EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA MURID KELAS IV SDN 70 BODDIA KECAMATAN GALESONG KABUPATEN TAKALAR

SKRIPSI

Di Ajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

ZAHRAH RAZKIYAH SUAIB
NIM 105401118217

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

28/12/2021
Smb. Alumni
R/0236/PGSD/21 Co
SUA

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Zahrah Razkiyah Suaib**, NIM **105401118217** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 825 Tahun 1443 H/2021 M pada tanggal 28 Rabiul Akhir 1443 H / 04 Desember 2021 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin, 06 Desember 2021.

Makassar, 2 Jumadil Awal 1443 H
06 Desember 2021 M

Panitia Ujian

1. **Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.** (.....)
2. **Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. **Sekretaris : Dr. Baharuddin, M.Pd.** (.....)
4. **Penguji : 1. Dr. H. Bahrun Amin, M.Hum.** (.....)
   2. **Dr. Syahruddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
   3. **Dr. Tarman A Arif, S.Pd., M.Pd.** (.....)
   4. **Abd. Rajab, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
FAK. KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Efektivitas Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **ZAHRAH RAZKIYAH SUAIB**

NIM : **105401118217**

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, Oktober 2021

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Sitti Aida Asiz, M.Pd	**Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd**

Mengetahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar	Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd. Ph.D.	**Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.**
NBM. 860 934	**NBM. 1148913**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	**ZAHRAH RAZKIYAH SUAIB**
NIM	:	105401118217
Jurusan	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi	:	**Efektivitas Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.**

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi yang saya ajukan di depan TIM adalah ASLI hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuat oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, September 2021

Yang Membuat Pernyataan

ZAHRAH RAZKIYAH SUAIB

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **ZAHRAH RAZKIYAH SUAIB**

Nim : 105401118217

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, September 2021

Yang Membuat Perjanjian,

ZAHRAH RAZKIYAH SUAIB

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

Keberhasilan butuh kesabaran.

Lakukan sesuatu yang lebih bernilai

Orang yang memperbaiki niat, maka akan diperbaiki kehidupannya……..

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.
Maka Apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan)
tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)."
(QS Al-Insyirah ayat 6-7)

Dipersembahkan

kupersembahkan karya sederhana ini

sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku sebagai seorang anak

atas segala pengorbanan dan kasih sayang Ibundaku dHidrawati, S.Ag.,

Ayahandaku Suaib, S.Pd., serta saudara-saudariku, serta keluargaku

yang senantiasa mendoakanku.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

ABSTRAK

Zahrah Razkiyah Suaib. 2021. *Efektivitas Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Skripsi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Sitti Aida Azis dan Rosmini Madeamin.*

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah efektivitas video animasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media video animasi terhadap keterampilan berbicara murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan *pretest* sebelum diberi perlakuan kemudian *post test* setelah diberikan perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar sebanyak 39 murid dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 39 murid. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukan: 1) Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar sebelum menggunakan media video animasi dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar murid yaitu sangat rendah yaitu 0,00%, rendah 25,64%, sedang 25,64%, tinggi 25,64% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. 2) Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar setelah diberikan perlakuan hasil belajar murid tergolong tinggi dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 61,54%, tinggi 25,64%, sedang 12,82%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. 3) Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki efektivitas terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar setelah diperoleh tHitung= 11,77 dan tTabel = 2,030 maka diperoleh tHitung > tTabel atau 11,77 > 2,030.

Kata kunci: Keterampilan Berbicara, Media Video Animasi.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadirat Allah swt., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. sehingga skripsi yang berjudul "Efektivitas Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar." ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dansalam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. Nabi yang bertindak sebagai rahmatan lilalamin.Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkahmu.

Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini dalam memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Selama penulisan skripsi ini, segala hambatan dan kekurangan penulis telah mendapat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Segala hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tuaku Ayahanda Suaib, S.Pd., dan Ibundaku Hidrawati, S.Ag yang telah berjuang, mendoa'akan, mengasuh, mendidik, dorongan, kasih sayang dan perhatiannya selama ini.

Selanjutnya, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghormatan kepada Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd pembimbing I dan Dr. Hj. Rosmini Madeamin,

M.Pd. pembimbing II yang sabar, ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, serta saran-saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi. Pada kesempatan ini juga Penulis menyampaikan ucapan terima kasih, penghormatan dan penghargaan kepada : Prof. Dr. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan staf pegawai program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala sekolah, guru kelas serta staf-staf di SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini.

Teristimewa Penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada teman-teman PGSD Angkatan 2017.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin, yarrobal `alamin.

Billahi fisabilil haq fastabiqul khaerat.

Makassar, September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Pengertian Efektivitas	7
2. Pengertian Keterampilan Berbicara	8
3. Tujuan Berbicara	9
4. Faktor-faktor Penunjang Keterampilan Berbicara	10
5. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara dalam Proses Pembelajaran	11
6. Hakikat Media Pembelajaran	16
7. Manfaat Media Pembelajaran	16
8. Pengertian Video Animasi	17

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

9. Indikator Video 18
10. Jenis-Jenis Video Animasi 18
11. Pengertian Pembelajaran Video Animasi 20
12. Kelebihan dan Kelemahan Media Video 22
13. Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menggunakan Video Animasi 23
B. Penelitian Relevan 25
C. Kerangka Pikir 26
D. Hipotesis 28
BAB III METODE PENELITIAN 29
A. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian 29
B. Desain Penelitian 29
C. Populasi dan Sampel 30
D. Defenisi Operasional Variabel 30
E. Instrumen Penelitian 31
F. Teknik Pengumpulan Data 32
G. Teknik Analisis Data 32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 35
A. Hasil Penelitian 35
1. Deskripsi Hasil *Pretest* 35
2. Deskripsi Penggunaaan Media Video Animasi 38
3. Deskripsi Hasil *Postest* 41
4. Deskripsi Pengaruh Penggunaan Media video animasi 43
B. Pembahasan 44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 49
A. Simpulan 49
B. Saran 50
DAFTAR PUSTAKA 51
LAMPIRAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Standar Ketuntasan Bahasa Indonesia	34
Tabel 4.1	Statistik Skor Hasil Belajar *Pre-Test*	36
Tabel 4.2	Tingkat Penguasaan Materi *Pre-Test*	36
Tabel 4.3	Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	38
Tabel 4.4	Rekapitulasi Observasi Aktivitas Murid Pada *Pre-Test*	38
Tabel 4.5	Rekapitulasi Observasi Aktivitas Murid Pada *Post-Test*	40
Tabel 4.6	Statistik Skor Hasil Belajar *Post-Test*	41
Tabel 4.7	Tingkat Penguasaan Materi *Post-Test*	42
Tabel 4.8	Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	43

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR GAMBAR

s

Gambar | Halaman

2.1. Skema Kerangka Pikir 28

4.1 Diagram Batang Hasil *Pre-Test* 37

4.2 Diagram Batang Hasil *Post-Test* 42

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran B

1. Lembar Kerja Siswa
2. *Pre-Test*
3. *Post-Test*

Lampiran C

Kategori Skor Hasil Belajar Murid

Lampiran D

1. Lembar Observasi Guru
2. Lembar Observasi Murid
3. Daftar Hadir Murid

Lampiran E

Dokumentasi Penelitian

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesamanya melalui komunikasi. Komunikasi tersebut akan berjalan dengan baik apabila manusia dapat menguasai keterampilan berbahasa. Tarigan (2018: 1) menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya.

Efektivitas murid dapat dilihat dari aktivitas murid selama pembelajaran berlagsung, respons murid tehadap pembelajaran dan penguasaan konsep murid. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas–luasnya diharapkan dapat membantu murid memahami konsep yang telah di pelajarinya. Tolak ukur efektivitas pembelajaran adalah keaktifan belajar murid dan pemahaman murid yang dilihat dari hasil belajar, yang mana hasil belajar murid ini diperoleh pada post-test yang diberikan pada kelas dengan penggunaan media video animasi.

Salah satu keterampilan berbahasa yang banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari yaitu keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara ini mempengaruhi keterampilan berbahasa lainnya, yaitu keterampilan menyimak, menulis dan membaca. Tarigan (2018: 4) menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki keterampilan menyimak yang baik akan menjadi pembicara yang baik

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

dan pembicara yang baik, maka akan mudah dipahami oleh penyimak. Selain itu, seseorang yang terampil dalam berbicara, maka akan mudah dalam menulis dan memahami isi bacaan.

Terampil berbicara dibutuhkan seseorang untuk bersosialisasi di masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Zamzami (2021: 56), yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan tuntutan manusia sebagai makhluk sosial, yaitu untuk proses komunikasi dengan sesamanya. Oleh sebab itu, keterampilan berbicara perlu dilatih sejak usia anak-anak. Izzaty (2013: 106) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak usia Sekolah Dasar (6-12 tahun) terus tumbuh dengan bertambahnya perbendaharaan kata serta dapat memilih kata yang tepat untuk penggunaan tertentu. Pertumbuhan keterampilan berbahasa anak mulai dari penggunaan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya.

Berdasarkan pendapat Izzaty, murid Sekolah Dasar perlu dibekali dengan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan berbicara agar nantinya murid dapat menggunakan keterampilan tersebut untuk bersosialisasi di masyarakat. Guru memiliki peran penting dalam melatih keterampilan berbicara murid melalui kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Akhadiah, dkk. (2013: 10) yang mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yaitu, murid dapat menggunakan bahasa dengan berbagai fungsinya dalam kegiatan berfikir, bernalar, berkomunikasi, dan berinteraksi.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Abbas (2016: 90-92) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran bercerita sebagai sarana komunikasi linguistik yang kuat dan menghibur, serta memberikan pengalaman kepada murid untuk mengenal lafal, ritme, intonasi, dan ekspresi. Murid merasa kesulitan ketika bercerita jika bahan ceritanya tidak berada dekat dengan diri murid dan masih bersifat abstrak. Oleh sebab itu perlu adanya media untuk membantu mengkonkretkan hal-hal yang masih bersifat abstrak, sehingga mempermudah murid dalam kegiatan bercerita.

Hasil observasi keterampilan berbicara murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar pada bulan Juli 2021 saat pembelajaran bercerita diperoleh data pengamatan yaitu: (1) keberanian murid masih kurang, guru selalu memotivasi murid agar berani bercerita di depan kelas; (2) bahan untuk bercerita masih kurang; (3) kosa kata yang digunakan dalam bercerita masih sedikit; (4) pelafalan dan intonasi juga kurang jelas, sehingga murid lainnya tidak memperhatikan ketika temannya bercerita di depan kelas; (5) murid cenderung mengulang-ulang kalimat; (6) murid juga kurang terlihat ekspresif saat bercerita; dan (7) murid belum mampu bercerita secara runtut sesuai dengan urutan waktu.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru terlihat kurang menarik, karena hanya satu arah. Guru lebih sering menjelaskan materi dan murid mendengarkan, serta murid bercerita apabila ditunjuk. Saat kegiatan pembelajaran, guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Media yang pernah digunakan guru hanya gambar yang diprint di kertas hvs dan teks cerita. Kondisi tersebut mengakibatkan keterampilan berbicara murid dalam kegiatan bercerita kurang meningkat. Dengan demikian, pembelajaran tanpa

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

menggunakan media maka tidak dapat memberikan rangsangan kepada murid untuk lebih terampil berbicara.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar pada bulan Juli 2021, diperoleh data wawancara yaitu: (1) guru beranggapan bahwa murid sulit untuk dikondisikan, karena didominasi oleh murid laki-laki (16 murid laki-laki dan 4 murid perempuan); (2) guru beranggapan bahwa ada beberapa murid kelas IV yang belum lancar membaca, sehingga mempengaruhi keterampilan berbicaranya serta nilai yang diperoleh juga dibawah murid lainnya yang sudah lancar membaca; (3) guru beranggapan bahwa keterampilan berbicara murid kelas IV masih kurang. Hal tersebut terbukti dengan nilai rata-rata murid dalam kegiatan bercerita yang masih rendah yaitu 55.

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan yang mekanis, semakin sering dilatih maka semakin baik kemampuan bicara yang dimiliki oleh seseorang. Untuk membantu meningkatkan kemampuan berbicara pada subjek, maka perlu menggunakan suatu media yang sesuai dengan karakteristik murid. Media pembelajaran diharapkan dapat menunjang pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan isi atau materi pelajaran. Sebenarnya terdapat berbagai macam benda yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil observasi diketahui bahwa subjek memiliki ketertarikan pada visual sehingga peneliti akan menggunakan media yang berbasis visual yang melibatkan audio yaitu video animasi.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Menurut Hariyanto (2012:15) menyebutkan bahwa media video animasi adalah alat bantu pengajaran berupa serangkaian gambar–gambar yang bergerak dan tampak seperti hidup dapat menarik perhatian seseorang sehingga yang melihat gambar–gambar hidup dapat berimajinasi lebih tinggi terhadap gambar–gambar hidup tersebut. Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian murid dan memotivasi murid untuk belajar mengingat kembali pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul "Efektivitas Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

"Bagaimanakah efektivitas video animasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas video animasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

   Penelitian ini mampu memperkaya konsep dan metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang belum diaplikasikan sebelumnya untuk menunjang perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi peneliti, memberikan referensi tentang media pembelajaran berbasis video animasi agar murid lebih mudah memahami pelajaran.

   b. Bagi murid, penelitian ini diharapkan mampu menjadikan murid cerdas dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

   c. Bagi guru, penelitian ini digunakan sebagai acuan atau pedoman untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya penggunaan media video animasi melalui pembelajaran dengan keterampilan berbicara.

   d. Bagi sekolah, penelitian ini sebagai konstribusi positif mengenai tentang efektivitas penggunaan media video animasi melalui pembelajaran dengan keterampilan berbicara.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Efektivitas

Ada beberapa pengertian efektivitas menurut para ahli, diantaranya Menurut Emerson (Hasibuan 2015: 242) "efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya". Kurniawan (2014:109) "efektivitas adalah kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) daripada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya.

