

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON* TERHADAP  
APRESIASI DONGENG MURID KELAS III SD INPRES MALLENGKERI II KOTA  
MAKASSAR**



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar

Oleh  
**OKY HARIANTO**  
**NIM 105401114418**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2024**





### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Oky Harianto

NIM : 105401114418

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Makassar, 8 Januari 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sitti Aida Asis, S.Pd., M.Pd.

Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd.

Diketahui:

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ernia Aidi, M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860.934

Ketua Prodi PGSD

Dr. Alicem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
NBM. 1148.913



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

*Kantor : Jl. Sulrtan Alaudin No. 259, telp 90r411)-866132, fax (0411)-860132.*

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oky Harianto

Nim : 105401114418

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

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

Makassar, 8 Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan

Oky Harianto



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

*Kantor : Jl. Sulrtan Alaudin No. 259, telp 90r411)-866132, fax (0411)-860132.*

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oky Harianto

Nim : 105401114418

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

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

Demikin perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 8 Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan

Okky Harianto



## MOTO DAN PERSEMBAHAN

“ Dipuji tidak terbang, dihina tidak tumbang”

“ Sebaik-baik manusia adalah yang paling banyak manfaatnya bagi sesama manusia dan lingkungannya”

“ Sesuatu akan terlihat tidak mungkin sampai semuanya selesai”





Kupersembahkan karya sederhana ini untuk:

Ayah dan Ibu tercinta yang telah berjuang mewujudkan mimpi-mimpiku, keluarga yang tidak pernah putus mendoakanku, dosen dan guru yang selalu membimbingku, sahabat-sahabat yang selalu menyemangati, dan orang-orang baik yang dikirimkan Allah utukku.

### **ABSTRAK**

**Oky Harianto, 2024.** *Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sitti Aida Asis dan Pembimbing II Haslinda.

Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan apakah ada pengaruh penggunaan media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar. Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan penelitian tipe *one group pretest-posttest*, pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah mendapat perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III B sebanyak 27 siswa.

Hasil analisis data dengan menggunakan aplikasi *SPSS Versi 25* dilakukan dengan menggunakan rumus uji t, diketahui  $t_{hitung}$  yang diperoleh dari -8.859 yang memiliki frekuensi  $df = 26$ , pada taraf signifikan  $= 0,05$  atau 5 % diperoleh  $t_{tabel}$  adalah 1,705. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $-8,859 > 1,705$  hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Nilai rata-rata untuk *pretest* 52,03 terjadi peningkatan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,44 setelah diberi perlakuan (*treatment*). Maka dapat diambil kesimpulan bahwa



ada pengaruh penggunaan media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar.

**Kata kunci: Media video animasi berbasis *Powtoon*, apresiasi dongeng**



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Aalamiin puji syukur ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat dan segala nikmat yang selalu tercurahkan kepada penulis, salam dan shalawat kepada junjungan Nabi Muhammad Saw, keluarga, sahabat dan seluruh umat Muslim yang tetap istiqomah pada ajarannya. Pada kesempatan ini penulis mendapat nikmat yang luar biasa karena dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti ujian skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak sedikit mengalami hambatan, akan tetapi atas berkat pertolongan sang Khalik Allah Subhanahu wa Ta'ala penulis dapat mengatasi dengan baik, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya baik berupa tenaga maupun materi dalam penyelesaian skripsi ini mulai dari awal sampai selesai. Ucapan terima kasih yang tidak terhingga dan teristimewa untuk yang penulis cintai dan mencintai penulis dengan sepenuh hati kepada kedua orang tua, Ayah Yakobus Sanda Ruku dan Ibu Sitti Habibah atas pengorbanan yang tak akan pernah bisa penulis balas walaupun sampai titik peluh yang terakhir.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan terkhusus kepada Dr. Sitti Aida Asis, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd., yang di tengah kesibukannya masih dapat meluangkan waktunya membantu dan membimbing penulis.

Demikian juga penulis sampaikan terima kasih yang tidak terhingga kepada Prof. Dr. H.Ambo Asse, M. Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah

Makassar. Dr. Aliem Bahri S.Pd., M.Pd., dan Ernawati, S.Pd., M.Pd. ketua jurusan dan sekertaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak dan ibu Dosen pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan bekal dan ilmu pengetahuan selama mengikuti pendidikan. Pihak-pihak lain yang telah banyak membantu penulis sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan baik.

Tiada imbalan yang dapat diberikan, hanya kepada Allah Subhanahu Wata'ala penulis menyerahkan segalanya dan semoga bantuan yang diberikan selama ini bernilai ibadah di sisi-Nya.



Makassar, Januari 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
A. Kajian Teori .....	7
B. Kerangka Pikir .....	23
C. Hasil Penelitian Relevan .....	25
D. Hipotesis Penelitian .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	28
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	29
C. Variabel Penelitian .....	31
D. Definisi Operasional Variabel .....	31
E. . Prosedur Penelitian .....	33
F. . Instrumen Penelitian .....	33

G. Teknik Pengumpulan Data .....	34
H. Teknik Analisis Data .....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian .....	38
B. Pembahasan .....	48
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>51</b>
A. Simpulan .....	51
B. Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>56</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>102</b>





## DAFTAR TABEL

<b>3.1 Desain Penelitian .....</b>	<b>29</b>
<b>3.2 Keadaa Populasi .....</b>	<b>29</b>
<b>3.3 Sampel Penelitian .....</b>	<b>30</b>
<b>4.1 Nilai Statistik Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Penerapan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar .....</b>	
<b>4.2 Kategorisasi Standar Penilaian Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Penerapan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.</b>	<b>44</b>
<b>4.3 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Penerapan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.</b>	<b>45</b>
<b>4.4 Nilai Statistik Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Setelah Penerapan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar .....</b>	<b>46</b>
<b>4.5 Kategorisasi Standar Penilaian Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Setelah Penerapan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar</b>	<b>47</b>
<b>4.6 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Setelah Penerapan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.</b>	<b>48</b>
<b>4.7 Data Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar .....</b>	<b>49</b>
<b>4.8 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kelas III .....</b>	<b>50</b>
<b>4.9 Hasil Uji Homogenitas .....</b>	<b>50</b>



<b>4.10 Hasil <i>Paired Samples T-Test</i> .....</b>	<b>51</b>
--	-----------

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir .....</b>	<b>24</b>
<b>Gambar 3.1 Foto Bersama Siswa Kelas III B .....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 3.2 Mengecek Kehadiran Siswa .....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 3.3 Pembelajaran dengan Metode Konvensional .....</b>	<b>89</b>
<b>Gambar 3.4 Membagikan Tugas Pretest kepada Siswa .....</b>	<b>89</b>
<b>Gambar 3.5 Siswa Mengerjakan Tugas Pretest .....</b>	<b>90</b>
<b>Gambar 3.6 Pembelajaran dengan Media Video Animasi Berbasis Powtoon</b>	<b>90</b>
<b>Gambar 3.7 Membagikan Tugas Posttest kepada Siswa .....</b>	<b>91</b>
<b>Gambar 3.8 Siswa Mengerjakan Tugas Posttest .....</b>	<b>91</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap dunia pendidikan. Penggunaan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada zaman dengan teknologi serba canggih ini seharusnya peserta didik dapat lebih mudah dalam mengakses teknologi dan media belajar untuk mendukung hasil belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami penjelasan guru (Soleh, 2019:138).

Namun, permasalahan yang terjadi saat ini adalah fasilitas sekolah yang mendukung guru untuk menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi seperti LCD di dalam kelas belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga masih banyak peserta didik yang masih kesulitan memahami materi Bahasa Indonesia. Salah satunya ditunjukkan dari hasil observasi di SD Inpres Mallengkeri II. Bahwa dari potensi dan masalah yang dihadapi guru dan peserta didik pada saat sekarang ini, seperti sulitnya mengarahkan peserta didik untuk paham mengenai materi-materi Bahasa Indonesia, dan bagaimana membuat mereka

mengkhayal karena sifat Bahasa Indonesia yang abstrak. Dalam proses belajar mengajar juga masih menggunakan metode konvensional.

Sehubungan dengan kondisi ini, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menciptakan peserta didik menjadi mandiri. Terutama di era Kurikulum 2013 seperti saat ini, siswa merupakan pusat pembelajaran (*student centered*) yang mana hal ini tentunya akan membuat siswa kewalahan dan akhirnya tidak memahami materi dengan maksimal jika tidak diberi suatu alternatif untuk mendapatkan materi yang ringkas namun mencakup kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Maka dari itu, untuk memudahkan dalam proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan media bantu yaitu media pembelajaran.

Salah satu peran dari media pembelajaran yaitu menjadi perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu media pembelajaran juga menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, juga membantu peserta didik untuk tidak cepat merasa bosan selama proses belajar mengajar di kelas (Ayu, 2019:65).

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penyajian materi, tidak hanya sebatas pada buku. Dengan terus berkembangnya teknologi maka media pembelajaran pun terus diinovasi dalam memenuhi proses belajar mengajar. Proses komunikasi lebih efektif

dan efisien jika difasilitasi dengan sarana dan prasarana yang menggunakan teknologi canggih.

Teknologi yang sudah berkembang pesat pada saat sekarang ini, seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang baik. Salah satu media yang dapat digunakan guru sebagai media bantu dalam mengajar adalah video animasi.

Video animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak membentuk satu kesatuan. Video animasi digunakan karena dapat menimbulkan ketertarikan siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran. Begitu banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi media pembelajaran salah satunya adalah *Powtoon* (Farizi, 2019:108).

Berdasarkan hasil studi awal dengan salah seorang guru kelas III di SD Inpres Mallengkeri II, dongeng merupakan materi yang biasanya diajarkan menggunakan media buku cetak selama proses pembelajaran, namun dalam proses pembelajaran siswa tersebut cenderung merasa bosan sehingga pembelajaran pun menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif khususnya untuk materi apresiasi dongeng.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk materi Bahasa Indonesia adalah *Powtoon*. Thamrin mengemukakan bahwa *Powtoon* merupakan perangkat lunak berbasis *website* yang di dalamnya terdapat animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang menjadikannya lebih hidup serta pengaturan durasi yang mudah (Yulia & Ervinalisa, 2017:78). Penelitian yang dilakukan Andis Meianti pada tahun 2018 menyatakan respon siswa diketahui menunjukkan nilai rata-rata 88,29% dengan kategori sangat baik, siswa memberikan respon yang positif dan menerima dengan sangat baik (Meianti, 2018:62).

Penelitian juga dilakukan oleh Raffaello Bryan Arnold pada tahun 2018 diperoleh respon siswa kelas kecil sebesar 98,3% dan respon siswa kelas besar sebesar 95,7% dengan demikian media pembelajaran video animasi *Powtoon* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran (Arnold, 2018:45).

Dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Inpres Mallengkeri II diperoleh data bahwa nilai apresiasi dongeng siswa kelas III masih di bawah KKM, yakni nilai rata rata siswa yaitu 65 sedangkan KKM adalah 75. Hal ini jelas membuktikan bahwa pembelajaran dengan metode konvensional tidak dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia khususnya mata pelajaran apresiasi dongeng.



Tidak semua siswa senang dengan pelajaran Bahasa Indonesia dan itu menjadi kendalanya akan kurang minat belajar siswa sehingga KKM tidak tercapai dengan semestinya. Siswa cenderung tidak memperhatikan pelajaran bahkan siswa banyak yang mengantuk dan bosan dengan mata pelajaran tersebut karena media yang digunakan kurang menarik, hal inilah yang mendasari peneliti ingin menggunakan media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran tersebut agar siswa dapat kembali bersemangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah dan data penelitian terkait di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “ **Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar**”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka pada penelitian ini rumusan masalah yang diteliti adalah Bagaimanakah pengaruh media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh media video animasi



berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoretis maupun praktis yaitu sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan mempermudah peserta didik dalam menyerap pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Dongeng.
- b. Memberikan sumbangan bagi perkembangan dunia pendidikan tentang penggunaan media pembelajaran.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

- 1) Meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih giat dalam belajar karena kemudahan yang didapat dalam pembelajaran menggunakan video animasi *Powtoon*.
- 2) Siswa dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

###### **b. Bagi Guru**

1) Sebagai alat bantu mengajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Mallengkeri II.

2) Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1) Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim di sekolah.

2) Dapat memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

1) Memahami penggunaan media animasi *Powtoon* pada pelajaran Bahasa Indonesia.

2) Dapat menjadi media bahan ajar bagi peneliti apabila menjadi guru.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yakni *Medium* yang secara harfiah berarti “ tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhari, 2015:32). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahnun, 2012:27). Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012:67) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. *National Education Association* (NEA) atau Asosiasi

Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika mengemukakan bahwa “ media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi” .

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014:107). Media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar.

Media dalam proses pembelajaran memiliki dua peranan, yaitu: (1) Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut *dependent media*, dan (2) Media sebagai sumber belajar yang digunakan secara mandiri oleh peserta didik atau disebut *independent media*.

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik, guru, dan bahan ajar. Jadi media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Rusman, 2012:59).

Umar (2013:42) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya; membantu memudahkan belajar peserta didik dan juga memudahkan pengajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), menarik perhatian peserta didik atau dengan kata lain pembelajaran

tidak membosankan, semua indera peserta didik dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Media dalam pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan yang

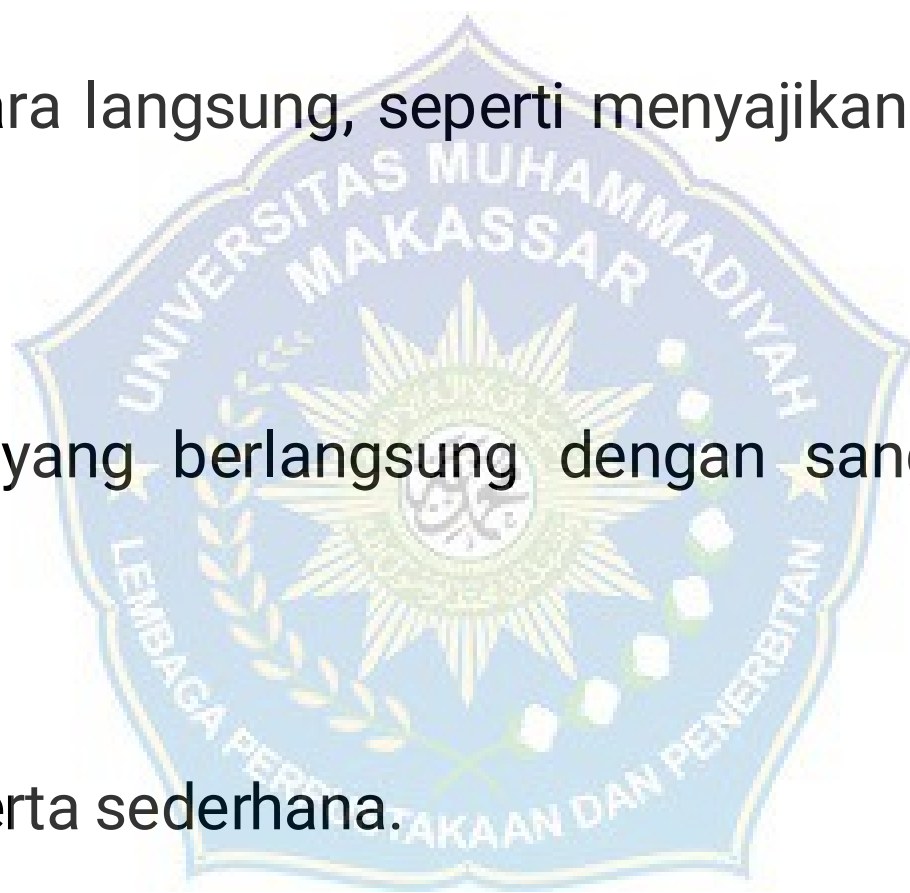
disampaikan oleh guru (Primasari, 2014:68). Fungsi media dalam pembelajaran

menurut Nurseto (2011:83) yaitu menghadirkan objek yang tidak dapat dilihat

peserta didik secara langsung, seperti menyajikan peristiwa yang letaknya jauh,

rumit, kompleks, yang berlangsung dengan sangat cepat atau lambat, menjadi

lebih sistematis serta sederhana.



### **3. Video Animasi**

Video merupakan serangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan/menggerakkan benda mati (gambar) menjadi seolah-olah hidup, karena animasi mampu



menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain sehingga menimbulkan motivasi pengguna (peserta didik) ikut berperan aktif dalam proses belajar-mengajar (Muslimin, 2017:26).

Kelebihan media video:

- a. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
- b. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- d. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- e. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

Kelemahan media video:

- a. Jangkauannya terbatas.
- b. Sifat komunikasinya satu arah.
- c. Gambarnya relatif kecil.
- d. Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetic (Rusman, 2012:71).

#### **4. Media Powtoon**

*Powtoon* adalah salah satu media pembelajaran berbasis audio dan visual yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video (Ariyanto, 2018:122).

Audio visual *Powtoon* berisi materi pelajaran yang di dalamnya terdapat gabungan fitur animasi di antaranya animasi teks tulisan tangan, animasi kartun, gambar, foto, audio, musik dan efek transisi yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran, audio visual *Powtoon* berbasis multimedia digital yang bisa diakses dan didownload di komputer, laptop, smartphone, maupun gadget lainnya, melalui aplikasi online yaitu youtube (Liesdiani, 2016:101).

Dalam jurnal *Scientific Research* yang berjudul *The Effects of Animation Technique on the 3<sup>rd</sup> Grade Science and Technology Course* menyatakan bahwa “ Metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa” (Fajar, 2017:45).

Berikut kelebihan-kelebihan multimedia interaktif *Powtoon*, diantaranya sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif *Powtoon* menyediakan proses interaktif dan memberikan umpan balik.
- b. Multimedia interaktif *Powtoon* memberikan kebebasan peserta didik untuk menentukan topik belajar.
- c. Multimedia interaktif *Powtoon* memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

- d. Multimedia interaktif *Powtoon* bisa digunakan di manapun dan kapanpun secara mandiri.
- e. Video yang disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna.
- f. Materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- g. Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *Powtoon* sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara, dan musik yang lebih baik dibandingkan dengan produk penelitian sebelumnya (Pangestu & Wafa, 2018:71).

Multimedia interaktif *Powtoon* juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

- a. *Powtoon* hanya bisa dirancang secara online sehingga membutuhkan ketersediaan internet yang memadai.
- b. Keterbatasan waktu, durasi yang singkat sehingga video tidak cukup hanya satu.

