hasil tulisan siswa bisa berbeda dengan teks, namun maknanya sama.

(Communication, Critical Thinking)

Ayo Berlatih

- Siswa mengamati gambar anggota pramuka yang sedang berbaris. Gambar menunjukkan sikap baik saat berbaris. Saat berbaris, selalu ada pemimpin pasukan. Siswa berdiskusi untuk

	<p>berani menjadi pemimpin agar memperkuat karakter mandiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa juga mengamati posisi saat berbaris. Posisi lengan saat lencang kanan membentuk sudut. • Siswa diajak mengamati benda yang ada di kelas, lalu menggambarkan bentuk sudut yang dihasilkan benda tersebut. • Siswa mengamati berbagai benda yang ada pada buku, lalu menggambarkan sudut yang terbentuk pada setiap benda tersebut. • Siswa mengidentifikasi sudut yang dimiliki benda-benda yang ada di kelas. (HOTS) (Mandiri, Critical Thinking) <p>Ayo Bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyanyikan lagu Siapa dapat Berbaris. • Siswa mengidentifikasi pola irama yang ada pada lagu Siapa dapat Berbaris. • Siswa berlatih menemukan contoh lagu yang memiliki pola irama ABA', • Untuk menentukan pola irama bisa dilakukan dengan gerakan tepuk tangan. <p>(Creativity and Innovation)</p>	
Kegiatan Penutup	<p>A. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kamu pelajari hari ini? • Bagaimana perasaanmu saat kegiatan menyanyi, mengelompokkan benda, dan mendeklamasikan sila ke 4 Pancasila? • Kegiatan apa yang paling kamu sukai? • Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut? 	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut? • Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab siswa secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi. <p>B. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi</p> <p>C. Lalu pelajaran ditutup dengan doa bersama sebagai ungkapan syukur kepada Tuhan atas semua yang sudah dipelajari hari ini.</p> <p>Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (Religius)</p>	
--	---	--

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/proyek dengan rubrik penilaian sebagai berikut:

1. Penilaian Sikap

Pengamatan dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan menggunakan lembar observasi.

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis: Skor

Identifikasi informasi tentang lambang Negara Garuda Pancasila dari teks yang dibaca.

a. $\frac{\text{jumlah benar}}{4} \times 100 = \text{nilai}$

b. Kunci jawaban bisa sangat beragam sesuai bahasa masing-masing.

3. Berbagai contoh benda yang memiliki sudut

4. Media animasi

Catatan Guru

1. Masalah

2. Ide Baru

3. Momen Spesial :.....

Makassar, Mei 2022

Mengetahui

Kepala Sekolah

Peneliti



Muhammad Yunus Sanusi, S.Pd., M.Pd

NIP. 197105111995011003

Silfika Alisa

NIM: 4518103014

LAMPIRAN 4

Contoh Soal Siswa Kelas III

1. Apa yang harus dikenal ketika menjadi anggota pramuka?....
 - a) Harus mengenal lambang pancasila
 - b) lambang warna tunas kelapa
 - c) Warna api unggun
 - d) Membuat kemah agar menarik
2. Kegiatan pramuka dilakukan dengan.....
 - a) Sedih
 - b) Gembira
 - c) Menangis
 - d) Berkelahi
3. Pramuka mengajarkan kepada anggota pramuka agar selalu..... menjadi anggota pramuka.
 - a) Mandiri, gembira, selalu riang.
 - b) Sedih dan gembira.
 - c) Mencintai tanah air dan bertengkar
 - d) Bermurung
4. Arti lagi “Garuda Pancasila”, yaitu.....
 - a) Tidak berjiwa patriot
 - b) Berjiwa patriot dan mendukung pancasila
 - c) Berjiwa tidak siap
 - d) Tidak melaksanakan nilai-nilai Pancasila.
5. Apakah menonton video animasi tentang pembelajaran membosankan
 - a) Sangat membosankan
 - b) Sangat menghibur
 - c) Biasa saja