Sedarmayanti (2011:59) menyebutkan bahwa:

> Efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh target dapat dicapai. Pengertian efektivitas ini lebih berorientasi kepada keluaran sedangkan masalah penggunaan masukan kurang menjadi perhatian utama.Apabila efisiensi dikaitkan dengan efektivitas maka walaupun terjadi peningkatan efektivitas belum tentu efisiensi meningkat.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka efektivitas adalah menggambarkan seluruh siklus input, proses dan output yang mengacu pada hasil guna daripada suatu organisasi, program atau kegiatan yang menyatakan sejauhmana tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai, serta ukuran berhasil tidaknya suatu organisasi mencapai tujuannya dan mencapai target-targetnya. Hal ini berarti, bahwa pengertian efektivitas yang dipentingkan adalah semata-mata hasil atau tujuan yang dikehendaki.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Berdasarkan beberapa pengertian tentang efektivitas di atas, dapat dipahami bahwa efektivitas adalah suatu ukuran untuk memberikan gambaran sejauh apa pencapaian mengenai sasaran atau tujuan berdasarkan tugas dan fungsi yang sebelumnya telah ditentukan.

Nilai efektivitas guruan sangat erat hubungannya dengan guru sebagai guru, Adapun kriteria guruan yang efektif dilihat dari guru, mempunyai ciri–ciri sebagai berikut:

a. Mempunyai keterampilan berkomunikasi.
b. Dapat menjelaskan persoalan atau topik secara jelas dan tidak berbelit–belit.
c. Menguasai bahan pengajaran yang diberikan kepada muridnya.
d. Mampu membuat suasana menjadi hidup dalam arti murid tertarik dan berpikir serius tentang topik yang diberikan.

2. Pengertian Keterampilan Berbicara

Hastuti (2013:69) menjelaskan pengertian berbicara atau berkomunikasi lisan sebagai bentuk penyampaian ide, gagasan, pikiran, atau isi hati secara verbal agar dapat dipahami oleh orang lain. Akhadiah, dkk. (2013:153) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan untuk menyampaikan pesan melalui bahasa lisan atau verbal. Sejalan dengan pendapat Sri Hastuti (Tarigan, 2018: 16) menjelaskan pengertian berbicara sebagai kemampuan untuk melisankan bunyi-bunyi artikulasi sebagai sarana untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan ide, gagasan, pikiran dan perasaan. Sedangkan menurut Abbas (2016: 83), hakikat berbicara adalah suatu proses berkomunikasi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

dengan menggunakan alat ucap manusia yang didalamnya terjadi pemindahan pesan atau maksud dari satu sumber ke tempat lain (penerima pesan atau maksud).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu bentuk komunikasi lisan atau penyampaian pesan, ide, gagasan, maupun perasaan ke orang lain dengan menggunakan bunyi-bunyi artikulasi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Penyampaian tersebut dimaksudkan agar ide, gagasan, pikiran, atau isi hati seseorang dapat dipahami oleh orang lain. Dalam proses komunikasi terdapat dua pihak yang terlibat dan terjalin kerjasama antara keduanya, yaitu sebagai sumber (pembicara) dan pendengar. Keterampilan berbicara yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah keterampilan untuk melisankan bunyi-bunyi artikulasi atau bunyi bahasa untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan gagasan, pikiran dan perasaan seseorang agar dapat dipahami oleh orang lain.

3. Tujuan Berbicara

Tarigan (2018: 16) menyatakan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar komunikasi atau penyampaian pikiran, pesan, perasaa, dan ide lebih efektif, maka pembicara perlu memahami tujuan berbicara secara khusus. Tujuan berbicara secara khusus meliputi: a) memberitahukan dan melaporkan; b) menjamu dan menghibur; c) membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan.

Sejalan dengan pendapat Akhadiah, dkk. (2013: 160) juga mengemukakan tujuan berbicara yaitu: a) untuk mendorong atau memberikan stimulus; b)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

meyakinkan orang lain; c) menggerakkan minat atau hasrat orang lain; d) menginformasikan; dan e) menghibur.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam berbicara hendaknya memiliki tujuan yang khusus agar proses komunikasi lebih terarah. Berikut tujuan berbicara meliputi: a) alat komunikasi langsung; b) untuk mengajak, membujuk, meyakinkan orang lain; c) untuk menginformasikan; dan d) untuk menghibur.

Tujuan berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk menginformasikan suatu peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar murid. Melalui kegiatan bercerita, murid dapat saling berbagi dengan murid lain tentang informasi, pengalaman, atau pengetahuan yang dimilikinya.

4. Faktor-faktor Penunjang Keterampilan Berbicara

Hastuti (2013: 3-83) faktor-faktor dalam berbicara atau berkomunikasi lisan dibedakan menjadi dua, yaitu kebahasaan dan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan meliputi: a) pelafalan atau pengucapan yang sesuai dengan lafal baku dalam Bahasa Indonesia, tidak menggunakan dialek asing atau kedaerahan; b) diksi atau pilihan kata; c) struktur kalimat; dan d) intonasi atau lagu kalimat. Sedangkan faktor nonkebahasaan meliputi: e) sikap wajar dan tenang; f) pandangan kepada lawan bicara atau pendengar; g) bersikap terbuka dan menghargai pendapat atau kritik dari orang lain; h) Gerak tangan atau kepala dan mimik yang tepat; i) volume suara disesuaikan dengan tempat dan jumlah pendengar; j) kelancaran dan kecepatan dalam berbicara; dan k) penalaran/sesuai dengan alur berpikir logis.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Faktor-faktor penunjang keterampilan berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu faktor kebahasaan dan nonkebahasaan berdasarkan teori dari Maidar G. Arsjad dan Mukti (2011: 17-22) yang disesuaikan dengan karakteristik murid kelas IV SD yaitu sebagai berikut. Faktor kebahasaan meliputi: 1) ucapan/lafal; 2) tekanan/intonasi; 3) pilihan kata (diksi); dan 4) keruntutan. Sedangkan faktor nonkebahasaan meliputi: 1) keberanian; 2) kelancaran; 3) sikap; dan 4) penguasaan tema.

5. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara dalam Proses Pembelajaran

Rofi'udin Ahmad (2019: 12-17) menjelaskan jenis-jenis kegiatan berbicara dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

a) Percakapan

Percakapan akan membantu anak bersosialisasi dengan temanteman sekelasnya. Anak belajar memulai percakapan, menjaga berlangsungnya percakapan, menghargai pendapat orang lain, dan cara untuk mengakhiri percakapan dengan baik.

b) Mendongeng atau Bercerita

Kegiatan mendongeng atau bercerita dilakukan murid dengan cara menceritakan kembali karya sastra atau cerita peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar. Namun terlebih dahulu murid menyimak cerita fiksi maupun nonfiksi yang disajikan oleh guru. Kegiatan ini dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan murid dalam bercerita. Berikut langkah-langkah dalam bercerita:

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

1) memilih judul cerita,

2) menyiapkan diri untuk bercerita dengan memahami alur dan tokoh-tokoh dalam cerita yang dipilih,

3) dapat memanfaatkan barang-barang atau media yang cocok untuk mendukung kegiatan bercerita.

c) Berbicara untuk menyampaikan informasi atau mempengaruhi

Macam-macam bentuk berbicara jenis ini yaitu melaporkan informasi atau hasil pengamatan secara lisan, melakukan wawancara dengan narasumber, dan kegiatan debat. Berikut langkah-langkah dalam melaporkan informasi secara lisan:

1) memilih topik,

2) mengumpulkan informasi melalui pengamatan atau wawancara,

3) mengumpulkan benda-benda atau bukti pengamatan, 4) menyajikan laporan.

d) Kegiatan Dramatik

Salah satu bentuk kegiatan dramatik yaitu bermain peran. Melalui kegiatan bermain peran, dapat melatih murid untuk menggunakan bahasa verbal dan nonverbal. Selain itu, juga akan membuat murid belajar berinteraksi dengan teman-teman sekelasnya dan saling berbagi pengalaman satu sama lain.

Abbas Saleh (2016: 85-98) juga menjelaskan macam-macam pembelajaran berbicara, yaitu sebagai berikut:

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

a) Menirukan Ucapan

Pembelajaran berbicara dengan cara menirukan ucapan ini cocok diterapkan di kelas rendah untuk materi membaca permulaan. Media yang digunakan berupa tape recorder, rekaman atau ucapan guru secara langsung dengan materi yang kontekstual. Bunyi-bunyi bahasa yang sering didengar oleh murid akan melatih kepekaan, akurasi ucapan, dan intonasi murid saat berbicara.

b) Menceritakan Hasil Pengamatan

Perkembangan bahasa dan kosa kata yang dimiliki anak akan berkembang sesuai dengan lingkungan dan kondisi di sekitar anak. Pembelajaran dengan teknik ini, murid diminta melakukan pengamatan dengan membawa benda dari rumah masing-masing dan menceritakannya di depan kelas. Perbedaan lingkungan keluarga murid akan membuat macam benda yang dibawa oleh masingmasing murid berbeda pula, sehingga secara tidak langsung dapat menambah perbendaharaan kosa kata bagi murid lainnya.

c) Percakapan

Etika berbicara saat melakukan percakapan perlu dimiliki oleh anak. Dalam pembelajaran, percakapan dapat dipraktikkan dengan cara melakukan percakapan secara langsung maupun dengan media alat telekomunikasi berupa telepon. Saat murid melakukan praktik percakapan, guru mengamati apakah sudah sesuai dengan etika atau belum.

d) Mendeskripsikan

Kemampuan menceritakan sesuatu merupakan hal yang cukup sulit bagi anak. Oleh sebab itu, perlu adanya media berupa bendabenda yang ada di sekitar

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

anak atau benda tiruan yang dapat membantu anak dalam mendeskripsikan benda-benda yang dekat atau sering dijumpai anak-anak.

e) Pertanyaan Menggali (Eksplorasi)

Setelah pembelajaran mendeskripsikan, maka dilanjutkan dengan pembelajaran eksplorasi. Pada pembelajaran eksplorasi ini terdapat reaksi dari pendengar. Murid juga masih menggunakan media atau benda untuk bercerita, kemudian ada reaksi berupa pertanyaan-pertanyaan tentang berbagai hal yang masih ada kaitannya dengan media atau benda yang diceritakan murid.

f) Bercerita

Anak-anak senang menceritakan suatu peristiwa yang telah dialami atau benda-benda yang dimilki kepada teman-temannya. Melalui kegiatan bercerita, mampu memberikan pengalaman kepada murid untuk mengenal ritme, intonasi, daya imajinasi dan nuansa berbahasa yang digunakan dalam berbicara.

g) Berwawancara dan Melaporkan Hasilnya

Pembelajaran keterampilan berbicara dengan teknik wawancara ini dilakukan minimal tiga kali pertemuan. Ada beberapa tahap yang perlu dilalui, yaitu menyusun daftar pertanyaan, melakukan wawancara, dan menyampaikan hasil wawancara.

h) Berpidato

Kemampuan berpidato bukan hanya membutuhkan penguasaan bahasa yang baik dan lancar, namun juga membutuhkan keberanian dan ketenangan. Selain itu juga dapat menampilkan gagasangagasan dengan teratur serta sikap yang tidak kaku dan tidak canggung.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

i) Diskusi

Guru perlu memperhatikan beberapa hal dalam melakukan kegiatan diskusi di kelas, yaitu kondisi kelas dengan cara mengatur ruang kelas atau tempat duduk murid dengan setting U atau lingkaran, kondisi murid, dan materi yang akan dibahas. Sebelum diskusi dimulai, guru hendaknya menyampaikan tata cara dan aturan berdiskusi.

Sejalan dengan pendapat Ahmad Rofi'udin, Darmiyati Zuhdi, dan Saleh Abbas, Haryadi dan Zamzami (2021: 61) juga menyebutkan bentuk-bentuk pembelajaran keterampilan berbicara antara lain: bercerita, berdialog, berpidato/berceramah, dan berdiskusi. Agar keterampilan berbicara dapat dikuasai dengan baik, maka kegiatan tersebut perlu dilakukan secara berurutan mulai dari bercerita, berdialog, berpidato/berceramah, kemudian berdiskusi. Bercerita menjadi dasar dalam melatih keterampilan berbicara.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bentuk atau jenis keterampilan berbicara dalam pembelajaran antara lain: (1) percakapan atau berdialog; (2) mendongeng atau bercerita; (3) melaporkan hasil pengamatan atau wawancara; (4) debat; (5) kegiatan dramatik atau bermain peran; (6) mendeskripsikan suatu hal atau benda secara lisan; (7) pertanyaan menggali (eksplorasi); (8) berpidato atau berceramah; dan (9) kegiatan diskusi kelompok maupun diskusi kelas. Keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran dalam penelitian ini yaitu dalam bentuk kegiatan bercerita. Kegiatan bercerita dilakukan murid dengan cara menceritakan kembali suatu peristiwa yang pernah dialami,

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

dilihat, atau didengar. Dalam kegiatan bercerita ini, murid menggunakan media video animasi.

6. Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sudah selayaknya kalau media tidak lagi hanya kita pandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan (murid/pelajar). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat digunakan oleh murid (Sardiman, 2012:6).

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran berupa gambar, suara, vido, animasi, film atau objek lainnya yang dapat memberikan pengalaman konkrit, tidak membosankan atau jenuh, belajar menjadi menyenangkan, motivasi belajar serta memiliki daya serap tinggi dalam belajar murid.

7. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Sardiman (2012: 16) adalah:

1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar dan film bingkai, objek

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditamplkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto mauapun secara verbal.

3) Menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran selain menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan dalam penyampaian, manfaat adanya media pembelajaran bisa mengatasi murid yang lambat menerima pembelajaran, karena dengan adanya objek secara langsung seperti gambar, video, animasi, dan film menjadikan murid lebih mudah menerima materi dan memahami dibandingkan hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan.

8. Pengertian Video Animasi

Menurut Daryanto (2012: 86), menyatakan bahwa video merupakan suatu medium yang efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual maupun berkelompok. Menurut Niken Ariyani dan Dany Haryanto menyatakan, (2012: 15) mengartikan animasi adalah salah satu sarana yang sangat kreatif inovatif dalam menangkap konsep materi yang disampaikan.

Menurut Sharon E. Smaldino, Debora L. Lowther, & James D. Russell (2012:408), yang menyatakan bahwa terdapat berbagai teknik untuk memperoleh animasi, tetapi pada dasarnya animasi dibuat dari serangkaian foto,

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

gambar, atau gambar komputer. Dari pemindahan-pemindahan kecil dari benda atau gambar.

Media video animasi dapat diartikan bahwa alat bantu pengajaran yang berupa serangkaian gambar-gambar yang bergerak dan tampak seperti hidup dapat menarik perhatian seseorang sehingga yang melihat gambar-gambar hidup dapat berimajinasi lebih tinggi terhadap gambar-gambar hidup tersebut.

9. Indikator Video

Daryanto (2012: 87) adapun indikator video yaitu:

a. Video sebagai bagian integral dalam proses belajar murid.
b. Manfaat video bagi murid.
c. Tempat untuk mendukung isi pelajaran yang sikapnya fakta konsep, prinsip atau generalisasi.
d. Keterampilan murid menggunakan video pembelajaran.
e. Video sebagai alat bantu.
f. Video sebagai alat meningkatkan minat belajar.
g. Video sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan murid untuk memunculkan ide-ide dan gagasan.

10. Jenis-Jenis Video Animasi

Daryanto (2012: 86) jenis-jenis video animasi sebagai berikut:

a) Animasi Tradisional

Sering kali disebut juga sebagai animasi digambar tangan (hand drowen animation) atau cel animation. Diabad 20, banyak animasi yang dimulai dari animasi tradisional ini. Jadi ribuan gambar dilukis dengan

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

menggunakan tangan dikertasnya memiliki pergerakan objek sedikit demi sedikit.

b) Animasi 2D

Animasi 2D termasuk dalam kategori komputer animasi berbasis vektor. Hasil jadi dari animasi 2D ini biasanya disebut kartun yang berarti gambar lucu. Animasi 2D banysk juga di gunakan sebagai Graphical User Interfaces (GUI) yang digunakan dalam keseharian seperti di mac atau di word.

c) Animasi 3D

Dalam animasi 3D biasanya animator memulai gambarnya dengan menggambar pola tulang terlebih dahulu, barulah menggambar bagian lainnya untuk ditambahkan kepola tulang tersebut. Misalkan animasi 3D memerlukan pemahaman lebih untuk mengerakkan objek.

d) Motion Graphic/Capture

Motion graphic merupakan metode untuk menjadikan animasi 3d menjadi hidup, bergerak, namun lebih daripada itu, motion graphic sering kali digunakan juga untuk menggerakkan kata (typographic) dan logo untuk tujuan pengiklanan. Kemampuan yang dibutuhkan di motion graphic berbeda dengan animasi-animasi sebelumnya, namun ada beberapa ilmu yang sama di motion graphic, seperti komposisi pergerakan dengan camera graphic.

e) Stop Motion

Teknik ini pertama kali diperkenalkan pada (1906), oleh Stuart Blakton. Awalnya, stop motion dilakukan dengan menggunakan tanah liat

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

(clay) yang ditutup dengan plasitisin. Setelah karakter telah siap, badan mereka digerakkan lalu difoto dengan detail gerakan yang berbeda disetiap fotonya. Animasi ini membutuhkan frame foto yang banyak dan memakan waktu cukup lama.

11. Pengertian Pembelajaran Video Animasi

Pada pembelajaran video animasi terdapat tampilan yang memadukan antara audio dan visual. Arsyad (2014:89), menyebutkan "media berbasis visual animasi (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran". Media visual animasi dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dsn memperkuat ingatan.

Visual animasi pula dapat menumbuhkan minat murid dan dapat memberikan hubungan antara isi pembelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual animasi sebaiknya ditempatkan pada konteks ysng bermakna dan murid harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Sedangkan Munir (2012: 334), dalam sastrawan dkk. Menyebutkan" visual animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu". Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat satu tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk. Media animasi dapat diartikan juga sebagai kumpulan gambar yang berisikan gerakan.

Indikator pembelajaran media video animasi sebagai bagian integral dalam proses belajar murid:

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

1) Manfaat pembelajaran media video animasi bagi murid.
2) Tempat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta konsep, prinsip atau generalisasi.
3) Keterampilan murid menggunakan pembelajaran media video animasi.
4) Pembelajaran media video animasi sebagai alat bantu.
5) Pembelajaran media video animasi sebagai alat meningkatkan minat belajar.
6) Pembelajaran media video animasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan murid untuk memunculan ide-ide dan gagasan.

Munir (2012: 335) Jenis-jenis pembelajaran media video animasi terdapat enam jenis pembelajaran media video animasi yaitu:

a) Teks merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupa memberi daya tarik dalam menyampaikan informasi.
b) Media audio membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan, membantu meningkatkan daya tarik terhadap sesuatu persembahan jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara lainnya.
c) Media visual, media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.
d) Media proyeksi gerak, termasuk didalmnya film gerak, film gelang program TV, video kaset, (CD, VCD, atau DVD).

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

e) Benda-benda tiruan atau mediatur, seperti benda-benda tiga demensi yang dapat disentuh dan diraba oleh murid. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

f) Manusia, termasuk didalamnya guru, murid, pakar atau ahli di bidang atau materi tersebut.

12. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

Waluyanto (2016:23) kelebihan-kelebihan dari media video animasi antara lain:

1) lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik.
2) efektif karena langsung pada sasaran yang dituju.
3) efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi.
4) lebih fleksibel mewujudkan hal-hal yang khayal.
5) dapat diproduksi setiap waktu.
6) dapat dikombinasi dengan *live action*,
7) kaya akan ekspresi warna.

Selain itu, Nimah, Z. (2013: 21) menyatakan bahwa kelebihan media video, yaitu:

1) mampu merangsang partisipasi aktif para murid,
2) membangkitkan motivasi belajar murid,
3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu,
4) dapat menyajikan laporan-laporan yang actual dan orisinil yang sulit dengan menggunakan media lain,

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

5) menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi seluruh murid,

6) mampu mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.

Artawan (2011:44) media video animasi juga memiliki keterbatasan atau kelemahan, yaitu:

1) memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk desain animasi yang secara 31 efektif dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
2) memerlukan *software* khusus untuk membukanya.
3) guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami muridnya bukan memanjakan dengan animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit di cerna oleh anak.

13. Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menggunakan Video Animasi

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan untuk melisankan bunyi-bunyi artikulasi atau bunyi bahasa untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan seseorang agar dapat dipahami oleh orang lain. Salah satu bentuk kegiatan berbicara adalah bercerita. Murid sering kali merasa kesulitan untuk bercerita karena tidak memiliki bahan. Oleh sebab itu perlu adanya media sebagai sumber bahan cerita. Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan bercerita adalah media video animasi. Media video animasi sebagai rangsang visual yang menjadi sumber bahan cerita bagi murid. Langkah pembelajaran menggunakan media video animasi juga dibantu dengan peta konsep agar murid mampu bercerita secara runtut. Adapun langkah-

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

langkah pembelajaran bercerita menggunakan media video animasi menurut M. Silberman (2011: 218-219) yaitu sebagai berikut:

1) Murid mendengarkan penjelasan dari guru tentang langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
2) Murid mendengarkan penjelasan dari guru tentang unsur-unsur intrinsik cerita dan tata cara bercerita yang baik sesuai dengan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.
3) Guru menentukan tema cerita sesuai dengan objek pada media video animasi.
4) Murid mengamati sebuah video animasi yang di putarkan guru di dalam kelas.
5) Murid dan guru melakukan tanya jawab untuk menggali pengetahuan yang dimiliki murid serta dihubungkan dengan jenis pekerjaan dan manfaat uang berdasarkan objek pada video animasi.
6) Jawaban-jawaban murid ditulis di papan tulis dalam bentuk peta konsep sesuai dengan unsur-unsur intrinsik cerita.
7) Murid diberi contoh menceritakan sebuah cerita dari peta konsep yang telah ditulis di papan tulis.
8) Murid menyimak atau mendengarkan cerita yang disajikan oleh guru.
9) Murid diberi tugas untuk bercerita di depan kelas tentang peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar berdasarkan media rangsang visual berupa video animasi. Namun terlebih dahulu murid diminta untuk membuat peta konsep seperti yang telah dicontohkan oleh guru.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

10) Murid mengembangkan peta konsep yang telah dibuat ke dalam draft cerita atau dalam bentuk kalimat-kalimat.
11) Murid secara individu latihan bercerita di tempat duduk masing-masing dengan mengembangkan draft cerita yang telah dibuat.
12) Masing-masing murid diberi kesempatan untuk bercerita di depan kelas dengan cara pengembangan dari peta konsep dan draft cerita peristiwa yang telah dibuat.
13) Murid diberi kesempatan untuk bertanya atau menanggapi cerita pengalaman yang diceritakan oleh temannya

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Wawan Setiawardani (2013) berjudul "Penggunaan Media Audio Visual Video pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui penerapan media audio visual. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, model Kemmis dan Mc. Taggart. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara murid. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah meningkatkan keterampilan berbicara murid. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu subjek dan setting penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas III dan setting penelitian berada di SD Negeri Barunagri,

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Lembang, Bandung Barat, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti subjeknya adalah murid kelas IV dan setting penelitian berada di SDN 70 Boddia, Kecamatan Galesong, Kabupaten Takalar. Dari penelitian yang relevan di atas, dapat diketahui bahwa keterampilan berbicara murid penting untuk ditingkatkan. Peningkatan keterampilan berbicara murid yaitu dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermakna menggunakan media pembelajaran yang tepat. Ada berbagai media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Shofa (2015), dengan judul *"Keefektifan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi dan Hasil belajar Murid Kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen"*. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi murid kelas IV dengan 20 subjek. Peningkatan ditunjukkan dengan hasil perolehan pre test 47,22%, post test siklus I 66,78%, dan post test siklus II mencapai 81,67%. Perbedaan dengan penelitian yang dilaksanakan adalah konten media yang digunakan serta karakteristik subjek penelitian. Konten media yang akan digunakan pada penelitian adalah media video animasi yang bertema satwa sedangkan penelitian sebelumnya video yang digunakan adalah video bertema lingkungan sekitarnya.