## 5. Langkah-Langkah Pembuatan Video Animasi *Powtoon*

Langkah-langkah pembuatan video animasi *Powtoon* adalah sebagai berikut:

- a. Bukalah situs *www.powtoon.com*, maka akan tampil halaman awal dari situs tersebut.
- b. Klik *Start Now* untuk mendaftar akun *Powtoon* jika belum memiliki akun.  
Untuk mendaftar masukkan alamat email dan sandi email akun *Google* kita.
- c. Setelah mendaftar kita akan diarahkan ke menu utama *Powtoon*, setelah itu klik *Create* untuk membuat proyek baru.
- d. Setelah mengklik *Create* akan muncul berbagai macam template, pilih sesuai yang kita inginkan.
- e. Setelah memilih template yang diinginkan, maka akan muncul lembar kerja
- f. Jika video animasi telah selesai dibuat, klik *Save Current Scene*.
- g. Setelah selesai mengerjakan, langkah terakhir adalah mengklik *publish*, dimana kita bisa mengshare atau mengupload karya video animasi yang telah dikerjakan.

## 6. Bahasa Indonesia

Owen dalam Smarapradhipa (2006:15), menjelaskan defenisi bahasa yaitu language can be defined as a socially shared combinations of those and rule governed combination of those symbols yang artinya bahasa dapat didefenisikan sebagai kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan.

Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan kita sebagai manusia karena bahasa menjadi alat komunikasi yang utama. Sebagai alat komunikasi, bahasa meliputi kata, kumpulan kata, klausa, kalimat yang diungkapkan secara lisan maupun tulisan. Jadi kita dapat menyimpulkan bahwa pengertian bahasa adalah sistem komunikasi manusia yang dinyatakan melalui susunan suara atau ungkapan tulis yang terstruktur untuk membentuk satuan yang lebih besar, seperti: morfem, kata, dan kalimat.

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Negara Republik Indonesia yang tercantum dalam UUD 1945 pasal 36. Sebagai bahasa Negara, bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan, artinya Indonesia berperan untuk mempersatukan bahasa Indonesia yang terdiri dari berbagai suku yang berbeda-beda untuk berkomunikasi. Bahasa Indonesia dipergunakan



sebagai alat komunikasi di bidang pemerintahan maupun di luar bidang pemerintahan, seperti dalam tata pergaulan antar suku bangsa di Indonesia.

Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa kedua oleh penutur bahasa khususnya masyarakat Indonesia. Dalam artian bahasa Indonesia ini dipelajari dan dipergunakan setelah mereka terbiasa berbahasa dengan bahasa daerah atau bahasa pertamanya yaitu bahasa ibu. Mereka menerima informasi yang menggunakan bahasa Indonesia perlu adanya terjemahan dan pemikiran yang disesuaikan dahulu dengan bahasa ibunya, kemudian mereka baru memahami dengan mudah isi informasi tersebut. Salah satu bahasa yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan Bahasa Indonesia adalah Bahasa Jawa. Bahasa Jawa banyak memperkaya perbendaharaan kata Bahasa Indonesia, dan melengkapi unsur-unsur lain yang belum ada dalam Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia yang baik adalah Bahasa Indonesia yang memenuhi faktor-faktor komunikasi. Adapun Bahasa Indonesia yang benar adalah Bahasa Indonesia yang memenuhi kaidah-kaidah (tata bahasa) dalam kebahasaan.

## **7. Apresiasi**

Istilah apresiasi pada dasarnya berasal dari Bahasa Inggris yaitu dari kata “ *appreciation*” yang artinya penghargaan, penilaian, dan



pengertian. Jika diartikan dari asal katanya, maka apresiasi merupakan aktivitas penilaian yang berupa penghargaan terhadap sesuatu hal yang berbaur dengan dunia karya seni atau pun karya sastra (Beriansyah, 2018:51).

Aspek emotif adalah aspek yang berkaitan dengan emosi pembaca dalam upayanya menghayati unsur-unsur keindahan teks sastra. Aspek evaluatif berhubungan dengan kegiatan memberikan penilaian terhadap baik, buruk, indah, tidak indah, sesuai atau tidak sesuai serta sejumlah ragam penilaian lain yang tidak harus hadir dalam sebuah karya kritik, tetapi secara personal dimiliki oleh pembaca (Aminuddin 2000:35).

Kartono (1987) dalam Sobandi (2008:111) mengungkapkan bahwa apresiasi dikatakan sebagai suatu sikap dalam hal mencermati dan memahami seni. Sikap bukanlah sesuatu yang dapat tumbuh secara tiba-tiba, tetapi sikap hanya dapat tumbuh melalui kegiatan yang berulang-ulang. Pernyataan ini diperkuat Osborn (1970) dalam Sobandi (2008:108) bahwa apresiasi sebagai suatu sikap dapat tumbuh dari pengulangan dan perhatian dari pengalaman yang dapat diperdalam melalui studi secara formal.

Apresiasi mengandung makna pengenalan melalui perasaan atau kepekaan batin pemahaman dan pengakuan terhadap nilai-nilai keindahan

yang diungkap pengarang. Apresiasi sebagai suatu proses yang melibatkan tiga unsur inti yakni aspek kognitif, aspek emotif dan evaluatif. Aspek kognitif berkaitan dengan keterlibatan intelektual pembaca dalam upaya memahami unsur-unsur sastra yang bersifat obyektif. Unsur dalam karya sastra yang bersifat obyektif disebut dengan unsur intrinsik. Unsur karya sastra yang berada di luar teks disebut ekstrinsik. Kegiatan yang dilakukan untuk memahami atau menginterpretasikan unsur-unsur yang terkandung dalam teks disebut penafsiran (Sayuti 1996:3).

## 8. Pengertian Dongeng

Menurut Hana (2011:14) dongeng adalah cerita rekaan, tidak nyata atau fiksi, seperti fabel (binatang dan benda mati), saga (cerita petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal usul), mite (dewa-dewi, peri, roh halus), epos (cerita besar seperti Mahabharata dan Ramayana). Pelaku dalam dongeng adalah makhluk yang khayali atau tidak nyata, yang berfungsi untuk menghibur namun memiliki pesan moral. Dongeng dijadikan sumber cerita bagi anak-anak, terutama dongeng-dongeng tentang binatang. Seperti dalam mite misalnya Barthes (2006:151) mengemukakan bahwa mitos

merupakan

sistem komunikasi, bahwa dia adalah sebuah pesan.

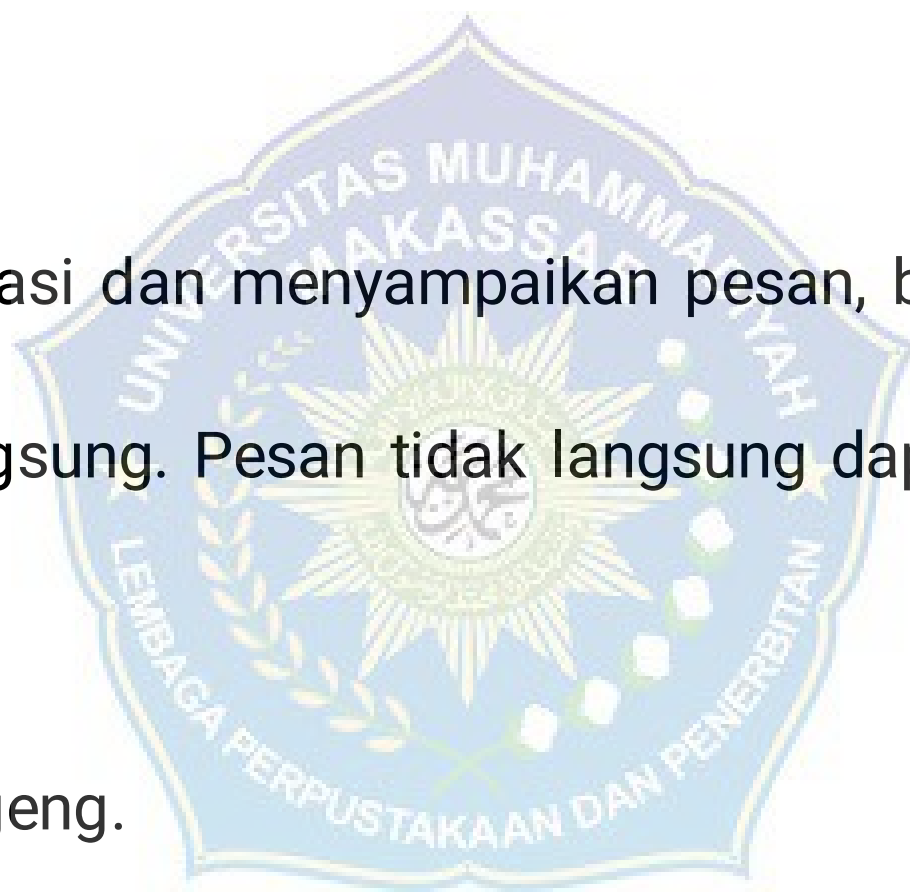
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997:364), dongeng adalah

cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama kejadian zaman dulu yang aneh-

aneh). Dongeng disampaikan baik secara lisan maupun tertulis dan dapat dijadikan sebagai tempat untuk berkomunikasi. Berbagai cara dapat dilakukan

untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan, baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Pesan tidak langsung dapat disampaikan melalui puisi,

lagu maupun dongeng.



Pada hakikatnya dongeng diciptakan bukan sebagai media hiburan atau

pengisi waktu, lebih dari itu dongeng merupakan cerita yang diciptakan untuk

mendidik dan membimbing masyarakat (baca: anak). Hal itu dapat dilihat ketika siswa mendengarkan pendidik atau orang tuanya bercerita, mereka akan

nampak lebih antusias. Apalagi jika pendidik dapat memperagakan gerakan dan suara seperti dalam tokoh cerita, tentu saja siswa akan merasa lebih tertarik. Si pencerita (juru kisah) dapat menciptakan kondisi dan konvensi rekaan yang di dalamnya juru kisah mengambil tempat antara dirinya dan kisahnya (Pradotokusumo, 2008:26).

Segala ilmu, pengalaman dan informasi dapat diperoleh siswa tanpa adanya rasa tekanan. Selain itu juga akan terjalin komunikasi yang baik, sebab tidak semua orang dewasa dapat memposisikan komunikasinya dalam dunia siswa karena siswa mempunyai cara pandang dan pola pikir yang berbeda. Komunikasi merupakan kebutuhan manusia untuk mempertahankan eksistensinya (Yudha, 2009:28).

## **9. Jenis-Jenis Dongeng**

Dongeng dapat dibagi menjadi tujuh jenis, yaitu sebagai berikut:

### **a. Fabel**

Fabel adalah cerita dongeng yang tokoh utamanya binatang tetapi memiliki watak dan perilaku seperti manusia. Fabel sering ditemukan pada kisah dongeng antara hewan, misalnya di hutan atau

tempat-tempat lainnya. Contoh fabel: Si Kancil, Burung Gagak yang Cerdik, Kancil dan Buaya, Semut dan Belalang, Persahabatan kelinci dan monyet, kura-kura dan kancil, dan sebagainya.

b. Legenda

Legenda merupakan cerita rakyat yang ada di kehidupan masyarakat dan berhubungan tentang suatu peristiwa. Peristiwa dalam cerita rakyat tersebut bisa melahirkan suatu asal usul suatu tempat, suatu nama daerah, atau hal-hal yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar. Contoh legenda: Tangkuban Perahu, Legenda Danau Toba, Batu Menangis, Candi Prambanan, Sangkuriang, dan sebagainya.

c. Mite atau Mitos

Mite atau yang lebih dikenal dengan mitos adalah jenis dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat terhadap hal yang tidak masuk akal. Biasanya, ceritanya akan berhubungan dengan makhluk halus, dewa-dewi, atau hal gaib lainnya. Contoh mite: Nyi Roro Kidul, Laweyan, Joko Tarub, dan sebagainya.

d. Sage

Sage adalah dongeng yang ceritanya mengisahkan tentang sejarah dan tokoh tertentu yang memiliki kebaikan, keberanian, kesaktian, dan kepahlawanan. Sage mengandung unsur sejarah yang telah bercampur



dengan cerita fantasi rakyat. Contoh sage: Panji Laras, Calon Arang, Si Pitung, Lutung Kasarung, Airlangga, dan sebagainya.

e. Parabel

Parabel adalah cerita yang mengandung nilai-nilai pendidikan, baik itu pendidikan agama, moral, atau pendidikan secara umum yang disampaikan secara tersirat. Contoh parabel: Sepasang Selop Putih, Damarwulan, Hikayat Bayan Budiman, Malin Kundang, dan sebagainya.

f. Jenaka

Dongeng jenaka atau lelucon adalah cerita lucu yang diperankan oleh tokoh-tokohnya. Contoh jenaka: Si Kabayan, Pan Balang Tamak, Singa Rewa, dan sebagainya.

g. Dongeng Biasa

Selain jenis-jenis di atas, ada juga dongeng biasanya yang umum diceritakan. Dongeng ini memuat cerita suka duka dan impian seseorang.

Contoh dongeng biasa: Bawang Putih dan Bawang Merah, Cinderella, Ande-Ande Lumut, dan sebagainya

(<https://www.ruangguru.com/blog/dongeng>).

Anti Aarne dan Stith Thompson (Danandjaja, 2007:86) telah membagi

jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan besar, yaitu sebagai berikut:



a. Dongeng Binatang (animal tales)

Dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar. Binatang-binatang tersebut dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.

b. Dongeng Biasa (ordinary tales)

Dongeng biasa adalah jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang.

- 1) Dongeng mengenai ilmu sihir (tales of magic)
- 2) Dongeng keagamaan (religious tales)
- 3) Cerita-cerita roman (romantic tales)
- 4) Dongeng mengenai raksasa bodoh (tales of stupid agre)

c. Lelucon dan anekdot (jokes and anecdotes)

Lelucon dan anekdot adalah dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati. Ada sedikit perbedaan antara lelucon dan anekdot. Lelucon menyangkut kisah fiktif lucu anggota suatu kolektif, seperti suku bangsa, golongan, bangsa atau ras. Sedangkan anekdot menyangkut kisah fiktif lucu pribadi seorang tokoh atau beberapa tokoh yang benar-benar ada.

d. Dongeng Berumus

Dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan. Dongeng-dongeng berumus mempunyai beberapa subbentuk, yakni :

dongeng bertimbun banyak, dongeng untuk mempermainkan orang, dongeng yang tidak mempunyai akhir (Bruvand dalam Danandjaja, 2007:139)

Sedangkan Stewig (Nurgiyantoro:2005:201) membagi jenis dongeng dilihat dari waktu kemunculannya yaitu dongeng klasik dan dongeng modern. Dongeng klasik adalah cerita dongeng yang telah muncul sejak zaman dahulu yang telah mewaris secara turun temurun lewat tradisi lisan.

Sedangkan dongeng modern adalah cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya itu dibaca oleh orang lain. Jadi

dongeng modern secara jelas

ditunjukkan pengarang, penerbit, dan tahun. Berdasarkan jenis dongeng tersebut,

kumpulan dongeng Charles Perrault ini dapat dikategorikan ke dalam dongeng klasik dan modern. Dikatakan sebagai dongeng klasik karena dia

tidak mengarang dongeng-dongeng peri. Dongeng tersebut sudah ada sejak jaman dulu dan diwariskan turun temurun secara lisan dari generasi ke

generasi. Akan tetapi,

dalam waktu yang sama, Perrault membuat dongeng peri ke dalam sebuah karya

sastra. Dia tidak puas jika hanya menulis dongeng-dongeng yang

bersumber dari

folklor. Dia memberikan sentuhan pada dongengnya yang berupa nilai-nilai moral

berupa sajak yang tentu saja tidak ada dalam dongeng yang bersumber dari rakyat.

Tidak hanya itu saja, Perrault menulis dongeng sebagai sindiran atau gambaran

kehidupan masyarakat pada masanya.

## 10. Unsur-Unsur Dongeng

Dongeng memiliki unsur-unsur penting yang akan dikembangkan dalam cerita fiksi anak, sehingga akan saling terkait untuk membangun cerita yang menarik bagi anak. Unsur-unsur tersebut, yaitu:

### a. Tema

Menurut Hana (2011:46) tema adalah makna yang terkandung di dalam sebuah dongeng. Selain itu Stanton (2012:36-37) mengatakan bahwa tema merupakan aspek cerita yang sejajar dengan makna dalam pengalaman manusia. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tema merupakan batasan dari sebuah cerita sehingga yang ingin disampaikan oleh penulis akan tersampaikan, sehingga membuat cerita lebih terfokus, menyatu, mengerucut dan berdampak.

## b. Tokoh

Setiap cerita pasti memiliki tokoh, sebab tokoh lah yang menjadi daya tarik pada siswa. Seperti yang diungkapkan Nurgiyantoro (2013:222) bahwa tokoh dimaksudkan sebagai pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi lewat alur baik sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan. Tokoh baik dan jahat dapat dilihat dengan perilaku atau bahasa komunikasinya dalam cerita. Kata-kata yang diucapkan tokoh adalah cermin segala sesuatu yang hidup dalam pikiran dan perasaan, dan itu artinya adalah sebagian jati dirinya (Nurgiyantoro, 2013:233). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa dapat mengidentifikasi tokoh cerita baik dan buruk, sehingga siswa dengan bimbingan orang dewasa akan belajar untuk menyeleksi tokoh mana yang harus diteladani dan tidak.

## c. Alur

Alur adalah jalanya sebuah cerita. Seperti yang disebutkan Stanton (2012:28) alur merupakan tulang punggung cerita. Itu berarti alur merupakan unsur yang penting dalam cerita meskipun jarang diulas dalam pembelajaran. Sudah semestinya alur dapat dipahami baik itu oleh narator, pendengar maupun pembaca, sebab alur mampu merangsang berbagai

pertanyaan didalam benak pembaca (terkait keingintahuan, harapan, maupun rasa takut) dalam Stanton (2012:28).

#### d. Latar

Menurut Stanton (2012:35) latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan

peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung. Selain itu Nurgiyantoro (2013:248) mengatakan bahwa tokoh dan alur memerlukan kejelasan tempat dimana cerita itu terjadi, kapan waktu kejadiannya, dan latar belakang kehidupan sosial-budaya masyarakat tempat para tokoh berinteraksi dengan sesama. Adapun latar waktu yang tepat adalah yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak, misalnya “ besok” dan

“ sekarang” (Hana, 2011:45).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa latar memiliki peran yang cukup penting dalam mengajarkan siswa untuk menggunakan bahasa yang baik dan runtut dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hal tersebut akan melatih siswa dalam berkomunikasi, sehingga siswa dapat menggunakan bahasanya secara runtut.