d) Menarik

6. Siapakah yang menciptakan lagu “Garuda Pancasila”?

- a) Jokowi
- b) Sudharnoto
- c) Megawati
- d) SBY

7. Kelompok Pramuka siaga disebut....

- a) Garuda
- b) Barung
- c) Burung
- d) Siaga

8. Berapakah warna barung yang diambil pada burung Garuda?

- a) 8
- b) 9
- c) 6
- d) 20

9. Tanda penyimpanan barung yang ditempelkan di anggota tubuh dan biasanya berbentuk segitiga dipesang di bagian.....

- a) Kaki
- b) Perut
- c) Lengan baju
- d) Kepala

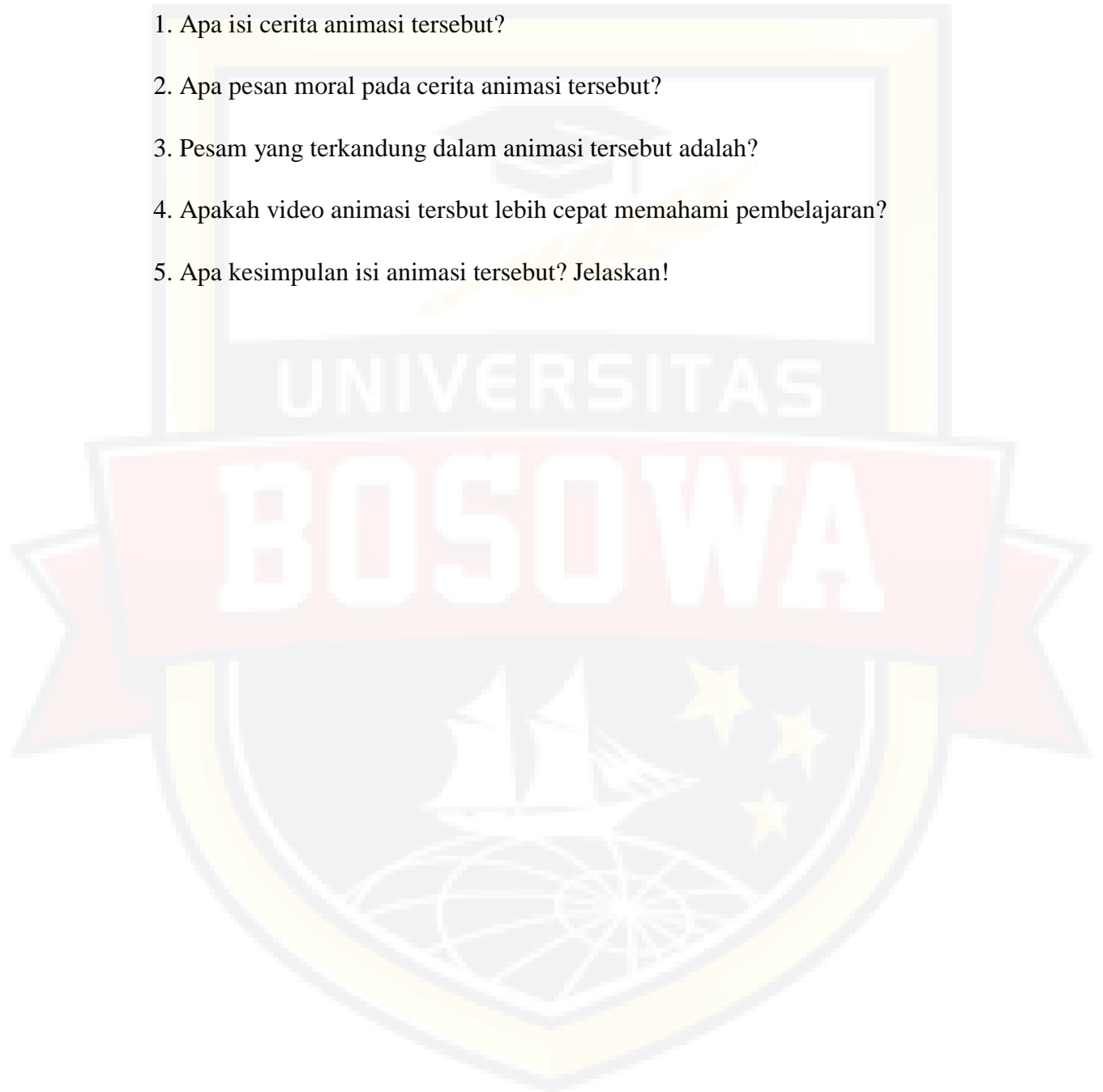
10. Dalam burung Garuda terdapat lambang warna yang memiliki arti tersendiri, warna apa saja yang ada pada lambang burung Garuda?

- a) Merah, putih, kuning, hijau, dan hitam.
- b) Kuning, biru, coklat, merah muda, dan putih.
- c) Merah jambu, merah, jingga, hitam dan biru

d) Merah , putih, kuning, coklat, dan hitam

Essay

1. Apa isi cerita animasi tersebut?
2. Apa pesan moral pada cerita animasi tersebut?
3. Pesam yang terkandung dalam animasi tersebut adalah?
4. Apakah video animasi tersbut lebih cepat memahami pembelajaran?
5. Apa kesimpulan isi animasi tersebut? Jelaskan!