C. Kerangka Pikir

Secara umum hasil belajar pembelajaran bahasa indonesia murid dan penguasaan murid terhadap kaidah-kaidah bahasa indonesia seperti, menyimak,

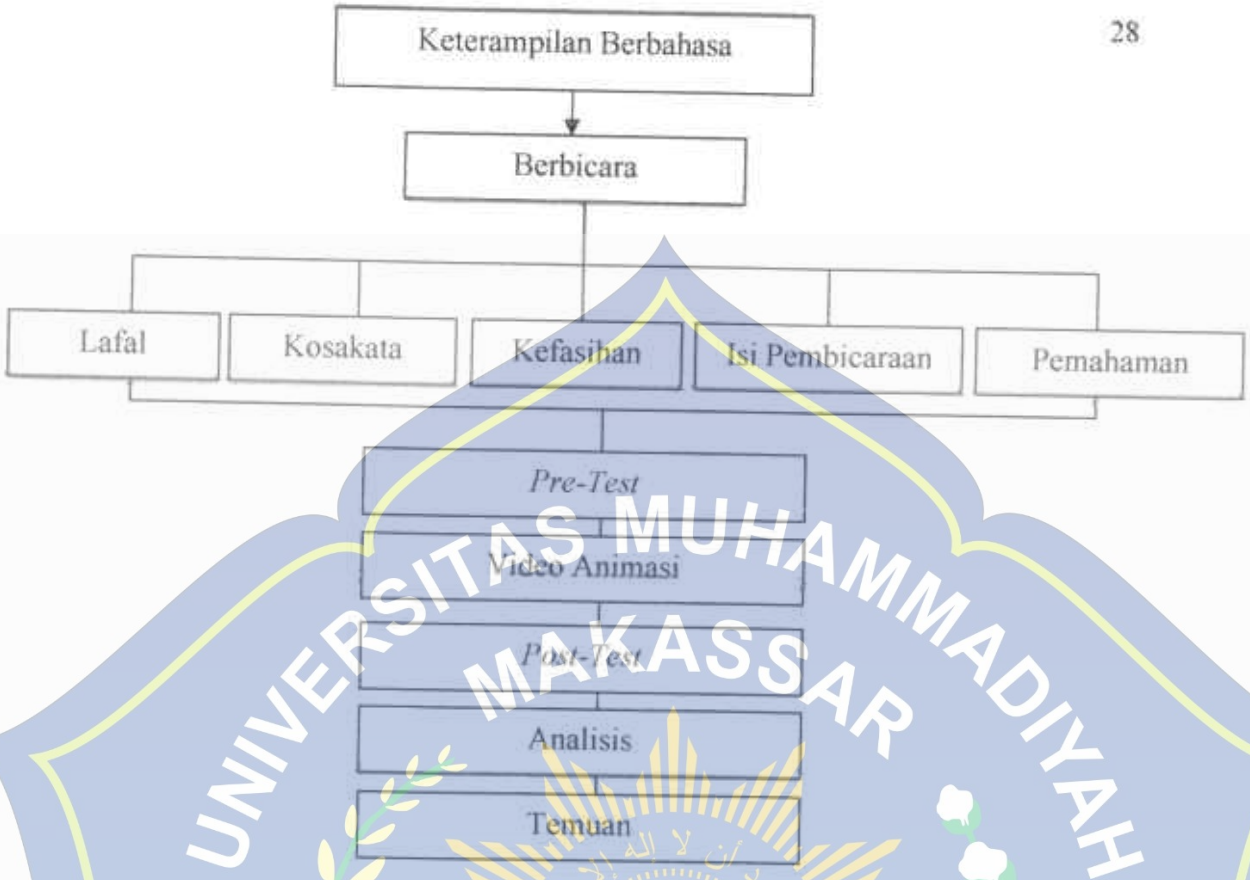
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

berbicara, membaca, dan menulis masih berada dalam tataran rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia murid, guru diharapkan mampu berkreasi dengan menerapkan penggunaan media video animasi dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia yang cocok.

Salah satu penerapan yang membantu murid dalam mengaitkan antara materi dengan lingkungan sekitarnya yaitu penggunaan media video animasi, adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya.

Penerapan ini, murid tidak hanya menguasai materi pelajaran namun murid dapat mengaitkan materi dengan lingkungannya, penerapan ini dapat pula diharapkan dengan mengajarkan kaidah-kaidah bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar murid. Oleh sebab itu pada penelitian ini, peneliti menggunakan media video animasi karena penerapan ini dipandang sebagai penerapan yang dapat memberikan hasil pembelajaran yang sebelumnya tidak efektif menjadi efektif.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis yang dirumuskan, ada keefektifan dalam penggunaan media video animasi dengan menceritakan keterampilan berbicara Murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Adapun hipotesis statistiknya yaitu :

H1 : Ada pengaruh media video animasi melalui pembelajaran dengan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan memberikan manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Manipulasi yang dilakukan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok, dan setelah itudapat dilihat pengaruhnya.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *Pre-Ekperimental Design* yaitu suatu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media video animasi terhadap keterampilan berbicara murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

B. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini adalah *One Group Pre Test-Post Test Design.* Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan *pretest* sebelum diberi perlakuankemudian *post test* setelah diberikan perlakuan.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016:117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam kegiatan penelitian eksperimen ini populasi yang digunakan adalah murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

2. Sampel

Sampel dari penelitian ini adalah kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar semester 1 yang aktif selama tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah 39 murid, laki-laki 23 dan perempuan 16, karena relatif kecil maka peneliti ini menggunakan *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2016:118). Alasan mengambil total sampling karena menurut Sugiyono (2016:118) jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah 39 orang.

D. Defenisi Operasional Variabel

Untuk menghindari perbedaan penafsiran yang menyangkut penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mengemukakan beberapa definisi operasional variabel sebagai berikut:

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

1. Media video animasi adalah media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian murid, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu dalam keterampilan berbicara murid.
2. Keterampilan berbicara adalah sebuah kemampuan berbahasa dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan ide, pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan kepada orang lain sebagai mitra pembicara didasari oleh kepercayaan diri, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar keterampilan membaca pemahaman interpretatif dengan jenispretest dan postest. *Pretest* dilaksanakan sebelum media video animasi diterapkan dengantujuan membaca pemahaman interpretatif yaitu, mengetahui hubungan sebab-akibat,hubungan baru antara fakta-fakta, tujuan pengarang bacaan, menentukan ide pokokparagraf dan kesimpulan. Sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media video animasi.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati indikator-indikator, di antaranya: keterampilan mengidentifikasi, mengamati, mengklasifi-kasikan, memprediksi,

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

mengkomunikasikan dan menyimpulkan dari subtopik dan lembar kerja murid yang diberikan kepada tiap kelompok. Format observasi yang digunakan menggunakan format observasi pembelajaran *checklist* (√).

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tesawal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukansebagai berikut:

1. Sumber data dalam penelitian ini adalah murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar berjumlah 39 orang dengan jumlah soal essay 5 nomor.
2. Data hasil belajar diperoleh dengan Tes awal (*pre-test*) Tes awal dilakukan sebelum treatment *(pretest)* dilakukan untuk mengetahuiketerampilan berbicara yang dimiliki oleh murid sebelumdigunakan media video animasi.
3. Tes akhir (*post-test*)

   Setelah perlakuan, tindakan selanjutnya adalah *post-test* untuk mengetahuipengaruh penggunaan media video animasi.

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukkan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

digunakan teknik yang disebut dengan uji-t *(t-test)*. Dengan demikian langkah-langkah analisis dataeksperimen dengan metode *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase (%)

n = Jumlah skor jawaban responden

N = Jumlah Skor jawaban ideal

Analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan murid dalam penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar yaitu:

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Tabel 3.1 Standar Ketuntasan Bahasa Indonesia

No.	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori
1	85 – 100	Sangat Tinggi
2	70 – 84	Tinggi
3	55 – 69	Sedang
4	46 – 54	Rendah
5	0 – 45	Sangat Rendah

(Sumber: SDN 70 Boddia, 2021)

2. Analisis statistik inferensial

Analisis statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi sederhana (Sugiyono, 2016:262) dengan rumus :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Nilai yang diprediksikan

a = Konstanta ata bila harga X = 0

b = Koefisien regresi

X = Nilai Variabel independen

Rumus yang dapat digunakan untuk mencari a dan b, adalah sebagai berikut :

$$a = \frac{\sum Y - b\sum X}{N}$$

$$b = \frac{N\left(\sum XY\right) - \sum X \sum Y}{N\sum X^2 - \left(\sum X\right)^2}$$

Keterangan :

- $\bar{X}_i$ = Rata-rata skor variabel X
- $\bar{Y}_i$ = Rata-rata skor variabel Y

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dengan menggunakan *Pre-Eksperimen* yang dilakukan terhadap 39 murid yang dijadikan sampel mengenai hasil belajar murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar sebelum dan sesudah perlakuan diterapkannya proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media video animasi. Hasil penelitian tersebut dianalisis untuk menggambarkan hasil belajar murid sebelum *(pretest)* dan sesudah *(posttest)* diberi perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan selama delapan kali pertemuan sebelum mengetahui pengaruhnya dilakukan analisis, analisis dapat dilakukan sesuai dengan teknik analisis data yang telah diuraikan pada bab terdahulu dengan menggunakan langkah-langkah seperti yang terlampir pada lampiran.

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar mulai tanggal 22 Juli – 26 Agustus 2021, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan media video animasi terhadap keterampilan berbicara pada murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *pretest* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada table 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar *Pre-Test*

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	39
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	80
Nilai minimum	40
Nilai rata-rata	58,9

(Sumber : Hasil Belajar *Pre-Test*)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata (mean) hasil belajar murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar setelah dilakukan *pre-test* adalah 58,9 dari skor ideal 100. Skor maksimum yang dicapai murid adalah 80 dan skor minimum 40, yang berarti bahwa skor hasil belajar Bahasa Indonesia murid pada *pre-test* di SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar tersebar dari skor minimum 40 sampai skor maksimum 80.

Adapun persentase (%) nilai rata-rata dari skor hasil belajar *pretest* adalah sebagai berikut :

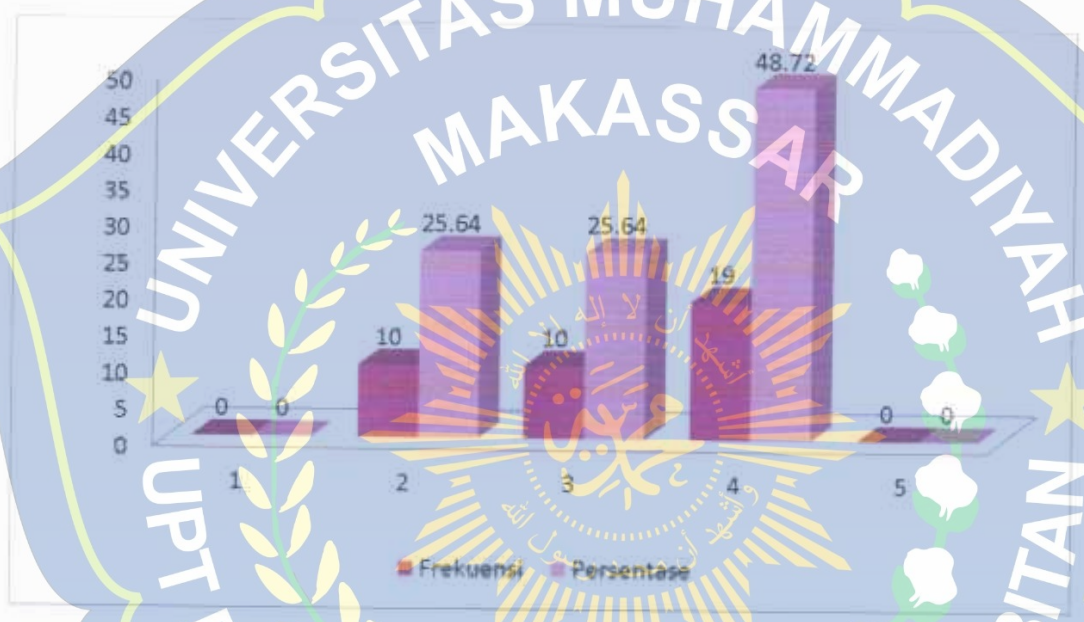
Tabel 4.2 Tingkat Penguasaan Materi *Pre-Test*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	70 – 84	Tinggi	10	25,64%
3	55 – 69	Sedang	10	25,64%
4	46 – 54	Rendah	19	48,72%
5	0 – 45	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			39	100

(Sumber : Hasil *Pre-Test*)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Dari tabel 4.2 di atas disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 0,00%, rendah 48,72%, sedang 25,64%, tinggi 25,64% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi dan sebelum menerapkan media video animasi tergolong rendah.



Gambar 4.1 Diagram batang hasil *Pre-Test*

Adapun presentase ketuntasan membaca pemahaman yang diperoleh dari hasil belajar membaca pemahaman murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar setelah penerapan *pre-test* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Tabel 4.3 Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 69	Tidak Tuntas	29	74,36%
2	70 – 100	Tuntas	10	25,64%
Jumlah			**39**	**100**

(Sumber : Hasil Olah Data *Pre-Test*)

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) ≥ 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya 25,64% ≤ 75%.

2. Deskripsi Penggunaan Media Video Animasi Kelas IV UPT SPF SD Inpres Barombong 3 Kota Makassar

Pemberian perlakuan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dilakukan sebanyak 4 pertemuan. Langkah-langkah penerapan pmedia video animasi dalam pembelajaran.

1) Persiapan

Tahap persiapan ini, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran mulai dari pesiapan RPP, media pembelajaran, materi bacaan dan seluruh penunjang selama proses pembelajaran berlangsung yang akan dilakukan dalam rangka mengumpulkan data-data yang diperoleh untuk melengkapi penelitian. Peneliti menentukan jadwal pemberian tindakan, mengecek kembali instrument yang telah

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

disediakan serta menggandakan naskah soal yang akan di bagikan kepada murid untuk dijawab.

2) Kegiatan awal

Kegiatan awal dilakukan untuk memberikan orientasi awal kepada murid dan dibantu dengan guru kelas tersebut yakni peneliti menyiapkan murid dengan mengucapkan salam, memberi doa dan mengabsen, bersama murid merumuskan kontrak pembelajaran yang akan dijalankan selama proses pembelajaran berlangsung, memotivasi murid agar terlibat aktif dalam pembelajaran serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Setelah itu peneliti memberi pertanyaan stimulus yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Sesuai dengan rancangan lembar observasi guru, peneliti telah melaksanakan beberapa indikator yang telah direncanakan sesuai dengan langkah-langkah penpenggunaan media video animasi dalam pembelajaran dan relatif sama hingga akhir pertemuan.