#### e. Sudut Pandang



Sudut pandang menurut Nurgiyantoro (2013:269) adalah sebuah cara, strategi atau siasat yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengungkapkan cerita dan gagasannya. Selain itu, pusat kesadaran tempat kita dapat memahami setiap peristiwa dalam cerita, dinamakan sudut pandang (Stanton, 2012:53).

f. Gaya dan *Tone*

Menurut Stanton (2012:61), gaya adalah cara pengarang dalam menggunakan bahasa. Aspek bahasa dalam sebuah cerita fiksi anak memang

harus diperhatikan, baik itu kata, kalimat maupun paragraf. Sebab, setiap kata yang tertulis dan terucap oleh pembaca akan mempunyai pengaruh bagi

perkembangan anak. Bahasa yang digunakan tentu harus memperhatikan nilai-nilai pendidikan siswa, sebab melalui cerita siswa memperoleh kosakata baru.

Menurut Stanton (2012:63), *tone* adalah sikap emosional pengarang

yang ditampilkan dalam cerita. Sikap tersebut, dapat melatih pendengar untuk memotivasi diri mereka, misalnya saja pengarang menampilkan sikap

emosional pemaaf. Diharapkan, dapat memotivasi pendengar supaya menjadi orang yang pemaaf di lingkungan sekitarnya.

g. Moral

Cerita yang disampaikan oleh pengarang sudah pasti memiliki pesan

atau nilai yang ingin disampaikan kepada pendengar maupun pembaca.

Cerita fiksi hadir dan ditulis sebagai salah satu alternatif memberikan pendidikan kepada anak lewat cerita (Nurgiyantoro, 2013:265). Hal tersebut

berarti dapat dikatakan bahwa cerita memang dijadikan sebagai media yang memiliki unsur pendidikan, yang tidak hanya dijadikan sebagai media

penghibur saja.

### **B. Kerangka Pikir**

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 di sekolah tidak selalu berjalan dengan baik. Salah satu aspek yang menyebabkan tidak berjalan dengan baik proses pembelajaran adalah ketuntasan hasil belajar siswa. Kebanyakan siswa di sekolah tidak mencapai nilai KKM dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan proses pembelajaran yang terlalu monoton dengan menggunakan metode konvensional, yang hanya mengandalkan buku paket dan guru sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi pelajaran.

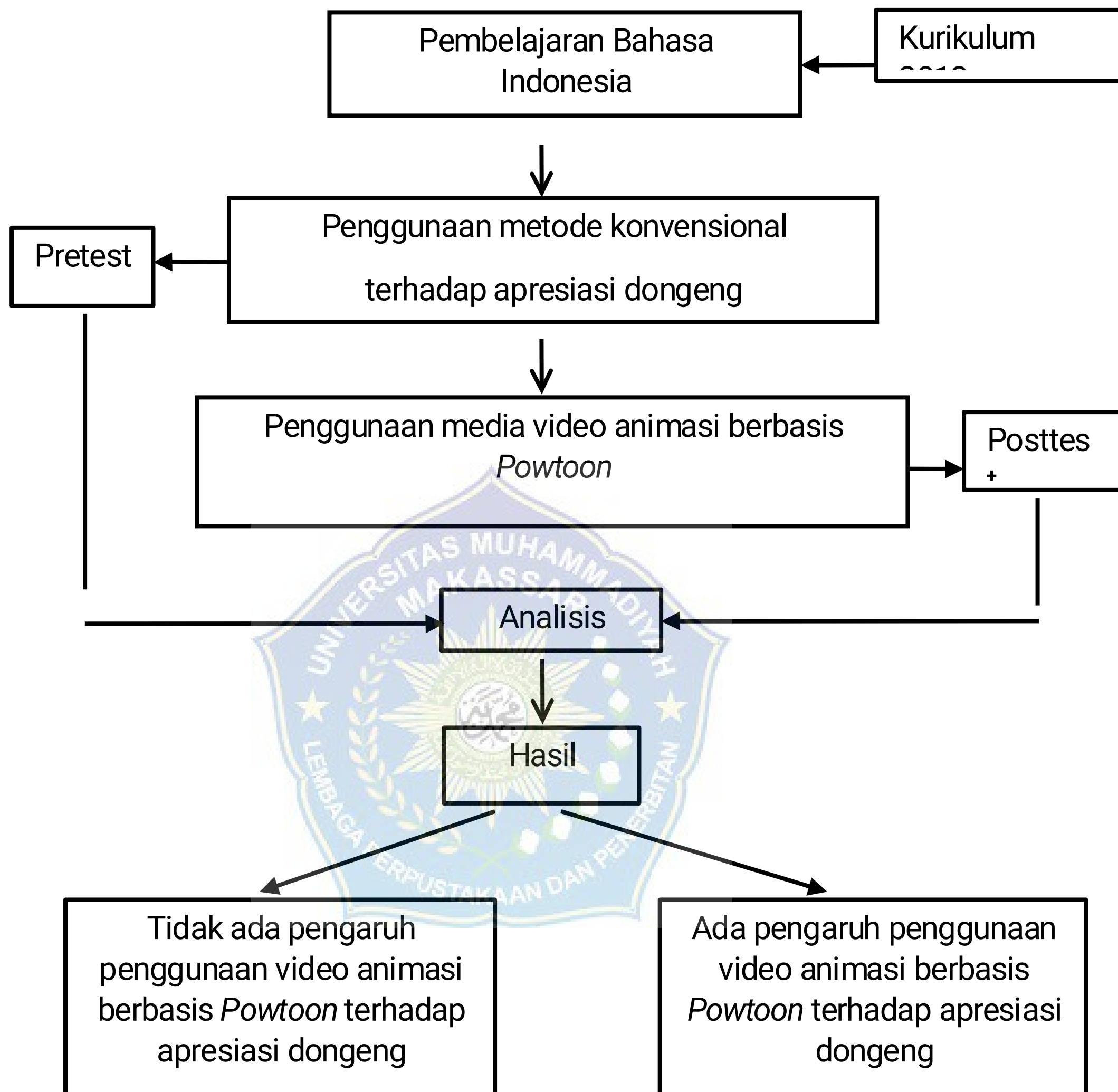
Materi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bersifat pengetahuan yang wajib dikuasai siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik ditentukan oleh media dan metode pembelajaran yang digunakan secara bervariasi. Hal ini kemungkinan karena suatu permasalahan Bahasa Indonesia dapat diajarkan secara lebih baik hanya dengan menggunakan media dan metode tertentu. Selain itu jika guru hanya menggunakan satu jenis media dan metode saat mengajar, maka akan dimungkinkan para siswa menjadi lebih cepat bosan atau jenuh terhadap pesan yang disajikan. Kurangnya perhatian guru dalam pemilihan media menjadi salah satu sebab hasil belajar siswa rendah. Hal ini yang menimbulkan masalah bagi siswa tersebut.

Penggunaan media animasi berbasis *Powtoon* yang menggabungkan dua media sekaligus dalam satu wadah yaitu media video dan audio, dimana kedua media tersebut menggabungkan dua alat indera dalam merangsang berpikir yaitu alat indera penglihatan dan alat indera pendengaran.

Dengan penggunaan media animasi berbasis *Powtoon* diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat

mempengaruhi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dapat mempengaruhi siswa dalam mengapresiasi dongeng.

Berikut disajikan bagan kerangka pikir:



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

### C. Hasil Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Icha Septia Wulandari, M.Salam, Ahmad Fauzan dan Muhammad Arifin, yang berjudul “ *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Kota Jambi*” . Setelah di uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai Thitung sebesar 3,5731 sedangkan Ttabel yaitu 1,6716. Kriteria pengujiannya jika Thitung > Ttabel (3,5731 > 1,6716) maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak dan dapat dinyatakan penelitian tersebut berhasil. Persamaan penelitian terdahulu dengan saat ini adalah sama-sama mendeskripsikan pengaruh media video animasi berbasis *Powtoon*. Perbedaannya, penelitian terdahulu mengarah pada hasil belajar PPKN pada siswa kelas X sedangkan penelitian saat ini mengarah pada apresiasi dongeng murid kelas III SD.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Syahril Fajar, Cepi Riyana, dan Nadia Hanoum, yang berjudul “ *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*” . Menunjukkan bahwa pada kelas kontrol skor rata-rata pretest sebesar 12,60 dan untuk perolehan skor rata-rata posttest sebesar 21,95, sedangkan pada kelas



eksperimen perolehan skor rata-rata pretest sebesar 14,55 dan untuk perolehan

rata skor rata-rata posttest sebesar 26,00. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa kelompok yang menggunakan media *Powtoon* lebih tinggi dari pada kelompok non media *Powtoon*. Persamaan penelitian terdahulu dengan saat ini adalah sama-sama mendeskripsikan pengaruh media video animasi berbasis *Powtoon*. Perbedaannya, penelitian terdahulu mengarah pada mata pelajaran IPS Terpadu sedangkan penelitian saat ini mengarah pada apresiasi dongeng murid kelas III SD.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tio Fanky Kresnandya, yang berjudul “ *Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata*” . Berdasarkan analisis statistik dengan uji t pada taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05 disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap hasil belajar pada pembelajaran sub konsep *Vertebrata* di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019. Persamaan penelitian terdahulu dengan saat ini adalah sama-sama mendeskripsikan pengaruh media video animasi berbasis *Powtoon*. Perbedaannya, penelitian terdahulu mengarah pada hasil belajar peserta

didik pada sub konsep Vertebrata sedangkan penelitian saat ini mengarah pada apresiasi dongeng murid kelas III SD.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Efrida Qurotul Ayun, Hilda Ramadhita, Kristin Setyawati, Selvina Dewi Anggraini, dan Chafit Ulya, yang berjudul “ *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 2 Kota Madiun*” . Dengan menggunakan *Powtoon*, materi pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, *Powtoon* juga memungkinkan siswa untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan membuat presentasi atau video animasi sendiri. Dengan demikian, *Powtoon* dianggap sebagai media pembelajaran alternatif yang memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman Bahasa Indonesia siswa di MAN 2 Kota Madiun. Persamaan penelitian terdahulu dengan saat ini adalah sama-sama mendeskripsikan pengaruh media video animasi berbasis *Powtoon*. Perbedaannya, penelitian terdahulu mengarah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 2 Kota Madiun sedangkan penelitian saat ini mengarah pada apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Definisi hipotesis menurut Sugiyono dalam bukunya metode penelitian kuantitatif dan kualitatif merupakan suatu jawaban sementara

terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017:69). Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.

$H_1$  : Ada pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yaitu penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2009:14) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berbasis pada filsafat positivisme, yang mana digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, yang umumnya pengambilan sampelnya dilakukan secara random, dan data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, lalu dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

Deskriptif ini dimaksud metode yang berusaha mendeskripsikan fakta apa adanya. Dengan kata lain, penggunaan deskriptif ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan fakta-fakta tentang media animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.

##### **2. Desain Penelitian**

Bentuk desain yang digunakan oleh peneliti adalah *One Group Pretest-Posttest*, yaitu penelitian yang dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain penelitian ini mengkombinasikan *posttest* dan *pretest* study dengan mengadakan suatu tes pada satu kelompok sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. *Pretest* dilakukan pada awal penelitian dan *posttest* diberikan saat penelitian selesai. Desain penelitian yang digunakan adalah:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan:

$O_1$ = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

$O_2$ = nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

X= perlakuan

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Arikunto (2010:173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri II tahun ajaran 2023/2024. Alasan pemilihan populasi kelas III dikarenakan karakteristik media pembelajaran yakni *Powtoon* yang digunakan dalam penelitian ini sangat cocok untuk diterapkan di kelas III



mengingat kelas III merupakan kelas peralihan dari kelas rendah menuju kelas tinggi sehingga media *Powtoon* yang menawarkan animasi serta template ini dapat merangsang daya pikir siswa khususnya kelas III.

**Tabel 3.2 Keadaan Populasi**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	III A	13	17	30 siswa
2	III B	11	16	27 siswa

Sumber: Data Kantor SD Inpres Mallengkeri II Tahun 2023

## 2. Sampel

Menurut Arifin (2012:215), mengemukakan bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau juga dapat dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (miniature population).

Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling *simple random sampling* yaitu tiap individu dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi anggota sampel. Sampel ditentukan secara acak dengan cara pengundian. Cara tersebut diambil untuk menghindari subjektifitas peneliti. Dari kedua kelas pada populasi, diambil satu kelas.

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk menentukan kelas sebagai sampel adalah sebagai berikut:

- a. Menulis kelas III A dan III B pada selembar kertas kecil.
- b. Menggulung kertas kecil yang telah dituliskan nama kelas.
- c. Memasukkan gulungan-gulungan kertas kecil tersebut ke dalam kaleng.
- d. Mengocok kaleng tersebut sehingga akan keluar satu gulungan kertas bertuliskan nama kelas yang akan dijadikan sebagai sampel.

Berdasarkan langkah-langkah di atas diperoleh hasil bahwa yang menjadi sampel adalah kelas III B.

**Tabel 3.3 Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	III B	11	16	27 siswa

*Sumber: Data Kantor SD Inpres Mallengkeri II Tahun 2023*

### C. Variabel Penelitian

Menurut Silaen (2018:69) mengungkapkan bahwa variabel penelitian adalah konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai atau mempunyai nilai yang bervariasi, yakni suatu sifat, karakteristik atau fenomena yang dapat menunjukkan sesuatu untuk dapat diamati atau

diukur yang nilainya berbeda-beda atau bervariasi. Terdapat dua jenis variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

#### 1. Variabel Bebas (X)

Menurut Sugiyono (2013:61) mengemukakan bahwa variable bebas adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Jadi, variabel bebas dalam penelitian ini adalah video animasi. “ Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya”

#### 2. Variabel Terikat (Y)

Menurut Sugiyono (2013:61) mengemukakan bahwa variable terikat adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variable bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah apresiasi dongeng siswa.

### **D. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel pada penelitian ini dengan judul Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi

Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar, perlu diberi batasan sebagai berikut:

### 1. Variabel X

Variabel X dalam penelitian ini adalah video animasi. Video merupakan serangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan/menggerakkan benda mati (gambar) menjadi seolah-olah hidup, karena animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain sehingga menimbulkan motivasi pengguna (peserta didik) ikut berperan aktif dalam proses belajar-mengajar (Muslimin, 2017:26).

### 2. Variabel Y

Variabel Y dalam penelitian ini adalah apresiasi dongeng. Istilah apresiasi pada dasarnya berasal dari Bahasa Inggris yaitu dari kata “*appreciation*” yang artinya penghargaan, penilaian, dan pengertian. Jika diartikan dari asal katanya, maka apresiasi merupakan aktivitas penilaian yang berupa penghargaan terhadap sesuatu hal yang berbau dengan dunia karya seni atau pun karya sastra (Beriansyah, 2018:51). Menurut Kamus

Besar Bahasa Indonesia (1997:364), dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama kejadian zaman dulu yang aneh-aneh). Dongeng disampaikan baik secara lisan maupun tertulis dan dapat dijadikan sebagai tempat untuk berkomunikasi. Berbagai cara dapat dilakukan untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan, baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Pesan tidak langsung dapat disampaikan melalui puisi, lagu maupun dongeng.

### **E. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2009:14) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi/sampel tertentu teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Prosedur penelitian ini akan dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan



Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan observasi awal dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan bahasa Indonesia di SD Inpres Mallengkeri II. Hasil observasi awal ini akan menjadi data awal dalam penelitian.

## 2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti melakukan suatu tes untuk mendapatkan data dari apresiasi dongeng murid kelas III . Begitu juga dengan dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data berupa daftar nilai siswa sebelum dan sesudah penelitian, dokumentasi ini juga berupa foto-foto yang digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

## F. Instrument Penelitian

Instrumen merupakan hal yang sangat penting dalam setiap penelitian karena instrumen merupakan alat ukur untuk mengamati dan mendapat informasi dari masalah yang akan diteliti. Seperti yang diungkapkan Sugiyono (2010:148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah dalam bentuk tes. Tes merupakan instrumen alat ukur

untuk pengumpulan data pemahaman konsep dimana dalam memberikan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid. Tes hasil belajar mengapresiasi dongeng digunakan untuk memperoleh informasi tentang penguasaan siswa terhadap pelajaran apresiasi dongeng sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* yang biasa disebut *pretest* dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* yang biasa disebut *posttest*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar tes/soal dalam bentuk pilihan ganda dan setiap jawaban yang benar diberikan skor 1. Penetapan soal dalam bentuk pilihan ganda ini dibuat untuk menghindari terjadinya unsur-unsur subjektifitas baik dalam penilaian maupun jawaban. Tes dibuat berdasarkan materi yang diberikan selama penelitian dan berdasarkan rumusan indikator pembelajaran.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data-data. Teknik pengumpulan data dilakukan oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

## 1. Tes

Secara etimologis tes dapat diartikan sebagai sejumlah tugas yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain, dan orang lain tersebut (orang yang dites) harus mengerjakannya.

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau tugas dalam bentuk tes kepada responden untuk dijawab. Tes ini dilakukan untuk mengetahui atau mengukur pemahaman siswa terhadap apresiasi dongeng murid. Tes yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu (pretest) yang diberikan kepada siswa pada tes awal dan nilai yang diperoleh siswa pada tes akhir (posttest) yaitu hasil belajar siswa.

## 2. Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan pengumpulan data pengkajian terhadap dokumentasi tertulis yang tersedia untuk ditarik kesimpulan sebagai bahan penelitian dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data daftar nilai murid sebelum dan sesudah penelitian. Dokumentasi ini juga berupa foto-foto yang digunakan untuk mengetahui aktivitas murid selama proses pembelajaran.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Analisis diamati dengan mempelajari seluruh data dari penelitian yang dilakukan untuk membuat rangkuman inti. Langkah selanjutnya menyusun dan memeriksa data yang telah diperoleh dan tahap terakhir disimpulkan. Dari data yang berhasil yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 25 for windows.

### **1. Analisis Statistik Deskriptif**

#### **a. Hasil Belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar**

Pada analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata, modus, median, range, dan yang lainnya dari masing-masing variable yang akan diteliti, dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.

#### **b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

Data hasil pengamatan aktivitas siswa meliputi menghitung frekuensi rata-rata aspek tiap pertemuan dilakukan dengan cara menjumlahkan frekuensi aspek yang dimaksud dibagi banyak siswa yang diamati.

### **2. Analisis Statistik Internal**

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data hasil penelitian diambil dari hasil *posttest* kelas IV dan hasil *posttest* dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada aplikasi SPSS versi 25 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  untuk data yang sama yaitu sebanyak 22 siswa

#### **b. Uji Homogenitas**

Pengujian homogenitas variansi adalah pengujian untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak.