LAMPIRAN 5

Kunci Jawaban

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. B |
| 2. B | 7. B |
| 3. A | 8. C |
| 4. B | 9. C |
| 5. B | 10. A |

ESSAY

1. Menjelaskan tentang garuda Pancasila dengan lambang Negara yang memiliki makna penting untuk warga Negara Indonesia.
2. Bahwa kita sebagai warga Negara akan selalu mendukung Pancasila. Warga Negara Indonesia berjiwa patriot. Berjiwa patriot berarti siap berjuang dan rela berkorban untuk Negara.
3. Rakyat Indonesia akan hidup makmur sentosa jika melaksanakan nilai-nilai Pancasila.
4. Jawaban murid sesuai dengan menggunakan media animasi selama proses pembelajaran.
5. Burung Garuda tersebut menggambarkan bahwa Indonesia adalah bangsa yang besar dan Negara Indonesia tersebut.

LAMPIRAN 6**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I DAN II**

No	Deskripsi Pengamatan	Siklus I		Siklus II	
		TL	TTL	TL	TTL
1	Membuka pelajaran dengan berdoa	✓		✓	
2	Guru memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.	✓		✓	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		✓	
4	Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan media animasi	✓		✓	
5	Guru menjelaskan Pembelajaran Bahasa Indonesia	✓		✓	
6	Guru memberikan contoh pembelajaran BI dengan media animasi dengan tema yang telah ditentukan	✓		✓	
7	Guru membagikan LKS yang akan di kerjakan, dan masing-masing siswa mengerjakan dengan menggunakan langkah-langkah yang telah dijelaskan.	✓		✓	
8	Guru menjelaskan apa yang harus dikerjakan oleh siswa.	✓		✓	
9	Guru menjelaskan agar peserta didik mengerjakan tugasnya dengan pemikiran serta kreatifitasnya sendiri.	✓		✓	
10	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacakan hasil yang dikerjakan.		✓	✓	
11	Melakukan penilaian hasil belajar		✓	✓	
12	Guru menutupi pelajaran dengan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.		✓	✓	

LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS I DAN II

No	Deskripsi Pengamatan	SIKLUS I		SIKLUS II	
		TL	TTL	TL	TTL
1	Membuka pelajaran dengan berdoa	✓		✓	
2	Guru memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.	✓		✓	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		✓	
4	Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan media animasi	✓		✓	
5	Guru menjelaskan Pembelajaran Bahasa Indonesia	✓		✓	
6	Guru memberikan contoh pembelajaran BI dengan media animasi dengan tema yang telah ditentukan	✓		✓	
7	Guru membagikan LKS yang akan di kerjakan, dan masing-masing siswa mengerjakan dengan menggunakan langkah-langkah yang telah dijelaskan.	✓		✓	
8	Guru menjelaskan apa yang harus dikerjakan oleh siswa.	✓		✓	
9	Guru menjelaskan agar peserta didik mengerjakan tugasnya dengan pemikiran serta kreatifitasnya sendiri.	✓		✓	
10	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacakan hasil yang dikerjakan.		✓	✓	
11	Melakukan penilaian hasil belajar		✓	✓	
12	Guru menutupi pelajaran dengan berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.		✓	✓	

LAMPIRAN 7

Hasil Tes Siswa Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Siklus I	
			Nilai	Keterangan KKM
1	Adelia Al Zahra	P	70	Tidak Tuntas
2	Affan Chandra Tri	P	72	Tidak Tuntas
3	Ahmad Ardana Y	L	60	Tidak Tuntas
4	Ahmad Zaki B	L	84	Tuntas
5	Al Hidayat	L	68	Tidak Tuntas
6	Al Rafif Firman	L	78	Tuntas
7	Andi Zahra Nadiya H	P	56	Tidak Tuntas
8	Baso Rauf Muktarullah	L	78	Tuntas
9	Baso Rifki Muktarullah	L	88	Tuntas
10	Dwi Ainun Aprila Putri	P	72	Tidak Tuntas
11	Kevin Anugrah Pratama	L	82	Tuntas
12	Maharani Putri Sulaiman	P	90	Tuntas
13	Muh. Hafiz Althaf	L	64	Tidak Tuntas
14	Muhammad Anugrah	L	78	Tuntas
15	Muhammad Nur Adhma	L	80	Tuntas
16	Muhammad Royyan	L	92	Tuntas
17	Nazirah	P	55	Tidak Tuntas
18	Nur Al Fath Az Zahra	P	60	Tidak Tuntas
19	Nur Azizah	P	62	Tidak Tuntas
20	Nur Rohadatul Aisy	P	81	Tuntas
21	Nurfaidah Annaila S	P	60	Tidak Tuntas
22	Pramudita	P	57	Tidak Tuntas
23	Rayi Akbar Ramadhan	L	72	Tidak Tuntas
24	St. Azilah Azzhara	P	62	Tidak Tuntas
25	Muh. Furgon Assafah A	L	52	Tidak Tuntas

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Siklus II	
			Nilai	Keterangan KKM
1	Adelia Al Zahra	P	84	Tuntas
2	Affan Chandra Tri	P	82	Tuntas
3	Ahmad Ardana Y	L	90	Tuntas
4	Ahmad Zaki B	L	88	Tuntas
5	Al Hidayat	L	88	Tuntas
6	Al Rafif Firman	L	80	Tuntas
7	Andi Zahra Nadiya H	P	86	Tuntas
8	Baso Rauf Muktarullah	L	85	Tuntas
9	Baso Rifki Muktarullah	L	98	Tuntas
10	Dwi Ainun Aprila Putri	P	92	Tuntas
11	Kevin Anugrah Pratama	L	78	Tuntas
12	Maharani Putri Sulaiman	P	98	Tuntas
13	Muh. Hafiz Althaf	L	84	Tuntas
14	Muhammad Anugrah	L	98	Tuntas
15	Muhammad Nur Adhma	L	90	Tuntas
16	Muhammad Royyan	L	92	Tuntas
17	Nazirah	P	85	Tuntas
18	Nur Al Fath Az Zahra	P	90	Tuntas
19	Nur Azizah	P	92	Tuntas
20	Nur Rohadatul Aisy	P	92	Tuntas
21	Nurfaidah Annaila S	P	90	Tuntas
22	Pramudita	P	87	Tuntas
23	Rayi Akbar Ramadhan	L	82	Tuntas
24	St. Azilah Azzhara	P	92	Tuntas
25	Muh. Furgon Assafah A	L	82	Tuntas
Jumlah			2.205	
Rata-rata			88,2	

LAMPIRAN 8

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Kualifikasi		
			Siklus I	Siklus II	Keterangan KKM
1	Adelia Al Zahra	P	70	84	Tuntas
2	Affan Chandra Tri	P	72	82	Tuntas
3	Ahmad Ardana Y	L	60	90	Tuntas
4	Ahmad Zaki B	L	84	88	Tuntas
5	Al Hidayat	L	68	88	Tuntas
6	Al Rafif Firman	L	78	80	Tuntas
7	Andi Zahra Nadiya H	P	56	86	Tuntas
8	Baso Rauf Muktarullah	L	78	85	Tuntas
9	Baso Rifki	L	88	98	Tuntas
10	Dwi Ainun Aprila Putri	P	72	92	Tuntas
11	Kevin Anugrah	L	82	78	Tuntas
12	Maharani Putri	P	90	98	Tuntas
13	Muh. Hafiz Althaf	L	64	84	Tuntas
14	Muhammad Anugrah	L	78	98	Tuntas
15	Muhammad Nur	L	80	90	Tuntas
16	Muhammad Royyan	L	92	92	Tuntas
17	Nazirah	P	55	85	Tuntas
18	Nur Al Fath Az Zahra	P	60	90	Tuntas
19	Nur Azizah	P	62	92	Tuntas
20	Nur Rohadatul Aisy	P	81	92	Tuntas
21	Nurfaidah Annaila S	P	60	90	Tuntas
22	Pramudita	P	57	87	Tuntas
23	Rayi Akbar Ramadhan	L	72	82	Tuntas
24	St. Azilah Azzhara	P	62	92	Tuntas
25	Muh. Furgon Assafah	L	52	82	Tuntas

LAMPIRAN 9

Surat Balasan Dari Pihak Sekolah



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD INPRES PACCERAKKANG
NSS/NPSN : 101196012390/40307615
Email : inpres.paccerakkang@gmail.com
Alamat : Jl. Paccerakkang No.7 Telp. Makassar 90241



Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Yunus Sanusi, S.Pd., M.Pd
NIP : 197105111995011003
Pekerjaan/Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Paccerakkang No.7, Paccerakang, Kec. Biringkanaya, Kota Makassar, Prov. Sulawesi Selatan

Menyatakan bahwa:

Nama : Salfika Alisa
NIM : 4518103014
Program Studi : PGSD
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD Inpres Paccerakkang, sejak tanggal 13 Mei s/d 27 Mei 2022 dalam rangka penyusunan skripsi S1 dengan judul "Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di UPT SPF SD Inpres Paccerakkang Kota Makassar".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 27 Mei 2022

Kepala Sekolah



Muhammad Yunus Sanusi S.Pd., M.Pd
NIP:197105111995011003



UNIVERSITAS BOSOWA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231

Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568

<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.275/FKIP/Unibos/V/2022

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,

Kepala Sekolah SD INPRES PACCKERAKANG KOTA MAKASSAR

di -

Kota Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Silfika Alisa

NIM : 4518103014

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di SDI Paccerakang

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 20 Mei 2022

Dekan

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.

NIDN : 0922097001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

LAMPIRAN 10

Lembar Kerja Siswa

Siklus I

Nama: Nur Rohadatul Aisy

Contoh Soal Siswa Kelas III

1. Apa yang harus dikenal ketika menjadi anggota pramuka?....
 - a) Harus mengenal lambang pancasila
 - b) lambang warna tunas kelapa
 - c) Warna api unggun
 - d) Membuat kemah agar menarik
2. Kegiatan pramuka dilakukan dengan.....
 - a) Sedih
 - b) Gembira
 - c) Menangis
 - d) Berkelahi
3. Pramuka tidak mengajarkan kepada anggota untuk, kecuali.....
 - a) Mandiri, gembira, selalu riang.
 - b) Sedih dan gembira.
 - c) Mencintai tanah air dan bertengkar
 - d) Bermurung
4. Arti lagi "Garuda Pancasila", yaitu.....
 - a) Tidak berjiwa patriot
 - b) Berjiwa patriot dan mendukung pancasila
 - c) Berjiwa tidak siap
 - d) Tidak melaksanakan nilai-nilai Pancasila.
5. Apakah menonton video animasi tentang pembelajaran membosankan
 - a) Sangat membosankan
 - b) Sangat menghibur
 - c) Biasa saja
 - d) Menarik
6. Siapakah yang menciptakan lagu "Garuda Pancasila"?
 - a) Jokowi
 - b) Sudharnoto

CS

Nur Rohadatul Aisy

- c) Megawati
- d) SBY

7. Kelompok Pramuka siaga disebut...

- a) Garuda
- b) Barung
- c) Burung
- d) Siaga

8. Berapakah warna barung yang diambil pada burung Garuda?

- a) 8
- b) 9
- c) 6
- d) 20

9. Tanda pennyimpanan barung yang ditempelkan di anggota tubuh dan biasanya berbentuk segitiga dipesang di bagian.....

- a) Kaki
- b) Perut
- c) Lengan baju
- d) Kepala

10. Dalam burung Garuda terdapat lambang warna yang memiliki arti tersendiri, warna apa saja yang ada pada lambang burung Garuda?

- a) Merah, putih, kuning, hijau, dan hitam.
- b) Kuning, biru, coklat, merah muda, dan putih.
- c) Merah jambu, merah, jingga, hitam dan biru
- d) Merah, putih, kuning, coklat, dan hitam.

B: 6
S: 9

- Rohadatul Aisy

Essay

1. Apa isi cerita animasi tersebut? isi animasi cerita tersebut adalah pembelajaran Pancasila. 20
2. Apa pesan moral pada cerita animasi tersebut? Pesan moral dari cerita animasi tersebut adalah tentang keragaman Pancasila. 20
3. Pesan yang terkandung dalam animasi tersebut adalah? Tentang Garuda Pancasila. 15
4. Apakah video animasi tersebut lebih cepat memahami pembelajaran? ya animasi tersebut lebih cepat memahami pembelajaran tersebut. 10
5. Apa kesimpulan isi animasi tersebut? Jelaskan! Cara memahami pelajaran Pancasila. 10



UNIVERSITAS
BOSOWA

PRAMUDI TA

Contoh Soal Siswa Kelas III

1. Apa yang harus dikenl ketika menjadi anggota pramuka?....

- a) Harus mengenal lambang pancasila
- b) lambang warna tunas kelapa
- c) Warna api unggun
- d) Membuat kemah agar menarik

2. Kegiatan pramuka dilakukan dengan.....

- a) Sedih
- b) Gembira
- c) Menangis
- d) Berkelahi

3. Pramuka tidak mengajarkan kepada anggota untuk, kecuali.....

- a) Mandiri, gembira, selalu riang.
- b) Sedih dan gembira.
- c) Mencintai tanah air dan bertengkar
- d) Bermurung

4. Arti lagi "Garuda Pancasila", yaitu.....

- a) Tidak berjiwa patriot
- b) Berjiwa patriot dan mendukung pancasila
- c) Berjiwa tidak siap
- d) Tidak melaksanakan nilai-nilai Pancasila.

5. Apakah menonton vidio animasi tentang pembelajaran membosankan

- a) Sangat membosankan
- b) Sangat menghibur
- c) Biasa saja
- d) Menarik

6. Siapakah yang menciptakan lagu "Garuda Pancasila"?

- a) Jokowi
- b) Sudharnoto

- c) Megawati
- d) SBY

7. Kelompok Pramuka siaga disebut....

- a) Garuda
- b) Barung
- c) Burung
- d) Siaga

8. Berapakah warna barung yang diambil pada burung Garuda?

- a) 8
- b) 9
- c) 6
- d) 20

9. Tanda penyimpanan barung yang ditempelkan di anggota tubuh dan biasanya berbentuk segitiga dipesang di bagian.....

- a) Kaki
- b) Perut
- c) Lengan baju
- d) Kepala

10. Dalam burung Garuda terdapat lambang warna yang memiliki arti tersendiri, warna apa saja yang ada pada lambang burung Garuda?

- a) Merah, putih, kuning, hijau, dan hitam.
- b) Kuning, biru, coklat, merah muda, dan putih.
- c) Merah jambu, merah, jingga, hitam dan Biru
- d) Merah, putih, kuning, coklat, dan hitam.

B: 7
S: 3

Essay

1. Apa isi cerita animasi tersebut?
2. Apa pesan moral pada cerita animasi tersebut?
3. Pesam yang terkandung dalam animasi tersebut adalah?
4. Apakah video animasi tersebut lebih cepat memahami pembelajaran?
5. Apa kesimpulan isi animasi tersebut? Jelaskan!

Jawaban:

- no 1. tentang anggota ~~par~~ Pramuka 15
no 2. tentang Lagu Indonesia Raya dan yang lain-lain 20
no 3. tentang Pramuka 5
no 4. ~~ya~~ ~~ya~~ ~~ya~~ iya 5
no 5. tentang ~~para~~ Pramuka 5

57

- a) Sudharna
- c) Megawat
- d) SBY

7. Kelompok D.

Contoh Soal Siswa Kelas III

1. Apa yang harus dikenal ketika menjadi anggota pramuka?...
 - a) Harus mengenal lambang pancasila ✓
 - b) lambang warna tunas kelapa
 - c) Warna api unggun
 - d) Membuat kemah agar menarik
2. Kegiatan pramuka dilakukan dengan.....
 - a) Sedih
 - b) Gembira ✓
 - c) Menangis
 - d) Berkelahi
3. Pramuka mengajarkan kepada anggota pramuka agar selalu..... menjadi anggota pramuka.
 - a) Mandiri, gembira, selalu riang ✓
 - b) Sedih dan gembira.
 - c) Mencintai tanah air dan bertengkar
 - d) Bermurung
4. Arti lagi "Garuda Pancasila", yaitu.....
 - a) Tidak berjiwa patriot
 - b) Berjiwa patriot dan mendukung pancasila ✓
 - c) Berjiwa tidak siap
 - d) Tidak melaksanakan nilai-nilai Pancasila.
5. Apakah menonton video animasi tentang pembelajaran membosankan
 - a) Sangat membosankan
 - b) Sangat menghibur
 - c) Biasa saja
 - d) Menarik ✓
6. Siapakah yang menciptakan lagu "Garuda Pancasila"?
 - a) Jokowi

Esay

1. Apa isi cerita animasi tersebut?

2. Apa pesan moral pada cerita animasi tersebut?

3. Pesan yang...

- a) Sudharnoto
- b) Megawati
- c) SBY



7. Kelompok Pramuka siaga disebut...

- a) Garuda
- b) Barung
- c) Burung
- d) Siaga



8. Berapakah warna barung yang diambil pada burung Garuda?

- a) 8
- b) 9
- c) 6
- d) 20



9. Tanda penyimpanan barung yang ditempelkan di anggota tubuh dan biasanya berbentuk segitiga dipasang di bagian.....

- a) Kaki
- b) Perut
- c) Lengan baju
- d) Kepala



10. Dalam burung Garuda terdapat lambang warna yang memiliki arti tersendiri, warna apa saja yang ada pada lambang burung Garuda?

- a) Merah, putih, kuning, hijau, dan hitam.
- b) Kuning, biru, coklat, merah muda, dan putih.
- c) Merah jambu, merah, jingga, hitam dan Biru
- d) Merah, putih, kuning, coklat, dan hitam.



7

Essay

1. Apa isi cerita animasi tersebut? -
2. Apa pesan moral pada cerita animasi tersebut?
3. Pesan yang terkandung dalam animasi tersebut adalah?
4. Apakah video animasi tersebut lebih cepat memahami pembelajaran?
5. Apa kesimpulan isi animasi tersebut? Jelaskan!

1. Menjelaskan tentang barung. 10
2. Mengajarkan kita tentang kerabunan tentang pasiat. 15
3. Menyampaikan kita menghargai orang. 10
4. Ya tentu saja sangat memahami. 10
5. Kesimpulannya tentang Peramuukan Rancas. 10

55 + 7
62

Siklus II

Contoh Soal Siswa Kelas III

1. Apa yang harus dikenal ketika menjadi anggota pramuka?...
 - a) Harus mengenal lambang pancasila ✓
 - b) lambang warna tunas kelapa
 - c) Warna api unggun
 - d) Membuat kemah agar menarik
2. Kegiatan pramuka dilakukan dengan.....
 - a) Sedih
 - b) Gembira ✓
 - c) Menangis
 - d) Berkelahi
3. Pramuka mengajarkan kepada anggota pramuka agar selalu..... menjadi anggota pramuka.
 - a) Mandiri, gembira, selalu riang. ✓
 - b) Sedih dan gembira.
 - c) Mencintai tanah air dan bertengkar
 - d) Bermurung ✓
4. Arti lagi "Garuda Pancasila", yaitu.....
 - a) Tidak berjiwa patriot
 - b) Berjiwa patriot dan mendukung pancasila ✓
 - c) Berjiwa tidak siap
 - d) Tidak melaksanakan nilai-nilai Pancasila.
5. Apakah menonton vidio animasi tentang pembelajaran membosankan
 - a) Sangat membosankan
 - b) Sangat menghibur
 - c) Biasa saja
 - d) Menarik ✓
6. Siapakah yang menciptakan lagu "Garuda Pancasila"?
 - a) Jokowi

- c) Burung ✓
- d) Siaga

8. Berapakah warna baring yang diambil pada burung Garuda?

- a) 8
- b) 9 ✓
- ~~c) 6~~
- d) 20

9. Tanda penyimpanan barang yang ditempelkan di anggota tubuh dan biasanya berbentuk segitiga dipesang di bagian.....

- a) Kaki
- b) Perut ✓
- ~~c) Lengan baju~~
- d) Kepala

10. Dalam burung Garuda terdapat lambang warna yang memiliki arti tersendiri, warna apa saja yang ada pada lambang burung Garuda?

- ~~a) Merah, putih, kuning, hijau, dan hitam.~~
- b) Kuning, biru, coklat, merah muda, dan putih. ✓
- c) Merah jambu, merah, jingga, hitam dan Biru
- d) Merah ; putih, kuning, coklat, dan hitam.

BUSUWA

10

Essay

1. Apa isi cerita animasi tersebut?
2. Apa pesan moral pada cerita animasi tersebut?
3. Pesan yang terkandung dalam animasi tersebut adalah?
4. Apakah video animasi tersebut lebih cepat memahami pembelajaran?
5. Apa kesimpulan isi animasi tersebut? Jelaskan!

1. Menjelaskan tentang Garuda Pancasila untuk warga negara Indonesia. 15

2. Warga negara akan selalu mendukung Pancasila karena berjiwa patriot. 15

3. Rakyat Indonesia hidup makmur dan melaksanakan nilai-nilai Pancasila. 10

4. Iya, karena menggunakan video animasi lebih mudah dipahami dan teman-teman sangat terhibur. 20

5. kesimpulannya yaitu burung Garuda menggambarkan Indonesia yang dijadikan lambang negara. 20

$$\begin{array}{l} 88 + 10 \\ = 98 \quad \checkmark \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 88 + 10 \\ 98 \quad \cancel{88} \\ = \end{array}$$

keu 2

Contoh Soal Siswa Kelas III

1. Apa yang harus dikenal ketika menjadi anggota pramuka?....

- a) Harus mengenal lambang pancasila ✓
- b) lambang warna tunas kelapa
- c) Warna api unggun
- d) Membuat kemah agar menarik

2. Kegiatan pramuka dilakukan dengan.....

- a) Sedih
- b) Gembira ✓
- c) Menangis
- d) Berkelahi

3. Pramuka mengajarkan kepada anggota pramuka agar selalu..... menjadi anggota pramuka.

- a) Mandiri, gembira, selalu riang. ✓
- b) Sedih dan gembira.
- c) Mencintai tanah air dan bertengkar
- d) Bermurung

4. Arti lagi "Garuda Pancasila", yaitu.....

- a) Tidak berjiwa patriot
- b) Berjiwa patriot dan mendukung pancasila ✓
- c) Berjiwa tidak siap
- d) Tidak melaksanakan nilai-nilai Pancasila.

5. Apakah menonton video animasi tentang pembelajaran membosankan

- a) Sangat membosankan
- b) Sangat menghibur ✓
- c) Biasa saja
- d) Menarik

6. Siapakah yang menciptakan lagu "Garuda Pancasila"?

- a) Jokowi

10 ✓
✓ Sudharnoto ✓

c) Megawati

d) SBY

7. Kelompok Pramuka siaga disebut....

a) Garuda

✓ b) Barung ✓

c) Burung

d) Siaga

8. Berapakah warna barung yang diambil pada burung Garuda?

a) 8

b) 9

✓ c) 6 ✓

d) 20

9. Tanda penyimpanan barung yang ditempelkan di anggota tubuh dan biasanya berbentuk segitiga dipesang di bagian.....

a) Kaki

b) Perut

✓ c) Lengan baju ✓

d) Kepala

10. Dalam burung Garuda terdapat lambang warna yang memiliki arti tersendiri, warna apa saja yang ada pada lambang burung Garuda?

✓ a) Merah, putih, kuning, hijau, dan hitam. ✓

b) Kuning, biru, coklat, merah muda, dan putih.

c) Merah jambu, merah, jingga, hitam dan Biru

d) Merah, putih, kuning, coklat, dan hitam.

10

...kan dengan...

7

- a) Garuda
- b) Barung
- c) Burung
- d)

Essay

1. Apa isi cerita animasi tersebut?
2. Apa pesan moral pada cerita animasi tersebut?
3. Pesam yang terkandung dalam animasi tersebut adalah?
4. Apakah video animasi tersebut lebih cepat memahami pembelajaran?
5. Apa kesimpulan isi animasi tersebut? Jelaskan!

Jawab

1. Burung Garuda Pancasila menjelaskan tentang makna penting hutunegara Indonesia. 20
2. Warga negara akan selalu mendukung Pancasila sebagai warga negara Indonesia. 15
3. Rakyat Indonesia akan selalu hidup makmur sentosa dan melaksanakan akan nilai-nilai Pancasila. 20
4. Ya sangat mudah dipahami karena tidak membosankan dan mudah dipahami. 20
5. Burung Garuda menggambarkan bangsa yang besar dan negara yang kuat. 15

$$80 + 10 = 90$$

Tes (2) Nur Rohadatul Aisy

No. _____
Date: _____

1. a. ✓

2. b. ✓

3. a. ✓

4. b. ✓

5. b. ✓

B: 10
S: 0

6. b. ✓

7. b. ✓

8. e. ✓

9. c. ✓

10. a. ✓

92

Essay

1. Menjelaskan tentang barung. 20

2. Mengajarkan kita tentang kesabaran, tentang patriot, 20

3. Menyampaikan kita menghargai orang lain. 20

4. Ya tentu saja sangat memahami. 10

5. ~~Tentukan~~ kesimpulannya tentang pramukaan, pancasila,

DOKUMENTASI

Menampilkan Media Animasi



Memberikan motivasi dan Apresiasi kepada siswa



Menyampaikan Materi Pembelajaran





RIWAYAT HIDUP



Silfika Alisa lahir di Bone di kecamatan Ajengale Kabupaten Bone, pada 29 November 1999. Putri pertama dari pasangan Dg. Patunruk dan Hamsiah. Pada tahun 2005-2006, penulis mengenyam pendidikan di bangku taman kanak-kanak di TK Tunas Harapan Kabupaten Poso.

Penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri V Pamona Selatan pada tahun 2006-2012. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di bangku SMP Negeri Satap Kabupaten Poso tahun 2012-2015. Kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas pada tahun 2015-2018 di SMA Negeri 2 Pamona Selatan pada tahun 2018 melanjutkan pendidikan di Universitas Bosowa dengan memilih Jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar.

Penulia menjalani Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Sekolah Alam Bosowa Makassar. Kemudian dilanjutkan dengan kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kabupaten Kahu pada tahun 2022.