3) Kegiatan inti

Kegiatan inti sesuai dengan rencana pembelajaran yang dibuat dengan langkah-langkah pendekatan keterampilan proses dalam pembelajaran. kegiatan yang dilakukan peneliti pada pembelajaran ini, yaitu menjelaskan materi pembelajaran sebagai pengantar, mengelolah pengetahuan awal murid dan menghubungkan materi dengan lingkungan keseharian murid. Selanjutnya menerapkan langkah-langkah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sebagai berikut ;

a) Guru mulai menyajikan informasi dengan media video animasi.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

b) Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video.

c) Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati.

d) Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar.

e) Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok.

f) Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.

g) Guru memberikan evaluasi.

4) Penutup

Kegiatan penutup, merefleksi kegiatan pembelajaran yaitu peneliti memberi kesempatan kepada murid untuk mengajukan pertanyaan terhadap materi yang belum diketahui, peneliti bersama murid menyimpulkan materi pelajaran, memberikan pesan-pesan moral dengan memotivasi murid, dan menutup pelajaran dengan doa.

Respon murid dilihat dari hasil observasi aktivitas murid dalam penggunaan media video animasi, diperoleh gambaran dimana dari 39 murid kelas IV SD Negeri 166 Barru Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; murid yang hadir pada saat proses pembelajaran sebesar 100%; murid yang memperhatikan penjelasan guru sebesar 84,6%; murid yang bertanya sebesar 13,5%; murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran k sebesar 13,5%; murid yang mempresentasikan hasil kerja

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

kelompoknya sebesar 25,6%; murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain saat mempresentasekan hasil kerja sama mereka sebesar 38,5%; dan murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok sebesar 91,7%.

3. **Deskripsi Hasil *Post-test* Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar**

Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada table 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar *Post-Test*

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	39
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	100
Nilai minimum	50
Nilai rata-rata	75,8

(Sumber : Hasil Olahan Data *Post-Test*)

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata (mean) hasil belajar murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar setelah dilakukan *post-test* adalah 75,8 dari skor ideal 100. Skor maksimum yang dicapai murid adalah 100 dan skor minimum 50, yang berarti bahwa skor hasil belajar Bahasa Indonesia murid pada *post-test* di SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar tersebar dari skor minimum 50 sampai skor maksimum 100.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

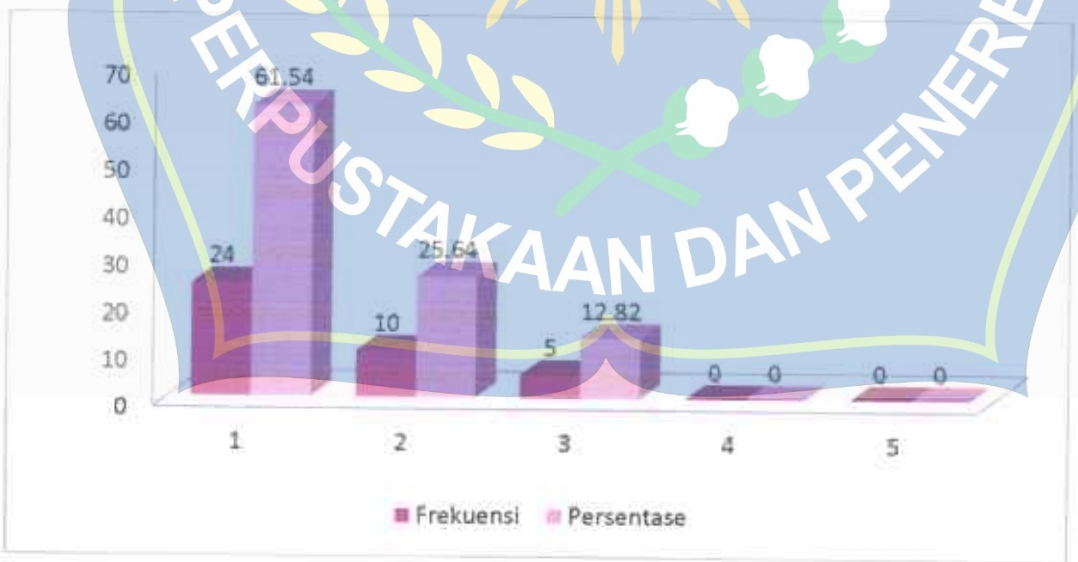
Adapun persentase (%) nilai rata-rata dari skor hasil belajar *post-test* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Tingkat Penguasaan Materi *Post-Test*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat Tinggi	24	61,54%
2	70 – 84	Tinggi	10	25,64%
3	55 – 69	Sedang	5	12,82%
4	46 – 54	Rendah	0	0,00%
5	0 – 45	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			39	100

(Sumber : Hasil Post-Test)

Dari tabel 4.7 di atas disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 0,00%, rendah 0,00%, sedang 12,82%, tinggi 25,64% dan sangat tinggi berada pada presentase 61,54%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi dan sebelum menerapkan media video animasi tergolong tinggi.



Gambar 4.2 Diagram batang hasil *Post-Test*

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Adapun presentase ketuntasan membaca pemahaman yang diperoleh dari hasil belajar membaca pemahaman murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar setelah penerapan *post-test* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 69	Tidak Tuntas	5	12,82%
2	70 - 100	Tuntas	34	87,18%
Jumlah			**39**	**100**

(Sumber : Hasil Olah Data *Post-Test*)

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) ≥ 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya 87,18% ≥ 75%.

4. Deskripsi Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 11,77. Dengan frekuensi (dk) sebesar 39 - 1 = 38, pada taraf signifikansi 5% diperoleh t_{tabel} = 2,030. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05. Adapun hasil keterampilan berbicara murid dengan menggunakan uji-test menunjukkan terdapat pengaruh signitifikan

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

dimana $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau 11,77 > 2,030. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat pengaruh penerapan media video animasi terhadap keterampilan berbicara pada murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan maka pada bagian ini akan diuraikan pembahasan hasil penilaian yang meliputi pembahasan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis stanstik inferensial. Adapun data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes mengenai pengaruh penerapan media video animasi terhadap hasil belajar murid berupa nilai data *pretest*, *posttest* dan uji statistik yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Gambaran penggunaan media animasi

Pemberian perlakuan dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan pada 15 Juli 2021 sampai 16 Agustus 20121 dengan kompetensi dasar "Menanggapi suatu persoalan atau peristiwa dan memberikan saran pemecahannya dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa" dengan alokasi waktu 2x35 menit.

Pada kegiatan awal guru mengawali pembelajaran ini dengan mengucapkan salam, mengelola kelas, apersepsi, berdoa dan mengecek kehadiran murid. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingi dicapai. Pada kegiatan inti guru menyiapkan kelas terlebih dahulu untuk memberikan perhatian murid. Kemudian guru mulai menyajikan informasi dengan masalah-

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

masalah media video animasi. Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video. Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati. Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar. Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Guru memberikan evaluasi.

Kegiatan akhir, pada kegiatan ini guru memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya tentang hal yang belum dimengerti dan membuat kesimpulan. Setelah itu guru memberikan pesan-pesan moral dengan memotivasi murid untuk lebih giat belajar, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

2. Gambaran Hasil *Pre-Test* dan *Post-test*

Berdasarkan statistik frekuensi dan persentase skor hasil belajar menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil belajar setelah dilakuan *pre-test* adalah 58,9 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 80 dari skor ideal 100, skor minimum 40 dari skor ideal 100. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar berada dalam kategori rendah. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya perhatian murid terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan deskripsi ketuntasan hasil belajar *pretest* diperoleh bahwa dari 39 orang jumlah murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar tidak ada murid yang berada pada kategori sangat rendah, 19

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

murid (48,72) yang berada pada kategori rendah, 10 murid (25,64) yang berada pada kategori sedang, 10 murid (25,64) yang berada pada kategori tinggi, dan tidak ada murid yang berada pada kategori sangat tinggi. Setelah dilakukan *pretest* hasil belajar bahasa Indonesia dilihat dari perolehan persentase test (%) terdapat 29 murid (74,36) yang belum tuntas hasil belajarnya dan 10 murid (25,64) yang telah tuntas hasil belajarnya.

Posttest dilakukan satu kali pertemuan yakni pada pertemuan terakhir dengan pemberian tes hasil belajar yang dilaksanakan pada hari Senin 16 Agustus 2021. Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil tes yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*.

Berdasarkan statistik frekuensi dan persentase skor hasil belajar *posttest* menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) hasil belajar murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar setelah dilakuan *posttest* adalah 75,8 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 100 dari skor ideal 100, skor minimum 50 dari skor ideal 100. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar berada dalam kategori tinggi. Hal ini disebabkan karena meningkatnya perhatian murid terhadap materi pelajaran yang diajarkan dengan menerapkan media video animasi.

Berdasarkan deskripsi ketuntasan hasil belajar *posttest* diperoleh bahwa dari 39 orang jumlah murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar terdapat 24 murid (61,54) yang berada pada kategori sangat

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

tinggi, 10 murid (25,64) yang berada pada kategori tinggi, 5 murid (12,82) yang berada pada kategori sedang, dan tidak ada murid yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Setelah dilakukan pretest hasil belajar bahasa Indonesia dilihat dari perolehan persentase test (%) terdapat 5 murid (12,82) yang belum tuntas hasil belajarnya dan 34 murid (87,18) yang telah tuntas hasil belajarnya.

Dari hasil penelitian sebelum dan sesudah digunakan media video animasi diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada murid setelah menggunakan media video animasi. Hasil ini dapat dilihat pada skor rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

3. Gambaran Uji Statistik

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 11,77. Dengan frekuensi (dk) sebesar 39 - 1 = 38, pada taraf signifikansi 5% diperoleh t_{tabel} = 2,030. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti terdapat pengaruh penerapan media video animasi terhadap keterampilan berbicara pada murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Hasil analisis diatas menunjukkan adanya pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh Dewi Permata Suci (2014) dengan judul "Peningkatan keterampilan berbicara cerita anak dengan media video animasi pada kelas V SDN Kamal 01 jember" menunjukkan bahwa hasil analisis penelitian yang dilakukan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

dengan menerapkan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung akan tetapi sejalan dengan digunakannya media video animasi murid mulai aktif pada setiap pertemuan. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar Kabupaten Gowa yang mengkaji tentang efektivitas media video animasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid, maka disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar sebelum menggunakan media video animasi dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar murid yaitu sangat rendah yaitu 0,00%, rendah 25,64%, sedang 25,64%, tinggi 25,64% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum media video animasi efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar setelah diberikan perlakuan hasil belajar murid tergolong tinggi dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 61,54%, tinggi 25,64%, sedang 12,82%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi efektif untuk meningkatkan keterampilan

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

berbicara murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar setelah diperoleh tHitung= 11,77 dan tTabel = 2,030 maka diperoleh tHitung > tTabel atau 11,77 > 2,030.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian efektivitas media video animasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid kelas IV SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar, hendaknya untuk menggunakan salah satu media video animasi dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi murid untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, hendaknya mampu mengembangkan media video animasi ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan media pembelajaran ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, Saleh. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.

Akhadiah, Sabarti, Maidar G. Arsjad dan Sakura H. Ridwan. 2011. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Artawan. 2011. *Media Belajar dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara.

Arsyad.2014. Media Pembelajaran. Jakarta Pt. Raja Grafindo Persada.

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Haryanto, Dany. 2012. Pembelajaran Multimedia Di Sekolah. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Karya.

Hasibuan. 2015. *Organisasi dan Motivasi Dasar Peningkatan Produktifitas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hastuti, Sri. 2013. *Buku Pegangan Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: UPP IKIP Yogyakarta.

Izzaty, Eka, Rita dkk. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

Kurniawan. 2014. *Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Maidar G. Arsjad dan Mukti. 2011. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Munir, dkk. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Niken Ariani, Dany Harianto. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi

Nimah. 2013. *Aktivitas Belajar*. Bandung: Yrama.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Rofi'udin Ahmad dan Zuhdi Darmiyati. 2019. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud.

Sardiman. 2012. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sedarmayanti. 2011. *Sumber Daya Manusia dan Produktifitas Kerja*. Bandung: Mandar Rugi.

Shofa. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Dengsn Menggunakan Model Picture And Picture Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mragen*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung. UPI.

Silberman. 2011. *Teori Kesusastraan*. Jakarta. Gramedia.

Smaldino, Sharon E., Lowther , Deborah L., Russel, James D.. 2012. *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition). NJ: Pearson Education Inc.*

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Tarigan Henri Guntur. 2018. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Waluyanto. 2013. *Tehnik Belajar Mengajardan Penggunaan Media*. Jakarta: Rineka Cipta

Wawan Setiawardani. 2013. *Penggunaan Media Audio Visual Video pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Murid Kelas IV SDN 5 Seragen*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: UPI.

Silberman. 2011. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.

Zamzami, Haryadi. 2021. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LAMPIRAN A

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan	:	SDN 70 Boddia
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	:	IV / I
Alokasi Waktu	:	2x35

KOMPETENSI DASAR:

4.1 Menanggapi suatu persoalan atau peristiwa dan memberikan saran pemecahannya dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa.

INDIKATOR:

- Memahami teks cerita
- Menangkap makna dari cerita
- Menyimpulkan isi dari teks cerita
- Menceritakan kembali isi teks cerita

TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah mengamati media video animasi murid mampu:

- Memahami teks cerita
- Menangkap makna dari cerita
- Menyimpulkan isi dari teks cerita
- Menceritakan kembali isi teks cerita

MATERI PEMBELAJARAN

Teks Cerita

METODE PEMBELAJARAN

Diskusi kelompok, tanya jawab, dan pemberian tugas.

MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media: Video Animasi

Sumber: Buku Tematik Kelas IV

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan (waktu)	Perilaku Guru	Terlaksana / Tidak
Pendahuluan (15 menit)	• Mengisi daftar kelas, berdoa, dan memeriksa kesiapan belajar murid. • Memberikan motivasi dengan memperlihatakan gambar yang sesuai dengan metode. • Menyampaikan meteri, metode, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.	
Inti (80 menit)	• Guru mulai menyajikan informasi dengan media video animasi. • Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video. • Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati. • Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar. • Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok. • Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. • Guru memberikan evaluasi.	
Penutup (10 menit)	• Guru bersama murid menyimpulkan butir-butir pembelajaran • Guru melakukan refleksi tentang proses dan hasil kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan pesan-pesan moral.	

Evaluasi

- Prosedur : Tes penilaian menggunakan LKM dan Penilaian hasil menggunakan tes formatif
- Jenis Tes : tertulis
- Alat tes : Butir-butir soal

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN II

Satuan Pendidikan	:	SDN 70 Boddia
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	:	IV / I
Alokasi Waktu	:	2x35

KOMPETENSI DASAR:

4.1 Menanggapi suatu persoalan atau peristiwa dan memberikan saran pemecahannya dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa.

INDIKATOR:

- Memahami teks cerita
- Menangkap makna dari cerita
- Menyimpulkan isi dari teks cerita
- Menceritakan kembali isi teks cerita

TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah mengamati media video animasi murid mampu:

- Memahami teks cerita
- Menangkap makna dari cerita
- Menyimpulkan isi dari teks cerita
- Menceritakan kembali isi teks cerita

MATERI PEMBELAJARAN

Teks Cerita

METODE PEMBELAJARAN

Diskusi kelompok, tanya jawab, dan pemberian tugas.

MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media: Video Animasi

Sumber: Buku Tematik Kelas IV

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan (waktu)	Perilaku Guru	Terlaksana / Tidak
Pendahuluan (16 menit)	• Mengisi daftar kelas, berdoa, dan memeriksa kesiapan belajar murid. • Memberikan motivasi dengan memperlihatakan gambar yang sesuai dengan metode. • Menyampaikan meteri, metode, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.	
Inti (80 menit)	• Guru mulai menyajikan informasi dengan media video animasi. • Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video. • Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati. • Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar. • Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok. • Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. • Guru memberikan evaluasi.	
Penutup (10 menit)	• Guru bersama murid menyimpulkan butir-butir pembelajaran • Guru melakukan refleksi tentang proses dan hasil kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan pesan-pesan moral.	

Evaluasi

- Prosedur : Tes penilaian menggunakan LKM dan Penilaian hasil menggunakan tes formatif
- Jenis Tes : tertulis
- Alat tes : Butir-butir soal

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN III

Satuan Pendidikan	:	SDN 70 Boddia
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	:	IV / I
Alokasi Waktu	:	2x35

KOMPETENSI DASAR:

4.1 Menanggapi suatu persoalan atau peristiwa dan memberikan saran pemecahannya dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa.

INDIKATOR:

- Memahami teks cerita
- Menangkap makna dari cerita
- Menyimpulkan isi dari teks cerita
- Menceritakan kembali isi teks cerita

TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah mengamati media video animasi murid mampu:

- Memahami teks cerita
- Menangkap makna dari cerita
- Menyimpulkan isi dari teks cerita
- Menceritakan kembali isi teks cerita

MATERI PEMBELAJARAN

Teks Cerita

METODE PEMBELAJARAN

Diskusi kelompok, tanya jawab, dan pemberian tugas.

MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media: Video Animasi
Sumber: Buku Tematik Kelas IV

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan (waktu)	Perilaku Guru	Terlaksana / Tidak
Pendahuluan (17 menit)	• Mengisi daftar kelas, berdoa, dan memeriksa kesiapan belajar murid. • Memberikan motivasi dengan memperlihatakan gambar yang sesuai dengan metode. • Menyampaikan meteri, metode, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.	
Inti (80 menit)	• Guru mulai menyajikan informasi dengan media video animasi. • Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video. • Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati. • Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar. • Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok. • Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. • Guru memberikan evaluasi.	
Penutup (10 menit)	• Guru bersama murid menyimpulkan butir-butir pembelajaran • Guru melakukan refleksi tentang proses dan hasil kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan pesan-pesan moral.	

Evaluasi

- Prosedur : Tes penilaian menggunakan LKM dan Penilaian hasil menggunakan tes formatif
- Jenis Tes : tertulis
- Alat tes : Butir-butir soal

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN IV

Satuan Pendidikan	:	SDN 70 Boddia
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	:	IV / I
Alokasi Waktu	:	2x35

KOMPETENSI DASAR:

4.1 Menanggapi suatu persoalan atau peristiwa dan memberikan saran pemecahannya dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa.

INDIKATOR:

- Memahami teks cerita
- Menangkap makna dari cerita
- Menyimpulkan isi dari teks cerita
- Menceritakan kembali isi teks cerita

TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah mengamati media video animasi murid mampu:

- Memahami teks cerita
- Menangkap makna dari cerita
- Menyimpulkan isi dari teks cerita
- Menceritakan kembali isi teks cerita

MATERI PEMBELAJARAN

Teks Cerita

METODE PEMBELAJARAN

Diskusi kelompok, tanya jawab, dan pemberian tugas.

MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media: Video Animasi

Sumber: Buku Tematik Kelas IV

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan (waktu)	Perilaku Guru	Terlaksana / Tidak
Pendahuluan (18 menit)	• Mengisi daftar kelas, berdoa, dan memeriksa kesiapan belajar murid. • Memberikan motivasi dengan memperlihatakan gambar yang sesuai dengan metode. • Menyampaikan meteri, metode, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.	
Inti (80 menit)	• Guru mulai menyajikan informasi dengan media video animasi. • Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video. • Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati. • Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar. • Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok. • Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. • Guru memberikan evaluasi.	
Penutup (10 menit)	• Guru bersama murid menyimpulkan butir-butir pembelajaran • Guru melakukan refleksi tentang proses dan hasil kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan pesan-pesan moral.	

Evaluasi

- Prosedur : Tes penilaian menggunakan LKM dan Penilaian hasil menggunakan tes formatif
- Jenis Tes : tertulis
- Alat tes : Butir-butir soal

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LAMPIRAN B

1. LEMBAR KERJA SISWA
2. *PRETEST*
3. *POSTEST*

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Data Hasil *Pretest* dan *Postest*

No.	Nama Murid	*Pretest*		*Postest*	
		Skor	Ket	Skor	Ket
1.	M1	70	Tuntas	90	Tuntas
2.	M2	55	Tidak Tuntas	70	Tuntas
3.	M3	55	Tidak Tuntas	85	Tuntas
4.	M4	55	Tidak Tuntas	70	Tuntas
5.	M5	55	Tidak Tuntas	85	Tuntas
6.	M6	80	Tuntas	100	Tuntas
7.	M7	55	Tidak Tuntas	85	Tuntas
8.	M8	80	Tuntas	70	Tuntas
9.	M9	55	Tidak Tuntas	95	Tuntas
10.	M10	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
11.	M11	70	Tuntas	100	Tuntas
12.	M12	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
13.	M13	75	Tuntas	85	Tuntas
14.	M14	55	Tidak Tuntas	70	Tuntas
15.	M15	60	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
16.	M16	80	Tuntas	90	Tuntas
17.	M17	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas
18.	M18	70	Tuntas	85	Tuntas
19.	M19	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
20.	M20	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
21.	M21	70	Tuntas	75	Tuntas
22.	M22	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
23.	M23	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
24.	M24	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
25.	M25	70	Tuntas	100	Tuntas
26.	M26	70	Tuntas	100	Tuntas
27.	M27	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
28.	M28	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
29.	M30	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
30.	M31	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
31.	M31	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
32.	M32	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
33.	M33	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
34.	M34	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
35.	M35	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
36.	M36	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
37.	M37	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
38.	M38	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
39.	M39	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
Jumlah		2297		2956	
Rata-Rata		58,9		75,8	

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi pokok : Teks Cerita

Kelompok :

1. Ketua :.....
2. ..... 4. .....
3. ..... 5. .....

Petunjuk :

a. Diskusikanlah soal berikut dengan teman kelompokmu!
b. Periksalah kembali pekerjaanmu apabila telah selesai dikerjakan

A. Bacalah Teks Cerita berikut ini.

KADO ULANG TAHUN

Minggu yang lalu adalah hari ulang tahun adikku. Waktu itu aku ingin memberi kado istimewa untuknya. Pulang dari sekolah aku mampir ke toko elektronik, kubeli beberapa komponen rangkaian "Suara Burung" seperti yang pernah diberikan Pak Harun pada kegiatan ekstrakurikuler satu bulan yang lalu. Komponen "Suara Burung" sengaja kurangkai malam hari, saat adikku tidur. Begitu selesai, kukemas rapi dengan sampul bergambar aneka robot. Ya, kado kecil mungil dan cantik.

Beberapa bungkus kado telah berjajar rapi di samping tempat tidur Willy, adikku. Kado-kado itu dari saudara sepupu dan teman-teman akrabnya di kelas II. Pelan-pelan kulangkahkan kaki ke kamarnya. Kucium kening Willy sambil mengucapkan selamat ulang tahun. Kemasan "Suara Burung" hanya sebesar genggaman orang dewasa, kuletakkan di telapak tangannya.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Sebenarnya ia masih tidur, tetapi ia terbangun selepas azan subuh tiba-tiba Willy berteriak, "Ibuuu aku terlambat ke sekolah, nih! Burung kutilang sudah berkicau, Buu! Dia suka bertengger di pohon mangga itu saat jam tujuh, Buuu!" Kami berhamburan ke kamar Willy. Iih, dia belum melepas selimutnya. "Lihat jam dinding!" kataku. Mata Willy masih terpejam malas. "Burung kutilang itu sudah berkicau, Kak! Biasanya jam tujuh!" Ibu menarik selimut Willy. Adik manja itu bangun. Tiba-tiba suara kicauan burung berhenti.

Willy dan ibu bengong melihat kado pemberianku tertindih bahu Willy. Sambil tersenyum manis Willy membuka kado itu. "Ooo, pantesan burung-burung berkicau, saklarnya kepencet Kak!" Kami pun tertawa bersama-sama seraya memeluk Willy.

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Apa makna dari teks cerita di atas?
2. Apakah isi kado istimewa pemberian kakak Willy?
3. Mengapa tiba-tiba ada suara burung berkicau selepas azan subuh?
4. Siapakah yang pernah membeli komponen suara burung?
5. Berikan kesimpulan pada teks cerita di atas dengan menggunakan kalimat sendiri?

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi pokok : Teks Bacaan

Kelompok :

1. Ketua :.....
2. ..... 4. .....
3. ..... 5. .....

Petunjuk :

a. Diskusikanlah soal berikut dengan teman kelompokmu!
b. Periksalah kembali pekerjaanmu apabila telah selesai dikerjakan

Serigala dan Si Gembala

Dahulu kala, tinggallah seorang penggembala di pinggiran hutan. Dia menggembalakan ternaknya setiap hari di sana. Suatu hari, ia bermaksud mempermainkan pendudukdesa disekitar hutan tersebut. Dia pun berteriak,"Tolong! Tolong! Ada serigala!"

Mendengar teriakan itu, penduduk desa bergegas keluar rumah untuk menolong siGembala. Ada yang membawa alat pukul, bara api, dan senjata tajam.

"Mana serigalanya?" Tanya mereka kepada si Gembala.

Tetapi si Gembala justru tertawa tergelak-gelak, "Hahaha ... Ternyata kalian mudah sekali tertipu!"

Beberapa hari berikutnya, siGembala kembali berteriak. "Tolong! Tolong! Ada serigala!"

Demi menolong si Gembala, seluruh penduduk desa bergegas keluar untukmenolongnya. Tetapi ketika tiba di sana, si Gembala kembali tertawa nakal. Merasa tertipu lagi mereka pun pulang kerumah masing-masing dengan perasaan kesal.

Pada hari berikutnya, si Gembala kembali berteriak keras. "Tolong! Tolong! Ada serigala!"

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Kali ini penduduk desa enggan keluar rumah. Mereka sudah jengahditipu terus menerus oleh si Gembala. Mereka berpikir, kali ini pun si Gembala pasti kembali menipu mereka.

Sementara itu apa yang terjadi di hutan? Ternyata seekor serigala benar-benardatang.

Serigala itu menyerang dan menerkam domba-domba si Gembala. Si Gembala kembaliberteriak meminta pertolongan.

Akhirnya sampailah si Gembala di desa sekitar hutan. Sambil terengah-engah, si Gembala berkata, " Seekor serigala memangsa domba-dombaku."

"Ah, paling-paling kamu mau mempermainkan kami lagi," sahut penduduk desa, tidak acuh.

"Kemarin memang saya berbohong, tetapi kali ini tidak!" tutur si Gembala, mengiba.

Bersama si Gembala, Akhirnya penduduk desa menuju hutan. Dan ternyata benar, serigala telah melahap habis domba-domba si Gembala.

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Sebutkan judulcerita di atas!
2. Mengapa si Gembala tertawa ketika penduduk desa mau menolongnya?
3. Bagaimana perasaan penduduk desa ketika mengetahui ditipu oleh si Gembala?
4. Mengapa penduduk desa tidak mau menolong, ketika si Gembala berteriak meminta tolong?
5. Apa makna dari cerita di atas dan berikan kesimpulan menurut pendapatmu?