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 25. Adapun taraf kesalahan (taraf signifikan) yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$ . Kaidah pengujiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig > 0,05 data homogeny
- 2) Jika nilai Sig < 0,05 data tidak homogeny

#### **c) Uji Hipotesis**



Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan nilai dari pretest terhadap posttes pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Inpres Mallengkeri II. Pengujian ini dilakukan dengan metode uji t pada rumus statistika. Adapaun taraf kesalahan ( $\alpha$ ) yang digunakan adalah 0,05. Adapun hipotesis yang disajikan dalam penelitian ini adalah:

H0:  $\mu_1 = \mu_2$

H1:  $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

H0= Tidak terdapat Pengaruh Penggunaan Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar.

H1= Terdapat Pengaruh Penggunaan Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis data dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti dari penelitian yang telah terlaksana di SD Inpres Malengkeri II tepatnya di kelas III dengan jumlah pertemuan sebanyak 4 pertemuan dimana pertemuan pertama berupa pemberian materi dongeng dengan metode konvensional dan pertemuan berikutnya pemberian *pretest* kepada siswa sebagai pengukuran kemampuan awal siswa, pertemuan berikutnya dilaksanakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar dan pertemuan terakhir berupa pemberian *posttest* sebagai pengukuran kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Jumlah siswa yang dijadikan sampel sebanyak 27 siswa.

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa penelitian ini merupakan penelitian *Pre-Eksperimen* dan analisis yang digunakan dalam

penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif dan analisis inferensial.

Hasil analisis dari keduanya diuraikan sebagai berikut:

#### **a. Deskripsi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa**

Hasil belajar siswa diukur dengan pemberian tes sebelum dan setelah penerapan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar disajikan secara lengkap dalam lampiran. Adapun analisis deskriptif dari hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diamati berupa skor tertinggi, skor terendah, rentang skor, rata-rata, variansi, dan standar deviasi. Kemudian hasil belajar siswa akan dikelompokkan berdasarkan kategori standar penilaian dan kategori standar kelulusan.

#### **1) Deskripsi Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Penerapan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar**

Hasil analisis deskriptif terhadap nilai *pretest* yang diberikan kepada siswa secara ringkas disajikan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 4.1 Nilai Statistik Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Penerapan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai statistic</b>
Ukuran Sampel	27
Nilai Ideal	100

Skor Maksimum	85
Skor Minimum	20
Rentang Skor	65
Rata-rata	52,03
Variansi	377,422
Standar deviasi	19,427

Sumber : Data Olah Lampiran

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas diketahui total siswa yang ikut dalam *pretest* sebanyak 27 siswa dengan skor rata-rata 52,03 hasil *pretest* siswa sebelum penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar sebesar 65 dari skor ideal yang mungkin diperoleh siswa yaitu 100 dengan standar deviasi sebesar 19,427 sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata semakin akurat dan memiliki sebaran data kurang bervariasi. Adapun skor tertinggi dan skor terendah secara berturut-turut yaitu sebesar 85 dan 20 dengan rentang skor 65.

Selanjutnya hasil belajar siswa sebelum penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng dikelompokkan dalam kategorisasi standar ketuntasan berdasarkan Tabel 3.2. adapun hasil pengelompokkannya dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 4.2 Kategorisasi Standar Penilaian Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Penerapan Penerapan Media Video Animasi**

**Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III  
SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar**

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$x < 75$	Rendah	22	81
2	$75 \leq x < 83$	Sedang	4	15
3	$83 \leq x < 92$	Tinggi	1	4
4	$92 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			27	100

*Sumber : Data Olah Lampiran*

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas terlihat bahwa siswa kelas III yang diberikan *pretest* sebanyak 22 siswa atau 81% memperoleh nilai rentang  $< 75$  masuk dalam kategori rendah, 4 siswa atau 15% memperoleh nilai dengan rentang  $75 \leq x < 83$  masuk dalam kategori sedang, 1 siswa atau 4% memperoleh nilai dengan rentang  $83 \leq x < 92$  masuk dalam kategori tinggi, serta 0 siswa atau 0% yang memperoleh nilai dengan rentang  $92 \leq x \leq 100$  masuk dalam kategori sangat tinggi. Sehingga dapat diartikan bahwa tes siswa sebelum penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar masih tergolong rendah.

Selanjutnya hasil belajar siswa sebelum penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* dikelompokkan dalam kategorisasi standar ketuntasan



berdasarkan Tabel 4.3. Adapun hasil pengelompokannya disajikan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 4.3 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Penerapan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar**

No	Nilai	Kategori	Frekuensi i	Persentase (%)
1	$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	22	81,48
2	$75 \leq x < 100$	Tuntas	5	18,51
	Jumlah		27	100

Sumber: Data Olah Lampiran

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas terlihat bahwa sebanyak 22 siswa atau 81,48% dinyatakan tidak tuntas dalam hasil *pretest*. Sehingga dapat diartikan bahwa hasil tes siswa sebelum penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* tidak tuntas secara klasikal.

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan tabel 4.2 dan tabel 4.3 hasil tes siswa secara umum sebelum penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* masuk dalam kategori tidak tuntas, baik secara individual maupun klasikal. Hal ini ditunjukkan dari hasil *pretest* seluruh siswa kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar yang belum mencapai nilai KKM sekolah yakni 75.

## 2) Deskripsi Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Setelah Penerapan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar

Hasil analisis deskriptif terhadap nilai *posttest* yang diberikan kepada siswa secara ringkas disajikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 4.4 Nilai Statistik Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Setelah Penerapan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai statistic</b>
Ukuran Sampel	27
Nilai Ideal	100
Skor Maksimum	95
Skor Minimum	75
Rentang Skor	20
Rata-rata	79,44
Variansi	39,103
Standar deviasi	6,253

Sumber : Data Olah Lampiran

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas diketahui total siswa yang ikut dalam *posttest* sebanyak 27 orang siswa dengan skor rata-rata hasil *posttest* setelah penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* sebesar 79,44 dari skor ideal yang mungkin diperoleh siswa yaitu 100 dengan standar deviasi sebesar 6,253. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata semakin akurat dan memiliki sebaran data kurang bervariasi. Adapun skor tertinggi dan skor terendah secara berturut-turut yaitu sebesar 95 dan 75 dengan

rentang skor 20.

Selanjutnya hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* dikelompokkan dalam kategorisasi standar ketuntasan berdasarkan tabel 4.5. Adapun hasil pengelompokannya disajikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 4.5 Kategorisasi Standar Penilaian Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Setelah Penerapan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar**

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$x < 75$	Rendah	0	0
2	$75 \leq x < 83$	Sedang	19	70
3	$83 \leq x < 92$	Tinggi	7	26
4	$92 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	1	4
Jumlah			27	100

Sumber : Data Olah Lampiran

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas terlihat bahwa siswa kelas III yang diberikan *posttest* sebanyak 0 siswa atau 0% memperoleh nilai rentang < 75 masuk dalam kategori rendah, 19 siswa atau 70% memperoleh nilai dengan rentang  $75 \leq x < 83$  masuk dalam kategori sedang, 7 siswa atau 26% memperoleh nilai dengan rentang  $83 \leq x < 92$  masuk dalam kategori

tinggi, serta 1 siswa atau 4% yang memperoleh nilai dengan rentang  $92 \leq x \leq 100$  masuk dalam kategori sangat tinggi. Sehingga dapat diartikan bahwa hasil tes siswa setelah penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* tergolong tinggi.

Selanjutnya hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* dikelompokkan dalam kategorisasi standar ketuntasan berdasarkan tabel 4.6. Adapun hasil pengelompokannya disajikan dalam tabel berikut ini.



**Tabel 4.6 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Setelah Penerapan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar**

No	Nilai	Kategori	Frekuensi i	Persentase (%)
1	$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	0	0
2	$75 \leq x < 100$	Tuntas	27	100
Jumlah			27	100

Sumber: Data Olah Lampiran

Berdasarkan tabel 4.6 di atas terlihat bahwa sebanyak 27 siswa

atau 100% dinyatakan tuntas secara individual dan terdapat 0 siswa atau 0% yang dinyatakan tidak tuntas. Sehingga dapat diartikan hasil tes siswa setelah penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* tuntas secara klasikal. Berdasarkan tabel 4.5 dan tabel 4.6 hasil tes Bahasa Indonesia siswa secara umum setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* tuntas baik secara individual maupun klasikal.

Perbandingan nilai hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar sebelum dan setelah penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.7 Data Hasil Tes Bahasa Indonesia Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar**

No	Hasil Belajar Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Nilai terendah	20	75
2.	Nilai tertinggi	85	95
3.	Rata-rata nilai tes	52,03	79,44
4.	Persentase ketuntasan klasikal	18,51%	100%



Sumber : Data Olah Lampiran

Dari Tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata siswa sesudah Bahasa Indonesia dengan menggunakan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* mengalami peningkatan dengan rata-rata 52,03 menjadi 79,44 dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 18,51% menjadi 100%.

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis data inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dikemukakan pada Bab II “ Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas III sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon*”

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data uji normalitas diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa kelas III. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan sistem SPSS versi 25, dengan kriteria pengujian bahwa data hasil belajar siswa akan terdistribusi normal jika signifikansi  $> 0,05$ . Sebaliknya, dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh  $< 0,05$ . Dengan taraf kesalahan ( $\alpha$ ) yang digunakan yaitu 0,05. Berikut hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas III**

Kelompok Data		Kolmogorov-Smirnov Z	Keterangan
Kelas	<i>Pretest</i>	0,40	Sig > 0.05 (Normal)
	<i>Posttest</i>		

Sumber: Data Output SPSS 25

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* 0,40 Karena p-value 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua kelompok data memiliki variansi yang sama atau berbeda, dengan nilai signifikansi yaitu > 0,05 maka data tersebut dinyatakan memiliki variansi yang sama (homogen), begitupun sebaliknya apabila nilai signifikansi < 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak memiliki variansi yang sama (tidak homogen). Berdasarkan analisis data menggunakan SPSS versi 25 diperoleh uji homogenitas sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.545	7	14	0,08

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki variansi homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari nilai  $\alpha = 0,05$  dengan hasil uji homogenitas pada *posttest* diperoleh nilai Sig. >  $\alpha$  atau  $0,08 > 0,05$ .

### c. Uji Hipotesis

Pengujian ini dilakukan dengan metode *Paired Samples T-Test* atau uji t pada program SPSS versi 25. *Paired Samples T-Test* adalah pengujian yang dilakukan pada kelompok populasi yang sama, tetapi memiliki kondisi data sampel sebagai akibat adanya perlakuan.  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima apabila sig. < 0,05 dan  $t_{hitung} >$  nilai tabel Berikut disajikan hasil analisis uji-t nilai *pretest* dan *posttest*:

**Tabel 4.10 Hasil *Paired Samples T-Test***

Kelompok Kontrol dan Eksperimen				
Variabel	T	df	Sig.(2-tailed)	Ket.
<i>Pretest &amp; Posttest</i>	-8.859	26	0,000	$0,000 < 0,05 =$ ada perubahan

Sumber: Output SPSS Versi 25

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada pre-test dan post-test kelompok eksperimen memiliki nilai  $t_{hitung} = -8.859$  dan nilai sig.(2- tailed) = 0,000 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Sehingga telah diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan media video animasi berbasis *Powtoon*

terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Pengambilan keputusan uji *Paired Sample T-Test* berdasarkan perbandingan nilai signifikansi yaitu diketahui nilai signifikansi sebesar 0,000 karena nilai signifikansi  $< \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) sesuai dasar pengambilan keputusan dalam *Paired Sample T-Test*, maka dapat disimpulkan pula bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yaitu terdapat pengaruh penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.

## **B. Pembahasan**

Setelah dilakukan penelitian, maka diperoleh data hasil penelitian. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata 52,03 dan setelah diberikan perlakuan maka nilai *posttest* meningkat yaitu sebesar 79,44. Serta dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas, kedua sampel tersebut dinyatakan berdistribusi normal atau homogen sehingga dapat dilakukan penelitian pada kedua sampel.

Hasil ini menggambarkan bahwa pembelajaran menggunakan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar signifikan lebih unggul. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Efrida Qurotul



Ayun, dkk yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 2 Kota Madiun” , dari hasil penelitian Efrida Qurotul Ayun, dkk mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media video animasi berbasis *Powtoon*.

Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil rata-rata *posttest* pembelajaran yang menggunakan media berbasis *Powtoon* memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media berbasis *Powtoon*.

Perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia materi dongeng pada kelas III menggunakan media yang dapat memberikan keuntungan baik bagi siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik yang diberikan oleh guru. Media berbasis *Powtoon* memberikan keaktifan siswa dan dapat menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut bertolak belakang dengan pembelajaran menggunakan media gambar yang selama ini diterapkan oleh guru di kelas III SD Inpres Mallengkeri III Kota Makassar di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap apresiasi dongeng murid.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Powtoon*, siswa tidak banyak menemui kesulitan dan berhasil mengerjakan tugas dengan baik. Dengan demikian, penggunaan



media berbasis *Powtoon* pembelajaran dapat dikatakan lebih efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Surayya, (2012:67) bahwasanya media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Pendapat tersebut juga sejalan dengan yang diungkapkan Fajar, (2017:45) dalam jurnal *Scientific Research* yang berjudul *The Effects of Animation Technique on the 3<sup>rd</sup> Grade Science and Technology Course* menyatakan bahwa “ Metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa”

Pada pembelajaran media gambar siswa kurang antusias dan kurang menarik perhatian dalam pembelajaran, karena guru hanya memperlihatkan gambar yang ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. Sehingga pada waktu mengerjakan soal *posttest* hanya siswa yang pandai saja yang serius mengerjakan *posttest* yang diberikan oleh guru, sedangkan yang lainnya kurang memahami maksud dari gambaran

tersebut. Selain itu siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Sehingga ini dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak konsentrasi yang menyebabkan pembelajaran tidak efektif.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Powtoon* menunjukkan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan pengajaran penggunaan media gambar. Jadi, media berbasis *Powtoon* berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi dongeng kelas III SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, nilai rata-rata untuk *pretest* 52,03 terjadi peningkatan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,44 setelah diberi perlakuan (*treatment*). Untuk analisis inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui  $t_{hitung}$  yang diperoleh dari -8.859 yang memiliki frekuensi  $df = 26$ , pada taraf signifikan  $= 0,05$  atau 5 % diperoleh  $t_{tabel}$  adalah 1,705. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $-8,859 > 1,705$  hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap apresiasi dongeng murid kelas III SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar.

#### B. Saran

Setelah mengadakan penelitian dan menganalisis data, penulis mempunyai saran sebagai berikut :

1. Bagi guru yang tertarik untuk menerapkan pembejaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*, perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dengan lengkap sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran media *Powtoon*.
  - b. Membimbing dan mengarahkan siswa dalam kelas.
  - c. Mengoptimalkan seluruh siswa untuk membahas hasil pembelajaran.
2. Bagi guru yang berkeinginan untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*, diharapkan untuk menerapkannya pada konsep– konsep pembelajaran yang lain. Namun, perlu diperhatikan kesesuaian materi pelajaran.
3. Pembaca menjadi bahan referensi untuk melakukan pengembangan penelitian di masa yang akan datang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2000. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algsasindo
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin. 2018. *Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122– 127.
- Arnold, R. B. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(4).
- Ayu, D. G., Triwoelandari, R., & Fahri, M. 2019. *Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama pada Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter*. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 65– 74.
- Azhari. 2015. *Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah*. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Program Pascasarjana UIN Ar. Raniry Banda Aceh*.
- Beriyansah, Triadi. 2018. *Pengaruh Apresiasi Kerja Pegawai Terhadap Produktivitas Di Dinas Pendidikan Provinsi Bangka Belitung*. Skripsi(S1) Thesis, Perpustakaan.
- Berthes, Roland. 2006. *Mitologi, Mitos* (Terj. Nurhadi dan sihabul millah), Kreasi Wacana, Yogyakarta
- Danandjaja. 2007. *Jenis-jenis Dongeng. Folklor Indonesia*. Jakarta: Grafiti.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.



- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu: Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas Vii Smpn 25 Kota Bandung*. *Edutcehnologia*, 3(2).
- Falahuddin, I. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. 4, 104-117.
- Farizi, Z. A., Sulisworo, D., Hasan, M. H., & Rusdin, M. E. 2019. *Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Tpack dengan Powtoon pada Materi Torsi SMA Kelas XI*. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 10(2), 108– 113.
- Hana. 2011. *Dongeng Anak, Tema*. Yogyakarta: Berlian Media, 46.
- Hana, J. 2011. *Terapi Kecerdasan Anak Dengan Dongeng*. Yogyakarta: Berlian Media.
- <https://www.ruangguru.com/blog/dongeng>. Diakses pada 1 Juni 2023, pukul 11:22 WITA.
- Kusumaningrum dkk, 2019. *Kebersyukuran dan kesejahteraan subjektif pada guru sekolah Luar Biasa. Pemikiran dan Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: pusat Pelajar
- Liesdiani, D., Syaodih, E., & Mariam, P. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 2(2).
- Mahnun. 2012. *Media Pembelajaran*. *Jurnal Ilmiah: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau*.
- Meianti, A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual PowToon Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung*. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(3).
- Muslimin, M. I. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD*. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26– 34.

- Nurgiyantoro, B. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi, Dongeng*. Yogyakarta: UGM Press
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Nurseto. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal FE UNY, 8(1).
- Owen, smarapradhipa. 2006. *Bahasa*. London Chicago.
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Singosari*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 11(1), 71– 79.
- Primasari, Rosita. 2014. *Penggunaan Media Pembelajaran di Madrasah Aliah Negeri Sejakarta Selatan*. Jurnal Edusains, 6(1),
- Pradotokusumo, Partini Sardjono. 2005. *Pengkajian Sastra, Cerita*. Jakarta: PT Gramedia Puataka Utama.
- Rusman. 2012. *Media Video Animasi*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru* (2nd ed.).Raja Grafindo Persada.
- Sayuti, Suminto. 1996. *Apresiasi Prosa Fiksi*. Jakarta: Depdikbud.
- Sobandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Soleh, M. R., Nurajizah, S., & Muryani, S. 2019. *Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia pada Jurusan Multimedia SMK BPS&K II Bekasi*. Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI), 9(2), 138– 150.
- Stanton, Robert. 2012. *Teori Diksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Stanton, William J. 2012. *Ahli Bahasa*: Yohanes Lamarto Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (22nd ed.). Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian dan pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surayya. 2012. *Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran*. Fakultas Tarbiyah IAIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
- Umar, Husein. 2013. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Rajawali
- Yudha, Asfandiyar. 2009. *Kenapa Harus Guru Kreatif Dalam Berkomunikasi*. Bandung PT Mizan Pustaka.
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIs Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018*. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1).



**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**







**Lampiran 1****RUBRIK PENILAIAN****PRETEST****PEDOMAN PENSKORAN**

Jika menjawab benar maka mendapat skor satu. Jumlah nilai maksimal adalah 20.

Penilaian :  $\text{Total Nilai Siswa} / \text{Total Nilai Maksimal} \times 100$

**KUNCI JAWABAN**

Nomor Soal	Kunci Jawaban
1	d. Dongeng adalah cerita yang membosankan dan benar-benar terjadi
2	d. Penjajahan Belanda
3	a. Tokoh
4	a. Protagonis
5	c. Pesan moral kadang bersifat buruk
6	c. Alur
7	c. Antagonis
8	b. Putri Tandampalik
9	a. Luwu
10	a. Putra Mahkota Bone
11	b. Perangai yang baik
12	c. Peperangan
13	d. Sakit kulit yang aneh
14	c. Dia tidak pernah melupakan Putri Tandampalik
15	a. Buah Wajo

16	b. Karena telah berjasa menyembuhkannya
17	b. Karena tidak sengaja dia berburu terlalu jauh
18	a. Menyerahkan keris kepada Datu Luwu
19	c. Di Wajo
20	a. Kesabaran dan keikhlasan

### **POSTTEST**

#### **PEDOMAN PENSKORAN**

Jika menjawab benar maka siswa mendapat skor satu. Jumlah nilai maksimal adalah 20.

Penilaian : Total Nilai Siswa Total Nilai Maksimal x 100

#### **KUNCI JAWABAN**

Nomor Soal	Kunci Jawaban
1	c. Memiliki alur cerita yang rumit dan kompleks
2	d. Mumi padang pasir
3	b. Latar
4	a. Watak tokoh
5	a. Sawerigading dan We Tenriabeng
6	c. Sulawesi Selatan
7	d. Saudara kembarnya
8	b. Luwu
9	a. Karena menurut ramalan mereka berdua akan saling jatuh cinta
10	b. Menikahi sepupunya
11	d. We Cudai

12	a. Selembar rambutnya, serta gelang dan cincin emas yang biasa dipakainya
13	c. Karena We Cudai mirip We Tenriabeng
14	b. La Galigo
15	d. Menikah dengan saudara adalah hal yang biasa
16	b. Bone
17	a. Menyetujuinya
18	b. Agar terhindar dari salah paham
19	c. Karena Sawerigading adalah lelaki gagah
20	a. Karena mereka berdua adalah saudara kembar



## Lampiran 2

### TUGAS PRETEST DAN POSTTEST



### Lampiran 3

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (PRETEST)

Nama Sekolah : SD Inpres Mallengkeri II  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Kelas / Semester : III B / I  
 Materi Pokok : Dongeng  
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Memahami teks dongeng sesuai dengan kaidah-kaidahnya.	3.5.1 Menentukan unsur-unsur instrinsik dari dongeng.
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.	3.8.1 Menemukan pesan moral dalam sebuah dongeng.



### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menentukan unsur-unsur instrinsik dari dongeng.
2. Peserta didik dapat menemukan pesan moral dalam sebuah dongeng.

### D. KARAKTER PESERTA DIDIK YANG DIHARAPKAN

Religius, Nasionalis, Kerjasama, Tanggung Jawab, Percaya Diri

### E. MATERI PEMBELAJARAN

Dongeng

### F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)

Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Penugasan, Latihan

### G. MEDIA/ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. Teks dongeng

### H. SUMBER BELAJAR

Permendikbud. 2016. *Kurikulum 2013. Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Yanti Kurnianingsih, Sonya Sinyanyuri, dan Lubna Assagaf. 2018. *Buku Guru Kelas III. Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (Hal.62-68)

Yanti Kurnianingsih, Sonya Sinyanyuri, dan Lubna Assagaf. 2018. *Buku Siswa Kelas III. Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (Hal.73-80)

### I. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam.</li> <li>2. Memeriksa kerapian diri peserta didik dan kebersihan kelas.</li> <li>3. Berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing.</li> <li>4. Mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>5. Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> </ol>	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dan guru melakukan kegiatan tanya jawab untuk memunculkan permasalahan.</li> <li>2. Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh guru tentang jenis kegiatan yang akan dilaksanakan.</li> <li>3. Peserta didik dan guru menyiapkan alat pembelajaran berupa teks dongeng.</li> <li>4. Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh guru tentang tugas yang harus dikerjakan untuk menyimak teks tentang dongeng.</li> <li>5. Guru membacakan teks dongeng yang akan didengar oleh peserta didik.</li> <li>6. Peserta didik ditugaskan mendengar cerita tentang dongeng.</li> <li>7. Setelah mendengar cerita dongeng peserta didik ditugaskan mengerjakan LKPD tentang unsur dongeng dan pesan sebuah dongeng dengan tepat.</li> </ol>	45 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dan guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung.</li> </ol>	15 Menit

	2. Doa.	
	3. Salam penutup.	

## J. PENILAIAN

### PEDOMAN PENSKORAN

Jika menjawab benar maka mendapat skor satu. Jumlah nilai maksimal adalah 20.

Penilaian :  $\text{Total Nilai Siswa} / \text{Total Nilai Maksimal} \times 100$

### KUNCI JAWABAN

Nomor Soal	Kunci Jawaban
1	d. Dongeng adalah cerita yang membosankan dan benar-benar terjadi
2	d. Penjajahan Belanda
3	a. Tokoh
4	a. Protagonis
5	c. Pesan moral kadang bersifat buruk
6	c. Alur
7	c. Antagonis
8	b. Putri Tandampalik
9	a. Luwu
10	a. Putra Mahkota Bone
11	b. Perangai yang baik
12	c. Peperangan
13	d. Sakit kulit yang aneh

14	c. Dia tidak pernah melupakan Putri Tandampalik
15	a. Buah Wajo
16	b. Karena telah berjasa menyembuhkannya
17	b. Karena tidak sengaja dia berburu terlalu jauh
18	a. Menyerahkan keris kepada Datu Luwu
19	c. Di Wajo
20	a. Kesabaran dan keikhlasan

Mengetahui

Makassar, 18 Oktober 2023

Kepala Sekolah,

Guru Kelas III B

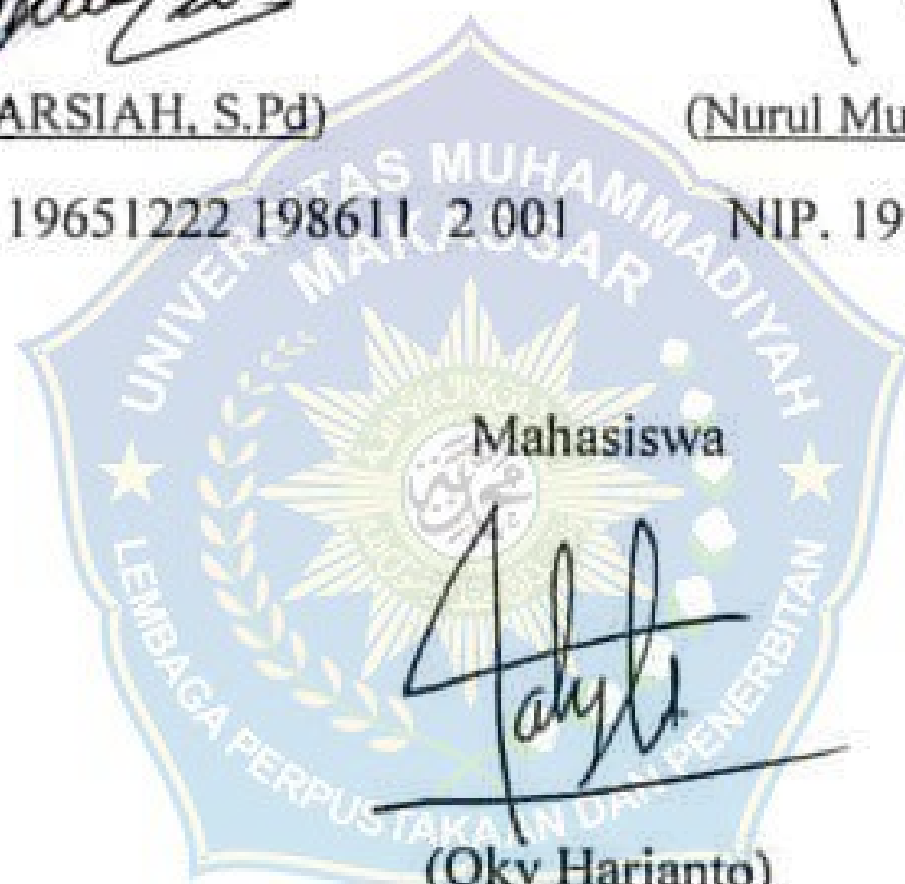


(Hj. MARSIAH, S.Pd)

NIP. 19651222 198611 2 001

(Nurul Muslimat S, S.Pd., M.Pd)

NIP. 19920601 202012 2 011



Mahasiswa

(Oky Harianto)

NIM. 105401114418

## Lampiran 4

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (POSTTEST)

Nama Sekolah : SD Inpres Mallengkeri II  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Kelas / Semester : III B / I  
 Materi Pokok : Dongeng  
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

#### A. KOMPETENSI INTI

5. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
7. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
8. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Memahami teks dongeng sesuai dengan kaidah-kaidahnya.	3.5.1 Menentukan unsur-unsur instrinsik dari dongeng.
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.	3.8.1 Menemukan pesan moral dalam sebuah dongeng.



### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menentukan unsur-unsur instrinsik dari dongeng.
2. Peserta didik dapat menemukan pesan moral dalam sebuah dongeng.

### D. KARAKTER PESERTA DIDIK YANG DIHARAPKAN

Religius, Nasionalis, Kerjasama, Tanggung Jawab, Percaya Diri

### E. MATERI PEMBELAJARAN

Dongeng

### F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)

Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Penugasan, Latihan

### G. MEDIA/ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

2. Video animasi berbasis *Powtoon*
3. Laptop
4. LCD

### H. SUMBER BELAJAR

Permendikbud. 2016. *Kurikulum 2013. Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Yanti Kurnianingsih, Sonya Sinyanyuri, dan Lubna Assagaf. 2018. *Buku Guru Kelas III. Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (Hal.62-68)

Yanti Kurnianingsih, Sonya Sinyanyuri, dan Lubna Assagaf. 2018. *Buku Siswa Kelas III. Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (Hal.73-80)

### I. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi
----------	-----------	---------

		<b>Waktu</b>
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Mengucapkan salam.</li> <li>7. Memeriksa kerapian diri peserta didik dan kebersihan kelas.</li> <li>8. Berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing.</li> <li>9. Mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>10. Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> </ol>	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Peserta didik dan guru melakukan kegiatan tanya jawab untuk memunculkan permasalahan.</li> <li>9. Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh guru tentang jenis kegiatan yang akan dilaksanakan.</li> <li>10. Peserta didik dan guru menyiapkan alat pembelajaran berupa video.</li> <li>11. Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh guru tentang tugas yang harus dikerjakan untuk menyimak video tentang dongeng.</li> <li>12. Guru menayangkan video yang akan ditonton oleh peserta didik.</li> <li>13. Peserta didik ditugaskan menonton video tentang dongeng</li> <li>14. Setelah menonton video peserta didik ditugaskan mengerjakan LKPD tentang unsur intrinsik dan pesan sebuah dongeng dengan tepat.</li> </ol>	45 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Peserta didik dan guru melakukan refleksi</li> </ol>	15 Menit

	pembelajaran yang telah berlangsung.	
	5. Doa.	
	6. Salam penutup.	

## J. PENILAIAN

### PEDOMAN PENSKORAN

Jika menjawab benar maka siswa mendapat skor satu. Jumlah nilai maksimal adalah 20.

Penilaian : Total Nilai Siswa Total Nilai Maksimal x 100

### KUNCI JAWABAN

Nomor Soal	Kunci Jawaban
1	c. Memiliki alur cerita yang rumit dan kompleks
2	d. Mumi padang pasir
3	b. Latar
4	a. Watak tokoh
5	a. Sawerigading dan We Tenriabeng
6	c. Sulawesi Selatan
7	d. Saudara kembarnya
8	b. Luwu
9	a. Karena menurut ramalan mereka berdua akan saling jatuh cinta
10	b. Menikahi sepupunya

11	d. We Cudai
12	a. Selembar rambutnya, serta gelang dan cincin emas yang biasa dipakainya
13	c. Karena We Cudai mirip We Tenriabeng
14	b. La Galigo
15	d. Menikah dengan saudara adalah hal yang biasa
16	b. Bone
17	a. Menyetujuinya
18	b. Agar terhindar dari salah paham
19	c. Karena Sawerigading adalah lelaki gagah
20	a. Karena mereka berdua adalah saudara kembar

Mengetahui

Makassar, 25 Oktober 2023

Kepala Sekolah,

Guru Kelas III B

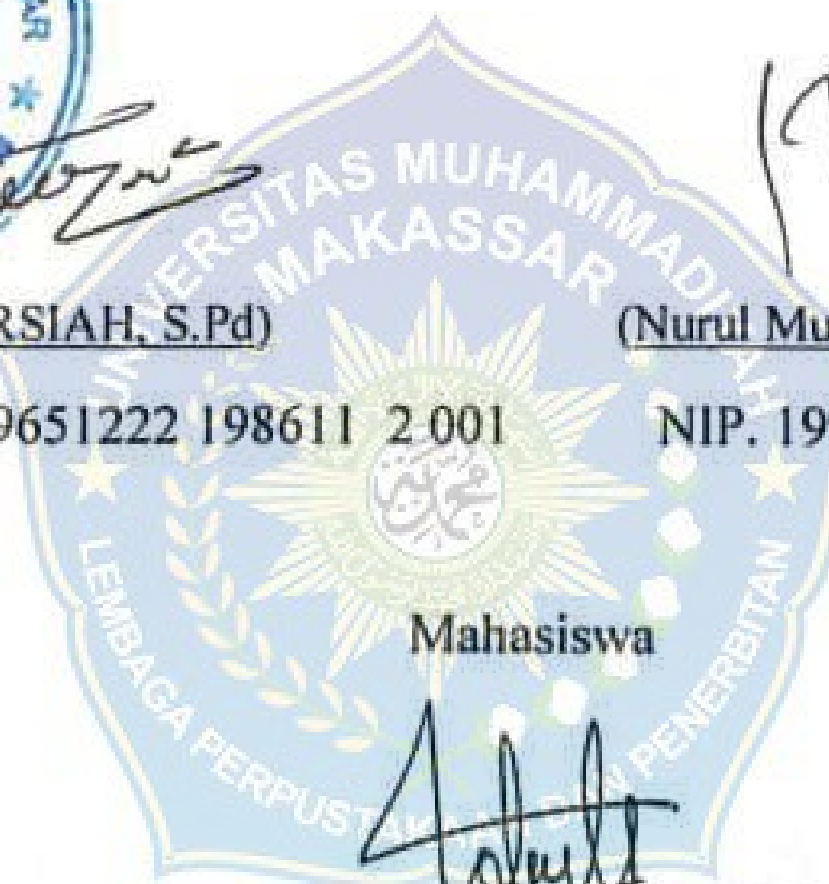


(Hj. MARSIAH, S.Pd)

NIP. 19651222 198611 2 001

(Nurul Muslimat S, S.Pd., M.Pd)

NIP. 19920601 202012 2 011



Mahasiswa

(Oky Harianto)

NIM. 105401114418

## Lampiran 5

### DONGENG SULAWESI SELATAN

#### PUTRI TANDAMPALIK

Dongeng Sulawesi Selatan Putri Tandampalik berasal dari tanah Luwu. Cerita ini mengisahkan Putri Tandampalik yang merupakan putri dari Datu Luwu.

Datang sebuah lamaran dari Raja Bone yang meminta Putri Tandampalik. Menurut adat, orang Luwu tidak boleh menerima pinangan dari orang lain di luar sukunya. Akan tetapi, untuk menghindari peperangan, Datu Luwu menerima pinangan tersebut dan melanggar adat tersebut. Hal ini untuk menghindari peperangan yang menyengsarakan rakyatnya.

Penerimaan lamaran itu justru membuat Putri mengalami penyakit kulit yang berbau. Karena penyakitnya ini, Putri Tandampalik pun diasingkan karena penyakitnya bersama pengikut setianya. Datu Luwu terpaksa mengasingkan putri karena tidak ingin penyakit tersebut menular ke warga. Sebelum pergi, Datu Luwu memberikan sebilah keris kepada putri kesayangannya itu.

Putri Tandampalik dan pengawalnya menetap di sebuah pulau yang subur dan berhawa sejuk yang diberi nama Wajo. Mereka berusaha dan bekerja membangun kehidupan di pemukiman baru tersebut.

Suatu hari, Putri Tandampalik melihat seekor kerbau berwarna putih. Ketika ingin mengusirnya, ternyata kerbau itu jinak. Kemudian Putri membiarkan kerbau tersebut menjilati permukaan tubuhnya yang ternyata membuat penyakit kulitnya pulih. Kulitnya menjadi bersih dan halus kembali.

Pada suatu hari, putra mahkota Kerajaan Bone pergi berburu bersama Anre Paguru Pakkannyareng Panglima Kerajaan Bone dan beberapa pengawalnya. Ia kemudian terpisah dari rombongan. Saat berusaha mencari rombongannya, putra mahkota mendapati seorang puteri yang cantik jelita. Tak lain adalah Putri Tandampalik. Ia pun jatuh cinta dan memining sang putri dengan mengirim utusan.

Namun, pinangan itu tidak segera dijawab. Putri Tandampalik hanya menyerahkan keris pusaka pemberian Datu Luwu dan berpesan agar keris



itu dibawa ke Kerajaan Luwu. Jika keris itu diterima dengan baik oleh Datu Luwu maka ia akan menerima pinangan putra mahkota.

Datu Luwu akhirnya menerima pinangan tersebut. Pesta pernikahan Putri Tandampalik dengan Putra Mahkota Kerajaan Bone akhirnya digelar di Wajo.

Cerita rakyat Sulawesi Selatan Putri Tandampalik kaya akan pesan moral. Salah satu pesan moral yang tersirat adalah ikhlas menerima cobaan dan ujian dari Tuhan, karena cobaan tersebut tidak akan melebihi kesanggupan kita.

### **SAWERIGADING DAN WE TENRIABENG**

Kisah Sawerigading dan We Tenriabeng merupakan dongeng Sulawesi Selatan yang cukup populer hingga nasional. Cerita ini mengisahkan tentang Sawerigading yang jatuh cinta dengan saudaranya sendiri We Tenriabeng.

Dikisahkan pada zaman dahulu kala, di daerah Luwu, hiduplah seorang Batara Lattu' yang mempunyai dua istri. Salah satu istrinya manusia biasa, dan istri lainnya berasal dari bangsa jin.

Dari pernikahannya tersebut, Batara Lattu' dianugerahi sepasang anak kembar emas. Anak laki-laknya diberi nama Sawerigading dan yang perempuan diberi nama We Tenriabeng. Konon, menurut ramalan, mereka berdua akan jatuh cinta. Sehingga, untuk mencegah hal itu maka dua saudara itu dibesarkan secara terpisah.

Saat dewasa, hal yang ditakutkan itu justru benar-benar terjadi. Sawerigading tiba-tiba bertemu dengan We Tenriabeng dan mereka jatuh cinta. Sawerigading pun ingin menikahi adik kembarnya itu.

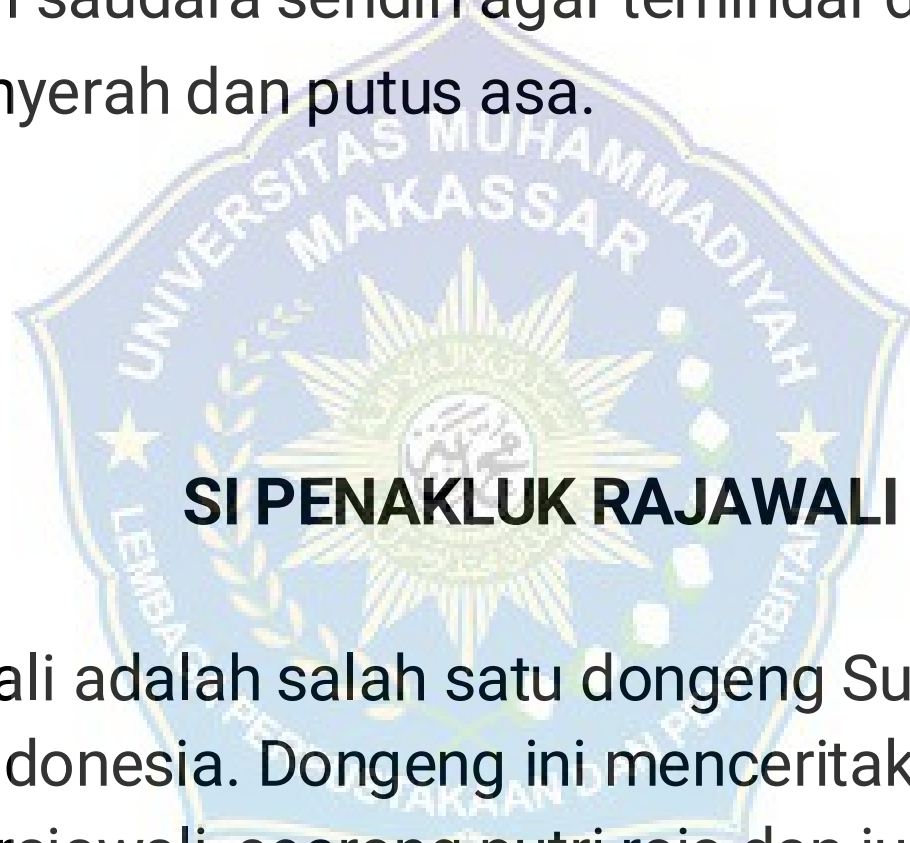
Namun, kedua orang tuanya tidak menyetujui hal itu. We Tenriabeng akhirnya menawarkan solusi kepada kakaknya, yaitu menikahi sepupunya, We Cudai, yang memiliki paras dan perawakan mirip dengan dirinya. Saran itu juga disetujui oleh orang tua mereka.

Sebagai bekal, Tenriabeng memberi Sawerigading selembarnya,

serta gelang dan cincin emas yang biasa dipakainya. Ketiga benda itu diberikan untuk dicocokkan kepada We Cudai sebagai bukti kemiripannya dengan We Tenriabeng.

Sawerigading akhirnya menerima tawaran untuk mencari We Cudai di China, tepatnya di sebuah wilayah yang sekarang adalah Tanete Riattang, Kabupaten Bone, Sulsel. Sesampainya di China cinta Sawerigading bersambut. Sawerigading terpikat melihat Cudai yang memang mirip Tenriabeng. We Cudai pun jatuh hati melihat lelaki gagah yang masih sepupunya itu. Pernikahan pun terjadi dan dari pernikahan tersebut lahir La Galigo.

Ada beberapa pesan moral yang bisa diperoleh dari cerita rakyat Sulawesi Selatan Sawerigading dan We Tenriabeng. Pertama, perlunya menjaga silaturahmi dengan saudara sendiri agar terhindar dari salah paham. Kedua, jangan pernah menyerah dan putus asa.



### **SI PENAKLUK RAJAWALI**

Si Penakluk Rajawali adalah salah satu dongeng Sulawesi Selatan yang cukup dikenal di Indonesia. Dongeng ini menceritakan kisah tentang seorang penakluk rajawali, seorang putri raja dan juga seekor rajawali.

Kisah diawali dari keresahan seorang raja yang harus mengorbankan satu putri kesayangannya kepada rajawali raksasa. Karena itu, ia pun mengadakan sayembara barang siapa yang bisa menaklukkan rajawali tersebut akan dinikahkan dengan putrinya yang cantik.

Kemudian lewatlah seorang pemuda yang melihat sang putri seperti pasrah menanti kematian. Pemuda tersebut memutuskan untuk menemani sang Putri dan akhirnya menaklukkan rajawali tersebut.

Sementara para warga yang bersembunyi di sekitar tempat itu baru muncul dan segera mencincang dan memotong-motong tubuh rajawali itu. Mereka ingin dikatakan sebagai pahlawan yang berhasil mengalahkan rajawali itu untuk mendapatkan hadiah yang dijanjikan.

Namun, pemuda sakti itu tidak meminta hadiah yang dijanjikan melainkan pamit meninggalkan sang Putri dan melanjutkan perjalanannya. Sebagai ucapan terima kasih, sang Putri memberikan selendangnya kepada pemuda itu.

Keesokan harinya, digelar pesta besar-besaran. Tidak ketinggalan pula berbagai seni pertunjukan dipertontonkan. Bahkan dalam pesta itu, raja juga mengadakan lomba sepak raga (bola kaki). Ternyata pemuda penakluk rajawali turut serta dalam perlombaan itu. Lengan pemuda itu dibalut dengan selendang yang diberikan oleh Putri.

Sang Raja sangat kagum kepada pemuda itu. Karena selain sakti pemuda itu juga mahir bermain sepak raga. Akhirnya, sang Raja pun menikahkan pemuda itu dengan putrinya yang selamat dari santapan rajawali.

Pesan moral dari cerita rakyat Sulawesi Selatan, Si Penakluk Rajawali adalah harus tulus dalam tolong menolong. Serta tidak mengharapkan imbalan dari hal yang tidak diperbuat.



## Lampiran 6

### SOAL PRETEST

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar!

1. Berikut ini adalah ciri-ciri dongeng, kecuali... .
  - a. Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi.
  - b. Dongeng umumnya bercerita tentang kehidupan pada zaman dahulu.
  - c. Dongeng biasanya bersifat menghibur dan mengandung nilai moral.
  - d. Dongeng adalah cerita yang membosankan dan benar-benar terjadi.
  
2. Beberapa dongeng yang terkenal di Indonesia, kecuali... .
  - a. Bawang Merah dan Bawang Putih
  - b. Lutung Kasarung
  - c. Maling Kundang
  - d. Penjajahan Belanda
  
3. Para pelaku yang ada di dalam dongeng disebut sebagai... .
  - a. Tokoh
  - b. Latar
  - c. Alur
  - d. Pesan
  
4. Tokoh dalam dongeng yang berwatak baik disebut... .
  - a. Protagonis
  - b. Antagonis
  - c. Tritagonis
  - d. Egois
  
5. Ciri-ciri pesan moral dalam sebuah dongeng adalah sebagai berikut, kecuali... .
  - a. Pesan moral selalu baik
  - b. Bisa dilihat di akhir cerita
  - c. Pesan moral kadang bersifat buruk





- d. Bisa dilihat dari sifat tokoh utama
6. Rangkaian peristiwa dalam dongeng disebut... .
- Pesan
  - Latar
  - Alur
  - Tokoh
7. Tokoh dalam dongeng yang berwatak jahat/buruk disebut... .
- Egois
  - Tritagonis
  - Antagonis
  - Protagonis
8. Judul dongeng pada dongeng yang diceritakan adalah... .
- Datu Luwu
  - Putri Tandampalik
  - Raja Bone
  - Asal Mula Wajo
9. Putri Tandampalik merupakan seorang putri kerajaan dari daerah... .
- Luwu
  - Bone
  - Wajo
  - Makassar
10. Siapakah yang melamar Putri Tandampalik?
- Putra Mahkota Bone
  - Pangeran Diponegoro
  - Sultan Hasanuddin
  - Datu Luwu
11. Selain parasnya yang rupawan, Putri Tandampalik juga memiliki... .
- Watak yang sombong
  - Perangai yang baik





- c. Sifat yang pemalas
- d. Kebiasaan yang aneh

12. Jika lamaran itu ditolak, Datu Luwu khawatir akan terjadi... .

- a. Gempa bumi
- b. Keakraban
- c. Peperangan
- d. Tsunami

13. Penyakit apakah yang diderita Putri Tandampalik setelah ayahnya menerima lamaran?

- a. Panas dalam
- b. Kejang-kejang
- c. Lupa ingatan
- d. Sakit kulit yang aneh

14. Datu Luwu memberikan keris kepada sang Putri sebagai tanda apa?

- a. Permusuhan
- b. Membuang sang putri
- c. Dia tidak pernah melupakan Putri Tandampalik
- d. Menolak lamaran Putra Mahkota

15. Apa yang ditemukan pengawal Putri Tandampalik saat pertama kali menemukan daratan?

- a. Buah Wajo
- b. Buah Kelapa
- c. Pohon Bambu
- d. Pohon Pisang

16. Mengapa Putri Tandampalik memerintahkan pengawalnya agar tidak menyembelih apalagi memakan kerbau putih?

- a. Karena warnanya indah
- b. Karena telah berjasa menyembuhkannya
- c. Karena dilarang ayahnya
- d. Karena rasanya tidak enak

17. Mengapa Putra Mahkota Bone terpisah dari rombongannya saat mereka pergi berburu?

- a. Karena Putra Mahkota sengaja ditinggalkan
- b. Karena tidak sengaja dia berburu terlalu jauh
- c. Karena dia tidak mengetahui arah mata angin
- d. Karena dia ingin kabur dari kerajaan

18. Apa syarat yang diberikan Putri Tandampalik kepada Putra Mahkota agar lamarannya diterima?

- a. Menyerahkan keris kepada Datu Luwu
- b. Pergi berburu
- c. Menikah di Bone
- d. Tidak memakan kerbau putih

19. Dimanakah Putri Tandampalik dan Putra Mahkota Bone menikah?

- a. Di Luwu
- b. Di Bone
- c. Di Wajo
- d. Di Soppeng



20. Pesan moral apakah yang diajarkan dari cerita Dongeng Putri Tandampalik?

- a. Kesabaran dan keikhlasan
- b. Keserakahan dan dendam
- c. Berburu dan berlayar
- d. Lamaran dan pernikahan

### SOAL POSTTEST

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar!

1. Berikut ini adalah ciri-ciri dongeng, **kecuali**...

- a. Dongeng memiliki alur cerita yang sederhana
- b. Terdapat pesan moral atau amanat yang disampaikan
- c. Memiliki alur cerita yang rumit dan kompleks
- d. Dongeng bersifat menghibur bagi pembaca atau pendengar

2. Beberapa dongeng yang terkenal di Indonesia, **kecuali**...
  - a. Kancil dan Buaya
  - b. Sangkuriang
  - c. Nyi Roro Kidul
  - d. Mumi Padang Pasir
3. Tempat, waktu, atau suasana dalam dongeng disebut...
  - a. Tokoh
  - b. Latar
  - c. Pesan
  - d. Alur
4. Sifat tokoh dalam dongeng disebut sebagai...
  - a. Watak tokoh
  - b. Alur
  - c. Pesan
  - d. Latar
5. Judul dongeng pada dongeng yang diceritakan adalah?
  - a. Sawerigading dan We Tenriabeng
  - b. Pernikahan saudara
  - c. Batara Lattu'
  - d. Sepasang anak kembar
6. Kisah Sawerigading dan We Tanriabeng merupakan dongeng yang berasal dari?
  - a. Sumatera Selatan
  - b. Kalimantan Selatan
  - c. Sulawesi Selatan
  - d. Jakarta Selatan
7. Kepada siapakah Sawerigading jatuh cinta?
  - a. Keponakannya
  - b. Tantenya
  - c. Temannya
  - d. Saudara kembarnya
8. Di daerah manakah Batara Lattu' tinggal?

- a. Bone
  - b. Luwu
  - c. Sidrap
  - d. Wajo
9. Mengapa Sawerigading dan We Tanriabeng dibesarkan secara terpisah?
- a. Karena menurut ramalan mereka berdua akan saling jatuh cinta
  - b. Karena orang tua mereka bercerai
  - c. Karena terjadi peperangan di negeri mereka
  - d. Karena Sawerigading tidak menyukai adik kembarnya
10. Solusi apakah yang ditawarkan We Tenriabeng kepada kakaknya?
- a. Pergi berburu rusa di hutan
  - b. Menikahi sepupunya
  - c. Mengadakan sayembara
  - d. Menawarkan perjanjian damai
11. Siapakah yang memiliki paras dan perawakan mirip We Tenriabeng?
- a. Batara Lattu'
  - b. Sawerigading
  - c. Putri Luwu
  - d. We Cudai
12. Apakah bekal yang diberikan We Tenriabeng kepada kakaknya untuk mencari We Cudai?
- a. Selebar rambutnya, serta gelang dan cincin emas yang biasa dipakainya
  - b. Ramuan khusus untuk menjaga kesehatan
  - c. Sebuah tali yang diikatkan di pinggangnya
  - d. Sebuah kalung yang digunakan sebagai tanda pengenal
13. Mengapa Sawerigading terpikat melihat We Cudai?
- a. Karena We Cudai telah menyelamatkan nyawanya
  - b. Karena We Cudai dijodohkan oleh ibunya
  - c. Karena We Cudai mirip We Tenriabeng
  - d. Karena We Cudai berasal dari negeri khayangan
14. Siapakah nama anak dari hasil pernikahan Sawerigading dan We Cudai?



- a. La Tongko
  - b. La Galigo
  - c. La Baso
  - d. La Biring
15. Ada beberapa pesan moral yang dapat diambil dari dongeng Sawerigading dan We Tenriabeng diantaranya sebagai berikut, **kecuali**... .
- a. Menjaga silaturahmi dengan saudara
  - b. Jangan pernah menyerah
  - c. Jangan berputus asa
  - d. Menikah dengan saudara adalah hal yang biasa
16. Kemana Sawerigading mencari Cudai?
- a. Sidrap
  - b. Bone
  - c. Luwu
  - d. Enrekang
17. Bagaimana tanggapan orangtua We Tenriabeng mengenai saran We Tenriabeng kepada kakaknya Sawerigading?
- a. Menyetujuinya
  - b. Menolaknya
  - c. Menyuruh memikirkan ulang
  - d. Menghiraukannya
18. Apa pentingnya menjaga silaturahmi dengan saudara?
- a. Untuk meminjam uang
  - b. Agar terhindar dari salah paham
  - c. Untuk menikahi saudara
  - d. Agar dipuji oleh teman-teman
19. Mengapa We Cudai jatuh hati kepada Sawerigading?
- a. Karena Sawerigading merupakan seorang Raja
  - b. Karena Sawerigading adalah saudara angkatnya
  - c. Karena Sawerigading adalah lelaki gagah
  - d. Karena Sawerigading memakai guna-guna
20. Mengapa Batara Lattu' melarang pernikahan Sawerigading dan We Tenriabeng?



- a. Karena mereka berdua adalah saudara kembar
- b. Karena mereka berbeda agama
- c. Karena mereka berbeda status sosial
- d. Karena mereka berbeda suku



## Lampiran 7

## Hasil Nilai Pretest Siswa Kelas III B

NO	NAMA SISWA	PRETEST
1	A	20
2	AP	50
3	ANB	45
4	AF	70
5	AIL	75
6	AKP	35
7	AW	75
8	FNI	70
9	F	50
10	FAZS	20
11	MA	55
12	MAP	55
13	MNF	50
14	MRAQ	25
15	MA	25
16	MHU	55
17	N	70
18	NAPS	75
19	NAA	35
20	NAY	50
21	NA	30
22	NH	60
23	NU	30
24	NUR	50
25	VA	85
26	ZAP	65
27	NKA	80

## Lampiran 8

## Hasil Nilai Posttest Siswa Kelas III B

NO	NAMA SISWA	POSTTEST
1	A	75
2	AP	75
3	ANB	80
4	AF	80
5	AIL	85
6	AKP	75
7	AW	80
8	FNI	90
9	F	75
10	FAZS	75
11	MA	75
12	MAP	75
13	MNF	75
14	MRAQ	85
15	MA	75
16	MHU	75
17	N	85
18	NAPS	90
19	NAA	75
20	NAY	75
21	NA	75
22	NH	75
23	NU	75
24	NUR	75
25	VA	95
26	ZAP	90
27	NKA	85

## Lampiran 9

## Hasil Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas III B

NO	NAMA SISWA	PRETEST	POSTTEST
1	A	20	75
2	AP	50	75
3	ANB	45	80
4	AF	70	80
5	AIL	75	85
6	AKP	35	75
7	AW	75	80
8	FNI	70	90
9	F	50	75
10	FAZS	20	75
11	MA	55	75
12	MAP	55	75
13	MNF	50	75
14	MRAQ	25	85
15	MA	25	75
16	MHU	55	75
17	N	70	85
18	NAPS	75	90
19	NAA	35	75
20	NAY	50	75
21	NA	30	75
22	NH	60	75
23	NU	30	75
24	NUR	50	75
25	VA	85	95
26	ZAP	65	90
27	NKA	80	85

## Lampiran 10

### Nilai yang Mendapatkan Tuntas dan Tidak Tuntas Pretest Kelas III B

NO	NAMA SISWA	NILAI PRETEST	TUNTAS/TIDAK TUNTAS
1	A	20	Tidak tuntas
2	AP	50	Tidak tuntas
3	ANB	45	Tidak tuntas
4	AF	70	Tidak tuntas
5	AIL	75	Tuntas
6	AKP	35	Tidak tuntas
7	AW	75	Tuntas
8	FNI	70	Tidak tuntas
9	F	50	Tidak tuntas
10	FAZS	20	Tidak tuntas
11	MA	55	Tidak tuntas
12	MAP	55	Tidak tuntas
13	MNF	50	Tidak tuntas
14	MRAQ	25	Tidak tuntas
15	MA	25	Tidak tuntas
16	MHU	55	Tidak tuntas
17	N	70	Tidak tuntas
18	NAPS	75	Tuntas
19	NAA	35	Tidak tuntas
20	NAY	50	Tidak tuntas
21	NA	30	Tidak tuntas
22	NH	60	Tidak tuntas
23	NU	30	Tidak tuntas
24	NUR	50	Tidak tuntas
25	VA	85	Tuntas
26	ZAP	65	Tidak tuntas
27	NKA	80	Tuntas



## Lampiran 11

## Nilai yang Mendapatkan Tuntas dan Tidak Tuntas Posttest Kelas III B

NO	NAMA SISWA	NILAI POSTTEST	TUNTAS/TIDAK TUNTAS
1	A	75	Tuntas
2	AP	75	Tuntas
3	ANB	80	Tuntas
4	AF	80	Tuntas
5	AIL	85	Tuntas
6	AKP	75	Tuntas
7	AW	80	Tuntas
8	FNI	90	Tuntas
9	F	75	Tuntas
10	FAZS	75	Tuntas
11	MA	75	Tuntas
12	MAP	75	Tuntas
13	MNF	75	Tuntas
14	MRAQ	85	Tuntas
15	MA	75	Tuntas
16	MHU	75	Tuntas
17	N	85	Tuntas
18	NAPS	90	Tuntas
19	NAA	75	Tuntas
20	NAY	75	Tuntas
21	NA	75	Tuntas
22	NH	75	Tuntas
23	NU	75	Tuntas
24	NUR	75	Tuntas
25	VA	95	Tuntas
26	ZAP	90	Tuntas
27	NKA	85	Tuntas

## Lampiran 12

## Hasil SPSS Versi 25

1) Data skor *Pretest* dan frekuensi Kelas III

## Statistics

PRETEST

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		52.04
Std. Error of Mean		3.739
Median		50.00
Mode		50
Std. Deviation		19.427
Variance		377.422
Range		65
Minimum		20
Maximum		85
Sum		1405

PRETEST

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	2	7.4	7.4	7.4
	25	2	7.4	7.4	14.8
	30	2	7.4	7.4	22.2
	35	2	7.4	7.4	29.6
	45	1	3.7	3.7	33.3
	50	5	18.5	18.5	51.9
	55	3	11.1	11.1	63.0
	60	1	3.7	3.7	66.7
	65	1	3.7	3.7	70.4
	70	3	11.1	11.1	81.5
	75	3	11.1	11.1	92.6
	80	1	3.7	3.7	96.3
	85	1	3.7	3.7	100.0
Total		27	100.0	100.0	

## 2) Data skor *Posttest* dan frekuensi Kelas III

### Statistics

#### POSTTEST

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		79.44
Std. Error of Mean		1.203
Median		75.00
Mode		75
Std. Deviation		6.253
Variance		39.103
Range		20
Minimum		75
Maximum		95
Sum		2145

#### POSTTEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 75	16	59.3	59.3	59.3
80	3	11.1	11.1	70.4
85	4	14.8	14.8	85.2
90	3	11.1	11.1	96.3
95	1	3.7	3.7	100.0
Total	27	100.0	100.0	

## 3) Uji Normalitas

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.74780224
Most Extreme Differences	Absolute	.172
	Positive	.172
	Negative	-.106

Test Statistic	.172
Asymp. Sig. (2-tailed)	.040 <sup>c</sup>

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.

#### 4) Uji Homogenitas *Posttest*

##### Test of Homogeneity of Variances

POSTTEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.545	7	14	.008

#### 5) Uji Hipotesis

##### Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	52.04	27	19.427	3.739
POSTTEST	79.44	27	6.253	1.203

##### Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POSTTEST	27	.651	.000

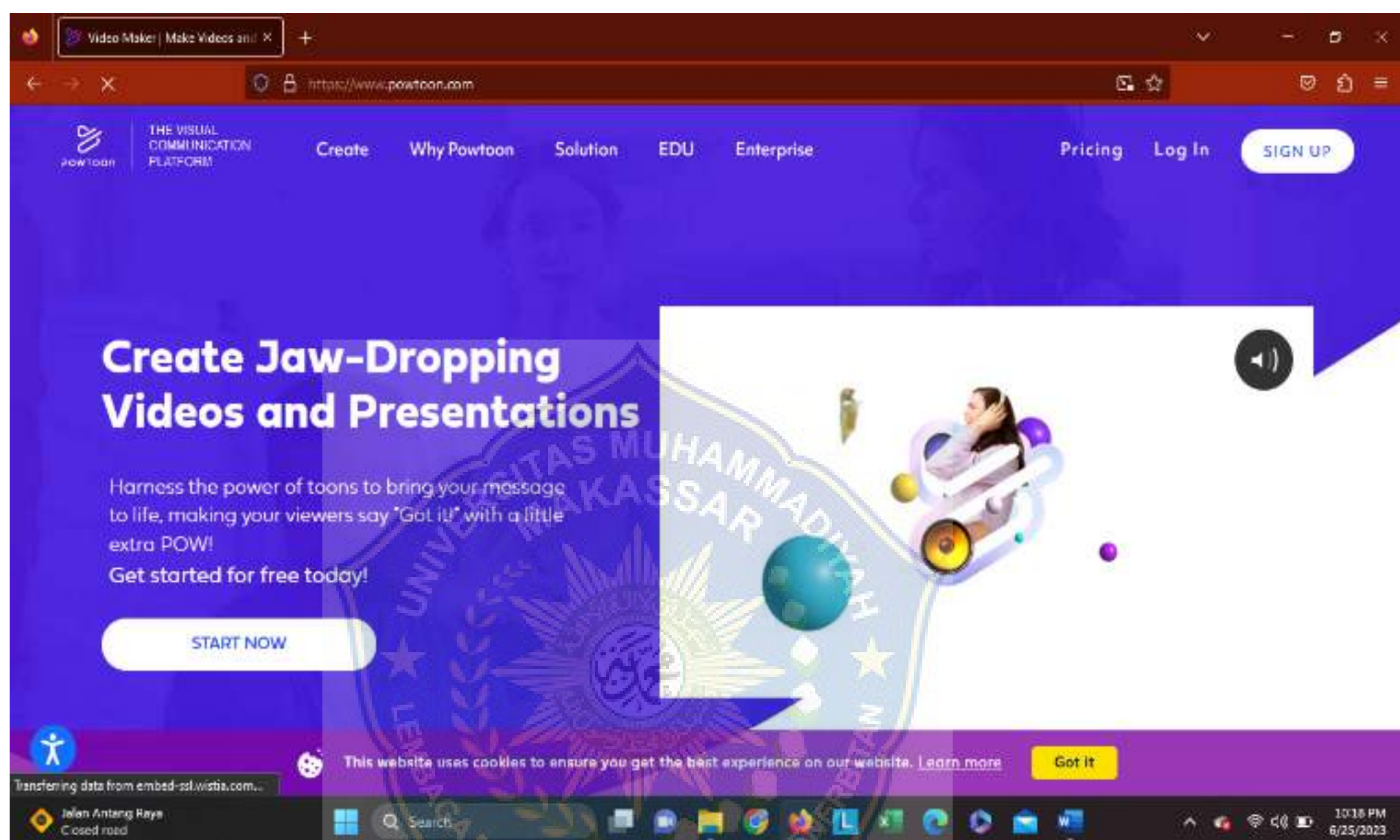
##### Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	-27.407	16.075	3.094	-33.766	-21.048	-8.859	26	.000

## Lampiran 13

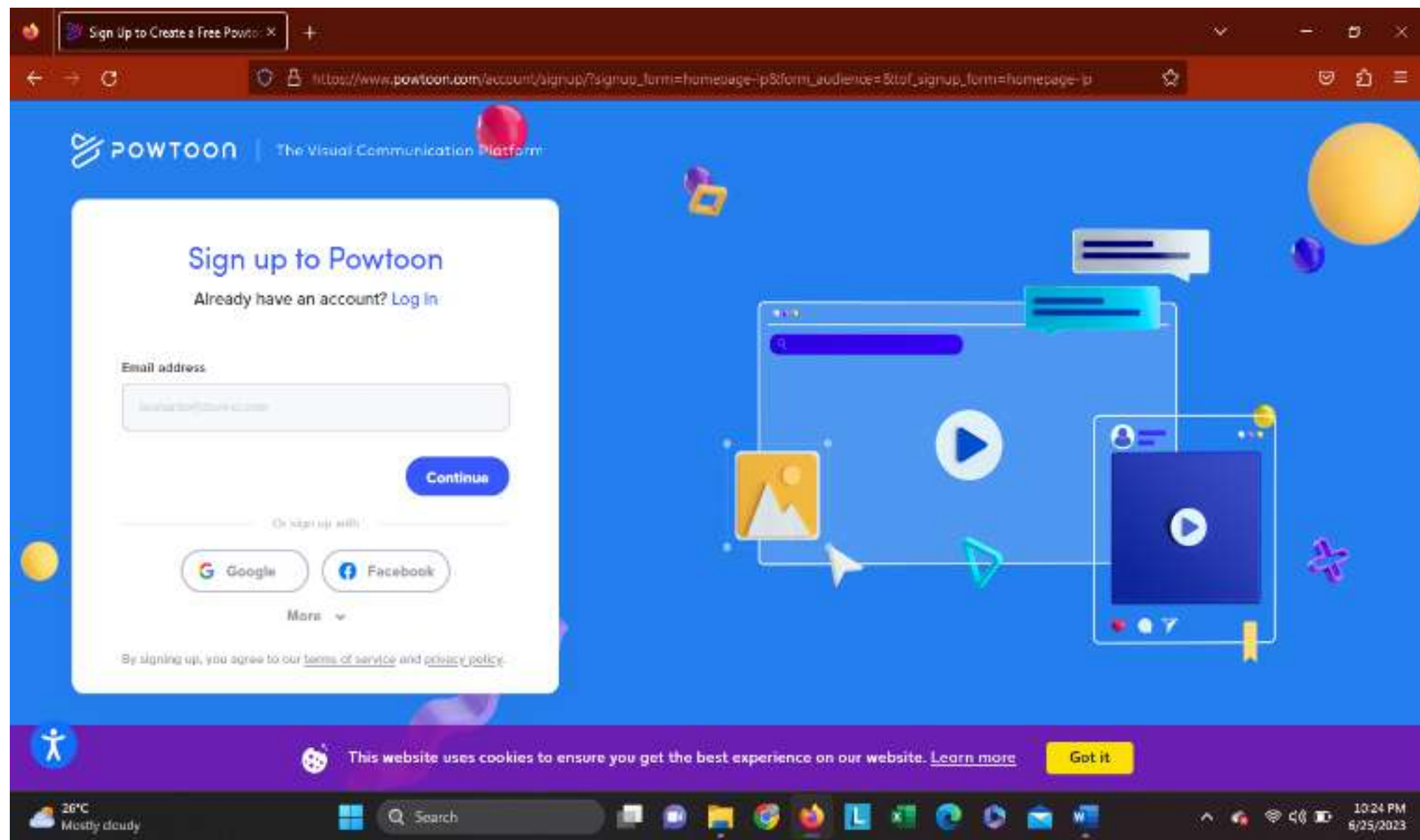
Langkah-langkah pembuatan video animasi *Powtoon* adalah sebagai berikut:

1. Bukalah situs *www.powtoon.com*, maka akan tampil halaman awal dari situs tersebut.



2. Klik *Start Now* untuk mendaftar akun *Powtoon* jika belum memiliki akun. Untuk mendaftar masukkan alamat email dan sandi email akun *Google* kita.



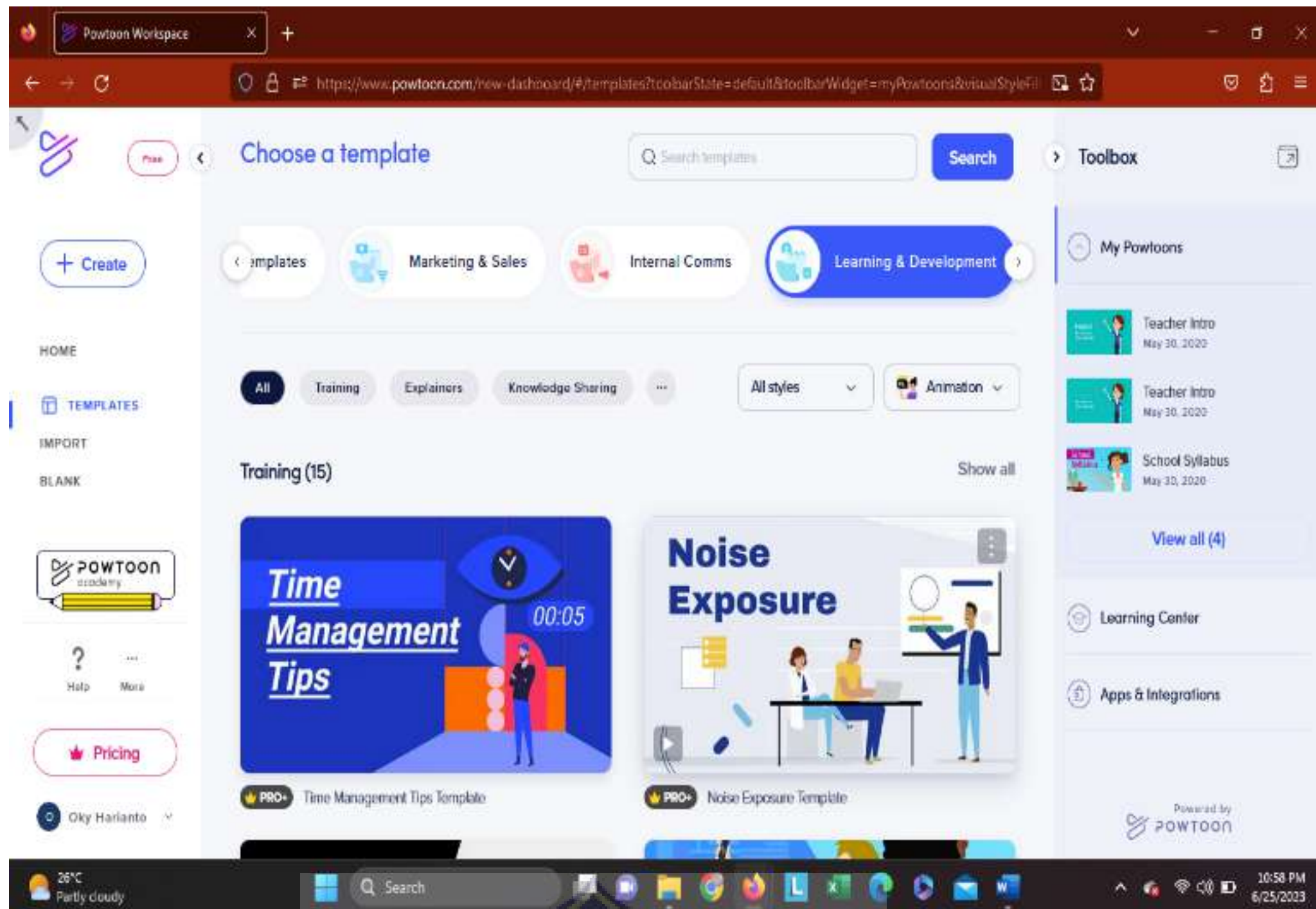


3. Setelah mendaftar kita akan diarahkan ke menu utama *Powtoon*, setelah itu klik *Create* untuk membuat proyek baru.

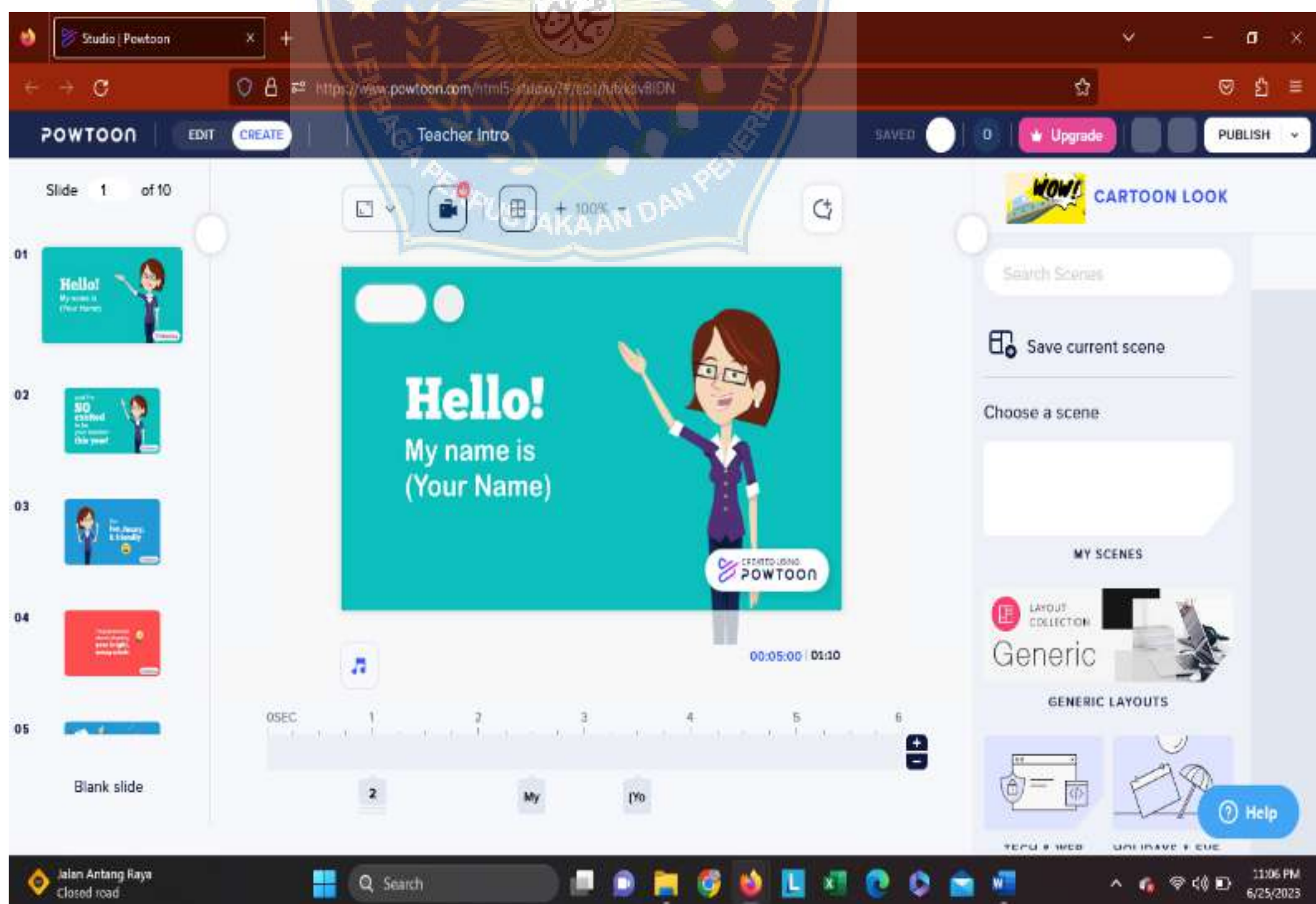


4. Setelah mengklik *Create* akan muncul berbagai macam template, pilih sesuai yang kita inginkan.

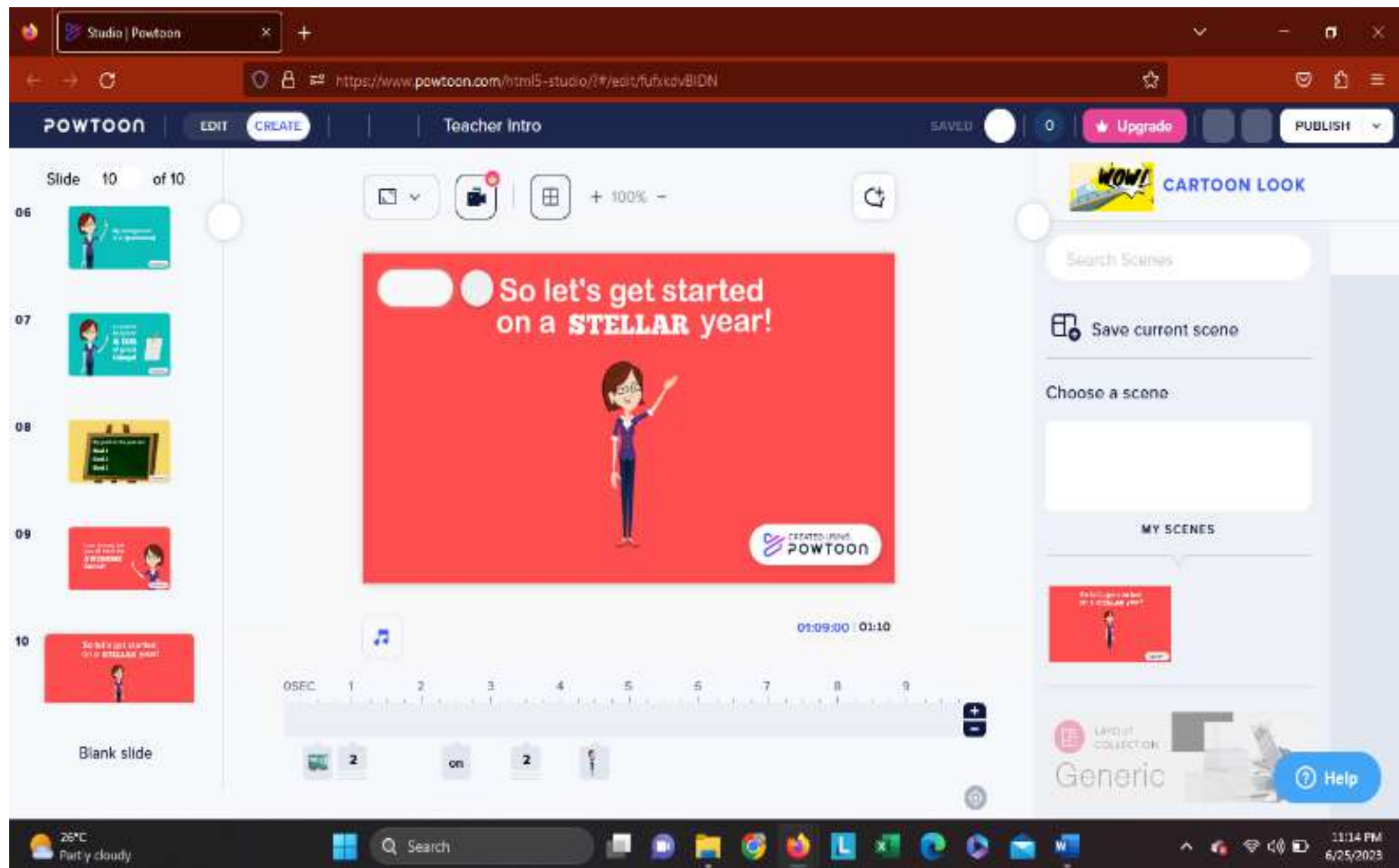




5. Setelah memilih template yang diinginkan, maka akan muncul lembar kerja



6. Jika video animasi telah selesai dibuat, klik *Save Current Scene*.



7. Setelah selesai mengerjakan, langkah terakhir adalah mengklik *publish*, dimana kita bisa mengshare atau mengupload karya video animasi yang telah dikerjakan.





**Lampiran 14****Gambar 1. Foto Bersama Siswa Kelas III B****Gambar 2. Mengecek Kehadiran Siswa**





**Gambar 3. Pembelajaran dengan metode konvensional**



**Gambar 4. Membagikan Tugas Pretest kepada Siswa**





**Gambar 5. Siswa Mengerjakan Tugas Pretest**



**Gambar 6. Pembelajaran dengan Media Video Animasi Berbasis Powtoon**





**Gambar 7. Membagikan Tugas Posttest kepada Siswa**



**Gambar 8. Siswa Mengerjakan Tugas Posttest**



## Lampiran 15


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.066972 Fax (0411)065500 Makassar 90221 e-mail lp3m@unismuh.ac.id

---

Nomor : 2421/05/C.4-VIII/VIII/1444/2023 15 Safar 1445 H  
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 31 August 2023 M  
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,  
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan  
 di -  
 Makassar

أنت على كل خير ورحمة الله وبركاته

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 14794/FKIP/A.4-II/VIII/1445/2023 tanggal 29 Agustus 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : OKY HARIANTO  
 No. Stambuk : 10540 1114418  
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar  
 Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON TERHADAP APRESIASI DONGENG MURID KELAS HI SD INPRES MALLENGKERI II KOTA MAKASSAR"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 1 September 2023 s/d 1 Nopember 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.  
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

أنت على كل خير ورحمة الله وبركاته

Ketua LP3M,  
  
 Dr. Muhsin Arief Muhsin, M.Pd  
 NBM 1127761

08-23

## Lampiran 16



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
 Makassar 90231

---

Nomor	: 25032/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2421/05/C.4-VIII/VIII/1444/2023 tanggal 31 Agustus 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: OKY HARIANTO
Nomor Pokok	: 105401114418
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Slt Alauddin No. 259 Makassar

\*  
PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON TERHADAP APRESIASI DONGENG MURID KELAS III SD INPRES MALLENGKERI II KOTA MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. *01 September s/d 01 November 2023*

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini dibenkan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 31 Agustus 2023

  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**ASRUL SANI, S.H., M.Si.**  
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I  
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Peringgal.



## Lampiran 17



## PEMERINTAH KOTA MAKASSAR

### DINAS PENDIDIKAN

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang  
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

Website : <https://disdik.makassar.go.id> : email : [disdikkotamks@gmail.com](mailto:disdikkotamks@gmail.com)

---

**IZIN PENELITIAN**  
NOMOR : 070/906/K/Umkep/IX/2023

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/349/SKP/DPMPTSP/9/2023 Tanggal 04 September 2023 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

**MENGIZINKAN**

Kepada : Nama : **OKY HARIANTO**  
NIM/Jurusan : 105401114418 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)  
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No 259, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian di UPT SPF SDI Mallengkeri II Kota Makassar* dalam rangka *Penyusunan Skripsi* pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

**"PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON TERHADAP APRESIASI DONGENG MURID KELAS III UPT SPF SDI MALLENGKERI II KOTA MAKASSAR"**

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 ( satu ) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb.gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar  
Pada Tanggal : 6 September 2023


An.KEPALA DINAS  
Sekretaris  
Kasubag Urusan Dan Kepegawaian




**MOH ARWAN UMAR, S.Pd,M.M**  
Pangkat Penata Tk.I  
NIP . 198010012003121009



## Lampiran 18



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR**  
**UPT SPF SD INPRES MALLENGKERI 2**  
 Jalan Muhajirin II No.18 Mangasa, Tamalate, Makassar, Sulawesi Selatan Kode Pos 90222  
 NPSN : 40307619 NSS : 101196003067  
 Laman <https://sdinpres-mallengkeri2.blogspot.com>, Pos-el :  
[sd.inpres.mallengkeri2@gmail.com](mailto:sd.inpres.mallengkeri2@gmail.com)



---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor: 051/SK/UPT SPF SDI M-III/XI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah UPT SPF SD Inpres Mallengkeri 2 Kota Makassar menerangkan bahwa:

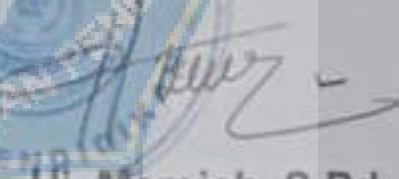
Nama : Oky Harianto  
 NIM : 105401114418  
 Pekerjaan : Mahasiswa (S1)  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yang bersangkutan di atas telah melaksanakan penelitian pada UPT SPF SD Inpres Mallengkeri 2 Kota Makassar untuk penyusunan Skripsi dengan judul penelitian

**“PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON TERHADAP APRESIASI DONGENG MURID KELAS III DI SEKOLAH DASAR INPRES MALLENGKERI 2 MAKASSAR”**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 30 November 2023

  
**Hj. Marsiah, S.Pd**  
**NIP. 19651222 198611 2 001**

## BAB I OKY HARIANTO 105401114418

### ORIGINALITY REPORT

<b>9%</b> SIMILARITY INDEX	<b>7%</b> INTERNET SOURCES	<b>6%</b> PUBLICATIONS	<b>0%</b> STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>Nur Muhajirah Yunus, Khaerati, Rismawati. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Ekosistem Kelas VII SMP Negeri 6 Palopo", Jurnal Biogenerasi, 2023</b> Publication	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>digilibadmin.unismuh.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>

Exclude quotes	Off	Exclude matches	< 2%
Exclude bibliography	Off		

## BAB II OKY HARIANTO 105401114418

### ORIGINALITY REPORT

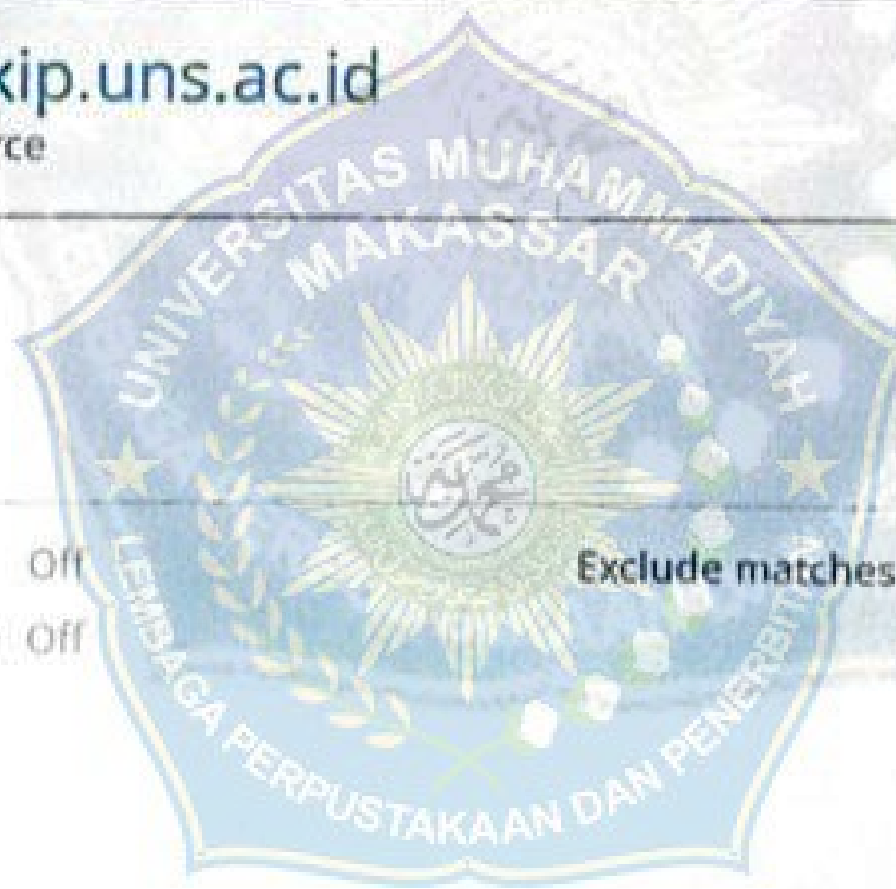
<b>16%</b>	<b>16%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>id.123dok.com</b> Internet Source	<b>7%</b>
<b>2</b>	<b>repo.iainbatusangkar.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>eprints.unhasy.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>jurnal.fkip.uns.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>

Exclude quotes  Off      Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  Off





## BAB III OKY HARIANTO 105401114418

### ORIGINALITY REPORT

**10%**  
SIMILARITY INDEX

**11%**  
INTERNET SOURCES

**0%**  
PUBLICATIONS

**4%**  
STUDENT PAPERS

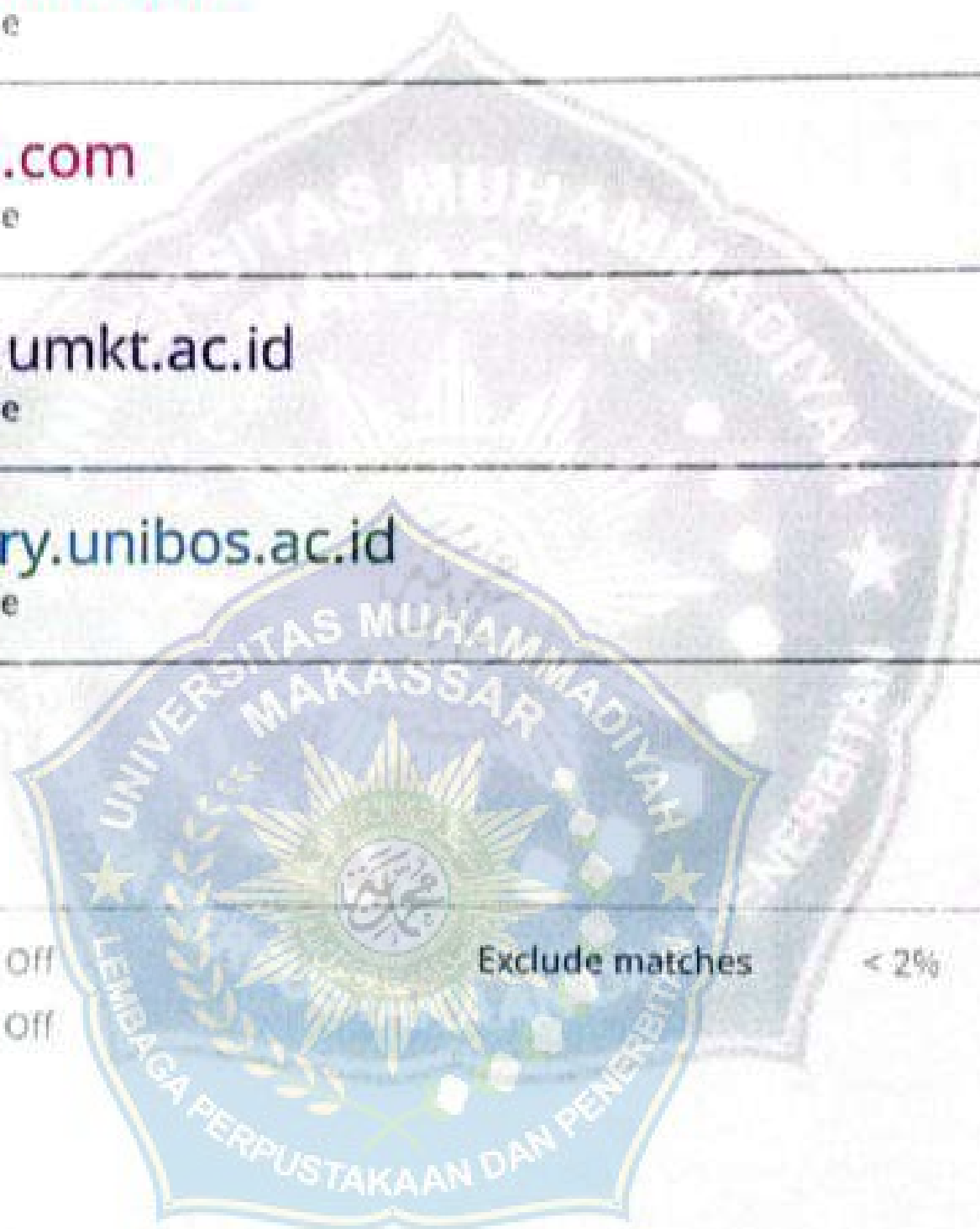
### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>asianpublisher.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>id.scribd.com</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>journals.umkt.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repository.unibos.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>

Exclude quotes  Off

Exclude bibliography  Off

Exclude matches  < 2%





## BAB IV OKY HARIANTO 105401114418

### ORIGINALITY REPORT

**5%**

SIMILARITY INDEX

**5%**

INTERNET SOURCES

**0%**

PUBLICATIONS

**2%**

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

**1**

**123dok.com**

Internet Source

**4%**

**2**

**etdci.org**

Internet Source

**2%**

Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

Off



## BAB V OKY HARIANTO 105401114418

### ORIGINALITY REPORT

**4%**

SIMILARITY INDEX

**4%**

INTERNET SOURCES

**0%**

PUBLICATIONS

**0%**

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

**1**

[irfanrh.blogspot.com](http://irfanrh.blogspot.com)

Internet Source

**4%**

Exclude quotes  Off

Exclude bibliography  Off

Exclude matches  < 2%





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Oky Hatianto  
Nim : 105401114418  
Program Studi : Teknik Informatika

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	16 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	5 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 10 Januari 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



## RIWAYAT HIDUP PENULIS



**Oky Harianto**, lahir di Ujung Pandang, Sulawesi Selatan pada tanggal 9 Oktober 1994. Anak ke-3 dari 3 bersaudara dari pasangan Yakobus Sanda Ruku dan Habik. Penulis memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2001 di SDN Binanga Benteng, dan tamat pada tahun 2007.

Tahun 2007 penulis melanjutkan pendidikannya di SMP Katolik Cenderawasih dan tamat pada tahun 2010.

Penulis melanjutkan pendidikannya pada program paket C setara sekolah menengah atas pada tahun 2014 dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun 2018, penulis mendaftarkan dirinya ke sebuah Universitas yang ada di Makassar yaitu Universitas Muhammadiyah Makassar, sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP dan akan menyelesaikan perkuliahannya di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul skripsi Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Apresiasi Dongeng Murid Kelas III SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar. 2024.