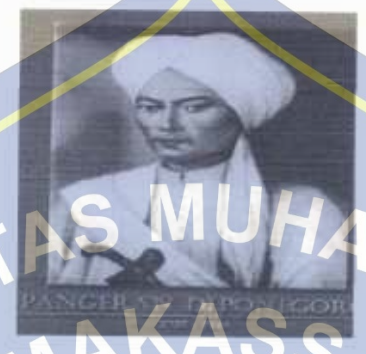
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

PRETEST

Waktu : 30 Menit

Petunjuk : a. Tulislah nama, dan kelas pada tempat yang tersedia!

b. Jawablah pertanyaan ini dengan benar!



Diponegoro adalah Putra Hamungku-buwono III dari Yogyakarta. Beliau Lahir tahun 1785. Perlawanan dengan Belanda dengan sengaja mencabut patok-patok di tanah perkuburan milik leluhur Pangeran Diponegoro untuk dibuat jalan. Melihat kelakuan Belanda itu, Diponegoro tidak mau lagi tinggal di istana. Beliau tinggal di Tegalrejo dan membaur hidup bersama rakyat.

Beliau Menghimpun rakyat untuk berperang. Maka, terjadilah perang selama 5 tahun. Diponegoro sebagai panglima perang dibantu oleh para pembantunya, antara lain Kyai Mojo dan Sentot Alibasyah. Dalam perlawanannya, Diponegoro menggunakan taktik perang gerilya, sehingga Belanda sulit untuk menumpasnya. Tempat pertahanannya ada di selarong.

Belanda dipimpin oleh De Kock dengan menggunakan kelicikan, pura-pura mengajak Pangeran Diponegoro berunding di Magelang. Akan tetapi, beliau ditangkap. Kemudian Pangeran Diponegoro diasingkan ke Batavia, lalu pindah ke Manado. Akhirnya, ia pindah lagike Makassar sampai wafat 8 juni 1855.

a. Menjawab Pertanyaan Teks

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini!

1. Apakah makna dari isi teks cerita di atas?
2. Di manakah beliau dilahirkan?
3. Mengapa timbul perang Diponegoro?
4. Sebutkan para pembantu Pangeran Diponegoro!
5. Berikan kesimpulan terhadap isi cerita di atas menurut pendapatmu?

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

POSTEST

Waktu: 30 Menit

Petunjuk : a. Tulislah nama, dan kelas pada tempat yang tersedia!

b. Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

Dalam kehidupan sehari-hari, kita pasti mengenal perabot rumah tangga yang terbuat dari anyaman bambu. Adapun perabotan tersebut, di antaranya berupa kipas, besek, kukusan, nyiru, dan bakul. Adapun cara membuatnya yaitu dengan cara menyirat atau membelah tipis-tipis. Kemudian belahan bambu di raut. Setelah rautan dirasa cukup, dapat kita gunakan untuk menganyam dengan cara saling menyilang. Kita pun dapat membentuk anyaman itu sesuai dengan jenis perabotan yang akan kita buat. Jika kamu berlatih dengan tekun, kita akan pandai membuat anyaman dari bambu.

Selain untuk membuat peralatan dapur, anyaman juga dapat digunakan untuk membuat keperluan rumah tangga lainnya. Jenis anyaman banyak macamnya. Ada anyaman yang dibuat dengan cara sederhana dan ada pula anyaman yang dibuat dengan cara yang rumit. Itu semua tergantung pada jenis barang yang akan kita buat.

Coba perhatikan dilingkungan sekitarmu, benda-benda apa saja yang terbuat dari anyaman bambu? Apapula manfaatnya?

Selain bambu, kita bisa membuat anyaman dengan menggunakan bahan alami lain. Kita bisa menggunakan rotan, janur, daun kelapa, daun pisang, dan batang padi. Kita juga bisa memakai bahan buatan, seperti sedotan, pita kain, pita jepang, pita plastik, selang, dan kertas warna. Hasilnya pun tidak kalah cantik.

A. Menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang dibaca.
Setelah memahami teks diatas, jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Apakah makna dari isi teks cerita di atas?
2. Sebutkan 5 alat rumah tangga yang terbuat dari anyaman!
3. Apakah kegunaan kukusan itu?
4. Bagaimana teknik menganyam dilakukan?
5. Berikan kesimpulan terhadap teks cerita di atas dengan bahasa anda sendiri!

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LAMPIRAN C

DATA HASIL BELAJAR MURID

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Daftar Hadir Siswa Kelas IV SDN 70 Boddia

NO.	NAMA	Pertemuan							
		Pretest				*Postest*			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	M1	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	M2	√	√	√	√	√	√	√	√
3	M3	√	√	√	√	√	√	√	√
4	M4	√	√	√	√	√	√	√	√
5	M5	√	√	√	√	√	√	√	√
6	M6	√	√	√	√	√	√	√	√
7	M7	√	√	√	√	√	√	√	√
8	M8	√	√	√	√	√	√	√	√
9	M9	√	√	√	√	√	√	√	√
10	M10	√	√	√	√	√	√	√	√
11	M11	√	√	√	√	√	√	√	√
12	M12	√	√	√	√	√	√	√	√
13	M13	√	√	√	√	√	√	√	√
14	M14	√	√	√	√	√	√	√	√
15	M15	√	√	√	√	√	√	√	√
16	M16	√	√	√	√	√	√	√	√
17	M17	√	√	√	√	√	√	√	√
18	M18	√	√	√	√	√	√	√	√
19	M19	√	√	√	√	√	√	√	√
20	M20	√	√	√	√	√	√	√	√
21	M21	√	√	√	√	√	√	√	√
22	M22	√	√	√	√	√	√	√	√
23	M23	√	√	√	√	√	√	√	√
24	M24	√	√	√	√	√	√	√	√
25	M25	√	√	√	√	√	√	√	√
26	M26	√	√	√	√	√	√	√	√
27	M27	√	√	√	√	√	√	√	√
28	M28	√	√	√	√	√	√	√	√
29	M29	i	√	√	√	√	√	√	√
30	M30	√	√	√	√	√	√	√	√
31	M31	√	√	√	√	√	√	√	√
32	M32	√	√	√	√	√	√	√	√
33	M33	√	√	√	√	√	√	√	√
34	M34	√	√	√	√	√	√	√	√
35	M35	√	√	√	√	√	√	√	√
36	M36	√	√	√	√	√	√	√	√
37	M37	√	√	√	√	√	√	√	√
38	M38	√	√	√	√	√	√	√	√
39	M39	√	√	√	√	√	√	√	√
HADIR		**38**	**39**	**39**	**39**	**39**	**39**	**39**	**39**
TIDAK HADIR		**1**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Hasil Observasi Aktivitas Murid kelas IV

No	Aspek yang diamati	Pertemuan ke-				Persentase (%)
		1	2	3	4	
	Murid yang hadir pada saat proses pembelajaran.	39	39	39	39	100
2.	Murid yang memperhatikan penjelasan guru	30	30	33	39	84,6
3.	Murid yang bertanya	8	8	5	0	13,5
4.	Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran	8	8	5	0	13,5
5.	Murid yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya	10	10	10	10	25,6
6.	Murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain saat mempresentasekan hasil kerja sama mereka	15	15	15	15	38,5
7.	Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok	33	33	38	39	91,7
	Jumlah					367,4
	Rata-Rata					52,5

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Lembar Pengamatan Performansi Murid Kelas IV
Pertemuan I

Nomor Urut	Aspek yang Di Nilai											
	Pelafalan			Intonasi			Ekspresi			Penghayatan		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1		√				√		√			√	
2		√				√		√			√	
3		√				√		√			√	
4		√				√		√			√	
5		√			√			√			√	
6		√			√				√		√	
7		√			√				√			√
8		√			√			√			√	
9		√			√			√			√	
10			√		√			√				√
11			√		√			√			√	
12			√		√			√			√	
13			√		√			√			√	
14			√			√		√		√		
15		√				√		√		√		
16			√			√			√			√
17		√				√		√			√	
18		√				√		√			√	
19			√			√		√			√	
20			√			√		√			√	
21		√			√				√		√	
22		√			√				√			
23		√			√			√			√	
24		√			√			√			√	
25		√			√			√				
26		√			√				√		√	
27		√			√				√			√
28		√			√			√			√	
29		√			√			√			√	
30		√			√			√				√
31		√			√				√		√	
32		√			√				√			√
33		√			√			√			√	
34		√			√			√			√	
35		√			√			√				√
36		√				√		√		√		
37			√			√			√			√
38		√			√			√			√	
39		√				√		√			√	

Keterangan : 1 = Baik, 2 = Sedang, 3 = Kurang

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Lembar Pengamatan Performansi Murid Kelas IV
Pertemuan II

Nomor Urut	Aspek yang Di Nilai											
	Pelafalan			Intonasi			Ekspresi			Penghayatan		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1		√				√		√			√	
2		√				√		√			√	
3		√				√		√			√	
4		√				√		√			√	
5		√			√			√			√	
6		√			√				√		√	
7		√			√				√			√
8		√			√			√			√	
9		√			√			√			√	
10			√		√			√				√
11			√			√			√		√	
12			√			√			√		√	
13			√		√			√			√	
14			√			√		√		√		
15		√				√		√			√	
16			√			√			√			√
17		√				√		√			√	
18		√				√		√			√	
19			√			√		√			√	
20			√			√		√			√	
21		√			√				√		√	
22		√			√				√			√
23		√			√			√			√	
24		√			√			√			√	
25		√			√			√				√
26		√			√				√		√	
27		√			√				√			√
28		√			√			√			√	
29		√			√			√			√	
30		√			√			√				√
31		√			√				√		√	
32		√			√				√			√
33		√			√			√			√	
34		√			√			√			√	
35		√			√			√				√
36		√				√		√		√		
37			√			√			√			√
38		√			√			√			√	
39		√				√		√			√	

Keterangan : 1 = Baik, 2 = Sedang, 3 = Kurang

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Lembar Pengamatan Performansi Murid Kelas IV
Pertemuan III

Nomor Urut	Aspek yang Di Nilai											
	Pelafalan			Intonasi			Ekspresi			Penghayatan		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	√				√		√			√		
2	√				√		√			√		
3	√				√		√			√		
4	√				√		√			√		
5	√			√			√			√		
6	√			√				√		√		
7	√			√				√			√	
8	√			√			√			√		
9	√			√			√			√		
10		√		√			√				√	
11		√		√			√			√		
12		√		√			√			√		
13		√		√			√			√		
14		√			√		√		√			
15	√				√		√		√			
16		√			√			√			√	
17	√			√			√			√		
18	√				√		√			√		
19		√			√		√			√		
20		√			√		√			√		
21	√			√				√		√		
22	√			√				√			√	
23	√			√			√			√		
24	√			√			√			√		
25	√			√			√				√	
26	√			√				√		√		
27	√			√				√			√	
28	√			√			√			√		
29	√			√			√			√		
30	√			√			√				√	
31	√			√				√		√		
32	√			√				√			√	
33	√			√			√			√		
34	√			√			√			√		
35	√			√			√				√	
36	√				√		√		√			
37		√			√			√			√	
38	√	√		√			√			√		
39	√				√		√			√		

Keterangan : 1 = Baik, 2 = Sedang, 3 = Kurang

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Lembar Pengamatan Performansi Murid Kelas IV
Pertemuan IV

Nomor Urut	Aspek yang Di Nilai											
	Pelafalan			Intonasi			Ekspresi			Penghayatan		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	√				√		√			√		
2	√				√		√			√		
3	√				√		√			√		
4	√				√		√			√		
5	√			√			√			√		
6	√			√				√		√		
7	√			√				√			√	
8	√			√			√			√		
9	√			√			√			√		
10		√		√			√				√	
11		√			√		√					
12		√			√		√					
13		√			√		√			√		
14		√			√		√					
15	√				√		√					
16		√			√			√			√	
17	√			√			√			√		
18	√				√		√			√		
19		√			√		√			√		
20		√			√		√			√		
21	√			√				√		√		
22	√			√				√			√	
23	√			√			√			√		
24	√			√			√			√		
25	√			√			√				√	
26	√			√				√		√		
27	√			√				√			√	
28	√			√			√			√		
29	√			√			√			√		
30	√			√			√					
31	√			√				√		√		
32	√			√				√			√	
33	√			√			√			√		
34	√			√			√			√		
35	√			√			√				√	
36	√				√		√		√			
37		√			√			√			√	
38	√	√		√			√			√		
39	√				√		√			√		

Keterangan : 1 = Baik, 2 = Sedang, 3 = Kurang

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LAMPIRAN D

1. LEMBAR OBSERVASI GURU
2. LEMBAR OBSERVASI MURID
3. DAFTAR HADIR MURID

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PERTEMUAN I

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Ya	Tidak
A.	**PENDAHULUAN**		
	1. Berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing	√	
	2. Mengecek kehadiran siswa.	√	
	3. Apersepsi dengan bertanya jawab tentang teks yang pernah dibacakan.	√	
	4. Menjelaskan tujuan, manfaat dan langkah-langkah pembelajaran.	√	
B.	**KEGIATAN INTI**		
	1. Guru mulai menyajikan informasi dengan masalah-masalah media video animasi.	√	
	2. Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video.	√	
	3. Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati.		√
	4. Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar.	√	
	5. Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok.		√
	6. Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.		√
C.	**KEGIATAN PENUTUP**		
	1. Guru bersama murid menyimpulkan butir-butir pembelajaran	√	
	2. Guru melakukan refleksi tentang proses dan hasil kegiatan pembelajaran	√	
	3. Guru menyampaikan pesan-pesan moral.	√	

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PERTEMUAN II

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Ya	Tidak
A.	**PENDAHULUAN**		
	1. Berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing	√	
	2. Mengecek kehadiran siswa.	√	
	3. Apersepsi dengan bertanya jawab tentang teks yang pernah dibacakan.	√	
	4. Menjelaskan tujuan, manfaat dan langkah-langkah pembelajaran.	√	
B.	**KEGIATAN INTI**		
	1. Guru mulai menyajikan informasi dengan masalah-masalah media video animasi.	√	
	2. Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video.	√	
	3. Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati.		√
	4. Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar.	√	
	5. Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok.		√
	6. Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.		√
C.	**KEGIATAN PENUTUP**		
	1. Guru bersama murid menyimpulkan butir-butir pembelajaran	√	
	2. Guru melakukan refleksi tentang proses dan hasil kegiatan pembelajaran	√	
	3. Guru menyampaikan pesan-pesan moral.	√	

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PERTEMUAN III

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Ya	Tidak
A.	**PENDAHULUAN**		
	1. Berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing	√	
	2. Mengecek kehadiran siswa.	√	
	3. Apersepsi dengan bertanya jawab tentang teks yang pernah dibacakan.	√	
	4. Menjelaskan tujuan, manfaat dan langkah-langkah pembelajaran.	√	
B.	**KEGIATAN INTI**		
	1. Guru mulai menyajikan informasi dengan masalah-masalah media video animasi.	√	
	2. Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video.	√	
	3. Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati.	√	
	4. Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar.	√	
	5. Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok.	√	
	6. Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.	√	
C.	**KEGIATAN PENUTUP**		
	1. Guru bersama murid menyimpulkan butir-butir pembelajaran	√	
	2. Guru melakukan refleksi tentang proses dan hasil kegiatan pembelajaran	√	
	3. Guru menyampaikan pesan-pesan moral.	√	

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PERTEMUAN IV

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Ya	Tidak
A.	**PENDAHULUAN**		
	1. Berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing	√	
	2. Mengecek kehadiran siswa.	√	
	3. Apersepsi dengan bertanya jawab tentang teks yang pernah dibacakan.	√	
	4. Menjelaskan tujuan, manfaat dan langkah-langkah pembelajaran.	√	
B.	**KEGIATAN INTI**		
	1. Guru mulai menyajikan informasi dengan masalah-masalah media video animasi.	√	
	2. Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video.	√	
	3. Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati.	√	
	4. Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar.	√	
	5. Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok.	√	
	6. Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.	√	
C.	**KEGIATAN PENUTUP**		
	1. Guru bersama murid menyimpulkan butir-butir pembelajaran	√	
	2. Guru melakukan refleksi tentang proses dan hasil kegiatan pembelajaran	√	
	3. Guru menyampaikan pesan-pesan moral.	√	

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Lembar Observasi Aktivitas Murid pada Pertemuan I

Berilah tanda (√) jika murid melaksanakan indicator dibawah ini!

Aspek Yang Diamati

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang memperhatikan penjelasan guru
3. Murid yang bertanya
4. Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Murid yang mempresentasekan hasil kerja kelompoknya
6. Murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasekan hasil kerjasama mereka
7. Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok

NO	NAMA MURID	INDIKATOR YANG DIAMATI						
		1	2	3	4	5	6	7
1	M1	√	√	√				√
2	M2	√	√		√			√
3	M3	√	√		√			√
4	M4	√	√	√				√
5	M5	√	√					√
6	M6	√		√				√
7	M7	√	√			√	√	√
8	M8	√	√			√	√	√
9	M9	√				√	√	√
10	M10	√	√	√				√
11	M11	√	√	√	√			√
12	M12	√	√		√			√
13	M13	√	√			√	√	√

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

14	M14	√	√			√	√	√
15	M15	√	√					√
16	M16	√						√
17	M17	√						√
18	M18	√	√			√	√	√
19	M19	√	√			√	√	√
20	M20	√	√					√
21	M21	√	√	√		√	√	√
22	M22	√	√				√	√
23	M23	√	√					√
24	M24	√	√			√	√	√
25	M25	√	√		√			
26	M26	√	√	√		√	√	√
27	M27	√	√	√		√	√	√
28	M28	√	√					√
29	M29	√			√			
30	M30	√			√			
31	M31	√	√					
32	M32	√			√			
33	M33	√	√				√	√
34	M34	√	√				√	√
35	M35	√	√				√	√
36	M36	√	√					√
37	M37	√						
38	M38	√						
39	M39	√						
Jumlah		**39**	**30**	**8**	**8**	**10**	**15**	**33**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Lembar Observasi Aktivitas Murid pada Pertemuan II

Berilah tanda (√) jika murid melaksanakan indicator dibawah ini!

Aspek Yang Diamati

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang memperhatikan penjelasan guru
3. Murid yang bertanya
4. Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Murid yang mempresentasekan hasil kerja kelompoknya
6. Murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasekan hasil kerjasama mereka
7. Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok

NO	NAMA MURID	INDIKATOR YANG DIAMATI						
		1	2	3	4	5	6	7
1	M1	√	√	√				√
2	M2	√	√		√			√
3	M3	√	√		√			√
4	M4	√	√	√				√
5	M5	√	√					√
6	M6	√		√				√
7	M7	√	√			√	√	√
8	M8	√	√			√	√	√
9	M9	√				√	√	√
10	M10	√	√	√				√
11	M11	√	√	√	√			√
12	M12	√	√		√			√
13	M13	√	√			√	√	√

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

14	M14	√	√			√	√	√
15	M15	√	√					√
16	M16	√						√
17	M17	√						√
18	M18	√	√			√	√	√
19	M19	√	√			√	√	√
20	M20	√	√					√
21	M21	√	√	√		√	√	√
22	M22	√	√				√	√
23	M23	√	√					√
24	M24	√	√			√	√	√
25	M25	√	√		√			
26	M26	√	√	√		√	√	√
27	M27	√	√	√		√	√	√
28	M28	√	√					√
29	M29	√			√			
30	M30	√			√			
31	M31	√	√					
32	M32	√			√			
33	M33	√	√				√	√
34	M34	√	√				√	√
35	M35	√	√				√	√
36	M36	√	√					√
37	M37	√						
38	M38	√						
39	M39	√						
Jumlah		**39**	**30**	**8**	**8**	**10**	**15**	**33**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Lembar Observasi Aktivitas Murid pada Pertemuan III

Berilah tanda (√) jika murid melaksanakan indicator dibawah ini!

Aspek Yang Diamati

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang memperhatikan penjelasan guru
3. Murid yang bertanya
4. Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Murid yang mempresentasekan hasil kerja kelompoknya
6. Murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasekan hasil kerjasama mereka
7. Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok

NO	NAMA MURID	INDIKATOR YANG DIAMATI						
		1	2	3	4	5	6	7
1	M1	√	√	√				√
2	M2	√	√		√			√
3	M3	√	√		√			√
4	M4	√	√	√				√
5	M5	√	√					√
6	M6	√		√				√
7	M7	√	√			√	√	√
8	M8	√	√			√	√	√
9	M9	√				√	√	√
10	M10	√	√	√				√
11	M11	√	√	√	√			√
12	M12	√	√		√			√
13	M13	√	√			√	√	√

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

14	M14	√	√			√	√	√
15	M15	√	√					√
16	M16	√						√
17	M17	√						√
18	M18	√	√			√	√	√
19	M19	√	√			√	√	√
20	M20	√	√					√
21	M21	√	√			√	√	√
22	M22	√	√				√	√
23	M23	√	√					√
24	M24	√	√			√	√	√
25	M25	√	√					
26	M26	√	√			√	√	√
27	M27	√	√			√	√	√
28	M28	√	√					√
29	M29	√						√
30	M30	√						√
31	M31	√	√					√
32	M32	√						√
33	M33	√	√					√
34	M34	√	√				√	√
35	M35	√	√				√	√
36	M36	√	√					√
37	M37	√						√
38	M38	√						√
39	M39	√						√
Jumlah		**39**	**33**	**5**	**5**	**10**	**15**	**38**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Lembar Observasi Aktivitas Murid pada Pertemuan IV

Berilah tanda (√) jika murid melaksanakan indicator dibawah ini!

Aspek Yang Diamati

1. Murid yang hadir pada saat pembelajaran
2. Murid yang memperhatikan penjelasan guru
3. Murid yang bertanya
4. Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran
5. Murid yang mempresentasekan hasil kerja kelompoknya
6. Murid yang mengajukan tanggapan / komentar kepada kelompok lain saat mempersentasekan hasil kerjasama mereka
7. Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok

NO	NAMA MURID	INDIKATOR YANG DIAMATI						
		1	2	3	4	5	6	7
1	M1	√	√					√
2	M2	√	√					√
3	M3	√	√					√
4	M4	√	√					√
5	M5	√	√					√
6	M6	√	√					√
7	M7	√	√			√	√	√
8	M8	√	√			√	√	√
9	M9	√	√			√	√	√
10	M10	√	√					√
11	M11	√	√					√
12	M12	√	√					√
13	M13	√	√			√	√	√

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

14	M14	√	√			√	√	√
15	M15	√	√					√
16	M16	√	√					√
17	M17	√	√					√
18	M18	√	√			√	√	√
19	M19	√	√			√	√	√
20	M20	√	√					√
21	M21	√	√			√	√	√
22	M22	√	√				√	√
23	M23	√	√					√
24	M24	√	√			√	√	√
25	M25	√	√					√
26	M26	√	√			√	√	√
27	M27	√	√			√	√	√
28	M28	√	√					√
29	M29	√	√					√
30	M30	√	√					√
31	M31	√	√					√
32	M32	√	√					√
33	M33	√	√				√	√
34	M34	√	√				√	√
35	M35	√	√				√	√
36	M36	√	√					√
37	M37	√	√					√
38	M38	√	√					√
39	M39	√	√					√
Jumlah		**39**	**39**	**0**	**0**	**10**	**15**	**39**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LAMPIRAN E

DOKUMENTASI PENELITIAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Dokumentasi

Guru mulai menyajikan informasi dengan media video animasi

Murid mengamati video

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi

Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar

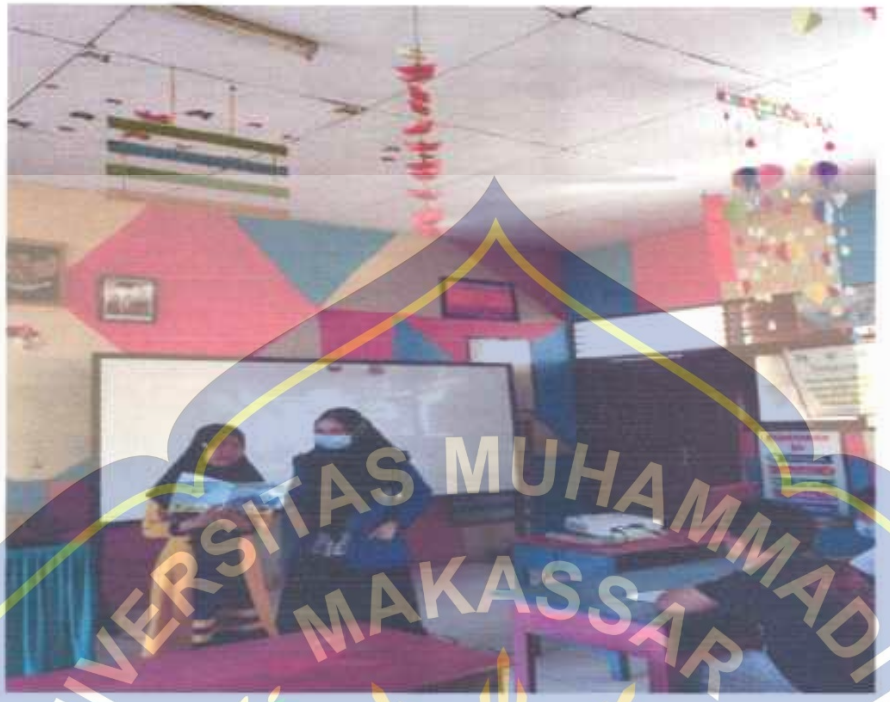
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Guru menjelaskan materi secara singkat

Guru membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya



Murid Mengerjakan Evaluasi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

RIWAYAT HIDUP

Zahrah Razkiyah Suaib, lahir di Takalar pada Tanggal 28 Januari 1999, anak Kedua dari lima bersaudara, dari pasangan Ibu HidrawatiS.Ag dan Bapak Suaib S.Pd Penulis memasuki Pendidikan Anak Usia Dini di TK Andika Ar-Rahman, Melanjutkan Pendidikan dasar di SDN No.234 Inpres Takalar Kota, melanjutkan sekolah pada Sekolah Menengah Tingkat Pertama SMP Negeri 2 Takalar, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Takalar, penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berkah rahmat Allah SWT dan iringan doa dari kedua orang tua, saudara- saudariku tercinta, serta rekan seperjuangan di bangku kuliah. Pada tahun 2021 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun sebuah karya ilmiah yang berjudul **"Efektivitas Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid kelas IV SD Negeri 70 Boddia"**..

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN