

**PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PEMBELAJARAN PUISI PADA
SISWA KELAS V UPT SPF SD NEGERI
MANNURUKI KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

**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
Kastin Cipto Kalsum Muhammad
NIM 105401112920**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2025**

**PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PEMBELAJARAN PUISI PADA
SISWA KELAS V UPT SPF SD NEGERI
MANNURUKI KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

**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
Kastin Cipto Kalsum Muhammad
NIM 105401112920**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
NOVEMBER 2025**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Kastin Cipto Kalsum Muhammad** NIM **105401112920**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor, 957 Tahun 1447 H/2025 M pada tanggal 09 Jumadil Awwal 1447 H/31 Oktober 2025 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Senin 3 November 2025**.

Makassar, 12 Jumadil Awwal 1447 H
3 November 2025 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakim Nanda, ST, MT, IPU** (.....)
2. Ketua : **Dr. H. Baharullah, M.Pd.** (.....)
Dr. Andi Husniati, M.Pd. (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Andi Husniati, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji : **1. Prof. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.** (.....)
2. Dr. Andi Adnan S.Pd, M.Pd. (.....)
3. Dr. Syahrudin, M.Pd. (.....)
4. Dr. Syekh Adiwijaya Latief, M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



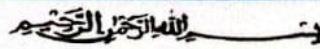
Dr. H. Baharullah, M.Pd.
NIDN. 0920046601



Terakreditasi Institusi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Puisi pada Siswa
Kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki Kota Makassar.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Kastin Cipto Kalsum Muhammad
NIM : 105401112920
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, 12 Jumadil Awwal 1447 H
3 November 2025 M

Disetujui Oleh

Pembimbing

Pembimbing

Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.

Dr. Syekh Adiwijaya Latief, M.Pd.

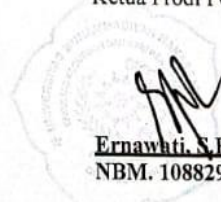
Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD



Dr. Baharullah, M.Pd.
NBM. 779170



Ernawati, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1088297



| Terakreditasi Institusi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Kastin Cipto Kalsum Muhammad
NIM : 105401112920
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Animaker
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Puisi
pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki 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 pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi
apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 22 September 2025

Yang Membuat Pernyataan

Kastin Cipto Kalsum Muhammad



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : kip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Kastin Cipto Kalsum Muhammad
NIM : 105401112920
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 22 Spetember 2025

Yang Membuat Pernyataan

Kastin Cipto Kalsum Muhammad

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,

atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis

Mewujudkan harapan menjadi kenyataan.



ABSTRAK

Kastin Cipto Kalsum Muhammad. 2025. Penerapan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Puisi pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki Kota Makassar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Adam dan Pembimbing II Syekh Adiwijaya Latief.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki Kota Makassar dalam pembelajaran menulis puisi akrostik menggunakan media video animasi berbasis animaker. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimulai dari tanggal 7 Agustus hingga 26 Agustus 2025. Subjek penelitian adalah 26 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media video animasi animaker. Pada kondisi awal, hanya 9 siswa yang mencapai ketuntasan. Setelah penerapan tindakan pada Siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 17 siswa. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada Siklus II, yaitu sebanyak 25 siswa mencapai ketuntasan. Penelitian ini berfokus pada satu kelas saja.

Media Video Animasi Berbasis Animaker dapat mendorong minat, perhatian, partisipasi, dan keterampilan menulis puisi akrostik siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Video Animasi Berbasis Animaker efektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Puisi akrostik siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Animaker, Hasil Belajar, Menulis Puisi.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat dan pertolongan-Nya. Shalawat dan salam semoga senantiasa terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, dan sahabat beliau.

Skripsi berjudul “Penerapan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Puisi pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki Kota Makassar” disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan. Namun, penulis telah berusaha sebaik mungkin agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan bermanfaat, khususnya dalam bidang pendidikan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Dr. H. Baharullah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ernawati, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. Syekh Adiwijaya Latief, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan dan arahannya.
5. Seluruh dosen dan staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga.
6. Kepala Sekolah, para guru, staf, serta Ibu Andi Nuraeni, S.Pd., Gr., selaku Wali Kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki, yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
7. Keluarga tercinta atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang selalu diberikan.
8. Seluruh sahabat dan teman-teman yang selalu memberi semangat hingga skripsi

ini selesai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan ke depan. Semoga karya ini dapat memberi manfaat bagi penulis maupun pembaca. Penulis juga memohon maaf apabila terdapat kata atau isi yang kurang berkenan, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Jazakumullah khairan. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 3 November 2025

Penulis



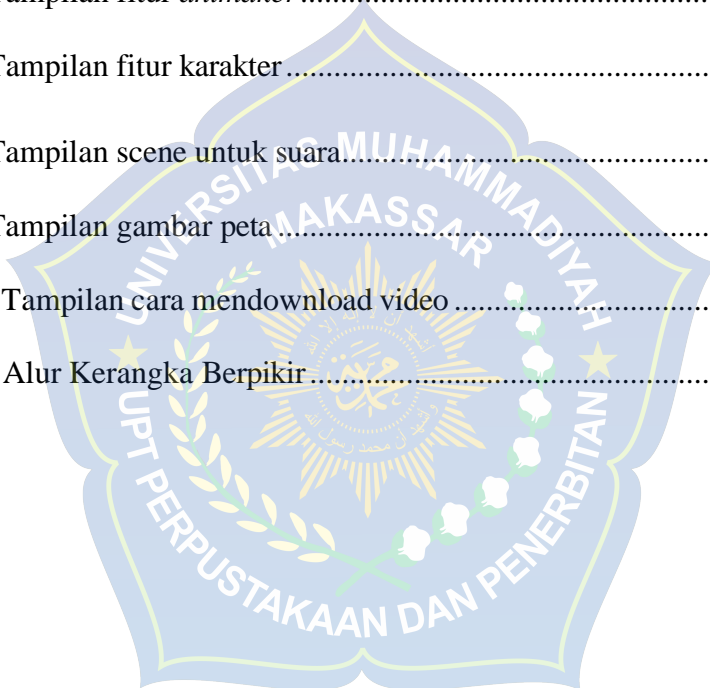
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	6
1. Keterampilan Menulis	6
2. Pengertian Puisi	12
3. Unsur Pembangun Puisi	13
4. Media Animasi	16

B. Hasil Penelitian Relevan.....	27
C. Kerangka Pikir	29
D. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis penelitian.....	30
B. Lokasi dan subjek penelitian.....	30
C. Faktor yang diselidiki	30
D. Prosedur penelitian.....	31
E. Instrumen penelitian	33
F. Teknik pengumpulan Data.....	33
G. Teknik analisis Data.....	33
H. Indikator keberhasilan.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	35
B. Pembahasan	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	59
RIWAYAT HIDUP.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan membuka aplikasi Animaker melalui Google.....	21
Gambar 2.2 Tampilan halaman <i>Sign Up Animaker</i>	22
Gambar 2.3 Tampilan membuat animasi.....	22
Gambar 2.4 Tampilan <i>create a video</i>	23
Gambar 2.5 Tampilan awal <i>blank page</i>	23
Gambar 2.6 Tampilan fitur <i>animaker</i>	24
Gambar 2.7 Tampilan fitur karakter.....	24
Gambar 2.8 Tampilan scene untuk suara.....	25
Gambar 2.9 Tampilan gambar peta.....	25
Gambar 2.10 Tampilan cara mendownload video	26
Gambar 2.11 Alur Kerangka Berpikir.....	29



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Skor Penilaian Individu Siklus 1	44
Table 4.2 Skor Aktivitas Guru Siklus I	46
Tabel 4.3 Skor Aktivitas Siswa Siklus I	48
Tabel 4.4 Skor Penilaian Individu Siklus II	52
Tabel 4.2 Skor Aktivitas Guru Siklus II	54
Tabel 4.3 Skor Aktivitas Siswa Siklus II	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Persuratan	60
Lampiran 2. Modul Ajar	64
Lampiran 3. Lembar Pengamatan Siswa.....	72
Lampiran 4. Lembar Observasi Guru.....	74
Lampiran 7. Hasil Data Penelitian.....	76
Lampiran 8. Dokumentasi	77



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Bahasa berperan penting sebagai sarana komunikasi sekaligus identitas nasional bangsa Indonesia. Karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diberikan di semua jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar yang menjadi dasar dalam menguasai berbagai keterampilan berbahasa (Farhrohman, 2017:1). Salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai siswa adalah keterampilan menulis, termasuk menulis puisi.

Menulis puisi adalah salah satu bentuk ekspresi bahasa yang mendorong siswa untuk mengembangkan ide dan gagasan secara kreatif. Sebagian orang beranggapan bahwa menulis puisi hanya bergantung pada bakat, padahal keterampilan ini dapat ditingkatkan melalui latihan dan pembelajaran yang tepat (Danang, 2016:2). Dalam pembelajaran menulis puisi, siswa dilatih untuk menyampaikan ide atau gagasan melalui kata-kata tanpa harus berinteraksi langsung dengan orang lain (Bakri & Yusni, 2021:2). Namun, dalam praktiknya, kegiatan menulis puisi masih menghadapi kendala, seperti rendahnya minat dan keterampilan siswa dalam menuangkan ide ke dalam tulisan (Sadikin et al., 2022:12).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara aktif guna memiliki kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan

yang dibutuhkan. Sementara itu, KBBI mendefinisikan pendidikan sebagai upaya atau tindakan membimbing untuk membentuk perubahan perilaku dan kemandirian seseorang (Ujud et al., 2023:2). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa agar mereka lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, termasuk pada pembelajaran menulis puisi.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam menunjang proses belajar-mengajar. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan minat siswa, mempermudah pemahaman, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif (Nurrita, 2018:1). Salah satu media yang sesuai dan digemari siswa adalah video animasi. Media ini menggabungkan gambar bergerak dan suara sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Dengan demikian, video animasi mampu menyampaikan materi secara jelas dan membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah (Irawan et al., 2023:2).

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran menulis puisi sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Teori ini menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif. Dengan bantuan video animasi, siswa dapat lebih mudah memahami unsur-unsur puisi, seperti rima, diksi, dan imaji, melalui cara yang konkret dan menarik (Purnama Sari et al., 2023:2). Selain itu, teori multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan audio (Mayer, 2009:16). Oleh karena itu, video animasi dapat membantu siswa memahami sekaligus memproses materi menulis puisi secara lebih mendalam.

Menurut Gumelar (2014), multimedia merupakan aktivitas seseorang maupun kelompok dalam memanfaatkan komputer untuk menyelesaikan tugas. Aktivitas ini mencakup penyediaan dan pengolahan teks, audio, gambar, video, serta animasi yang dipadukan dengan perangkat dan media penghubung, sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi dengan berbagai informasi tersebut (Roring et al., 2022:5). Dari teori tersebut, kombinasi berbagai elemen informasi (teks, suara, gambar, video, animasi) membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 Agustus 2025 di kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis puisi. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 58, dengan nilai terendah 35 dan tertinggi 90, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Dari 26 siswa, hanya 9 siswa yang berhasil memenuhi KKM, sementara 17 siswa lainnya belum mencapainya. Kesulitan tersebut terlihat dari rendahnya pemahaman dan penerapan siswa terhadap materi menulis teks puisi. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya perbaikan agar proses pembelajaran lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat. Dengan melihat bukti dan teori yang mendukung, penggunaan video animasi diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki dan membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, masalah utama dalam pembelajaran puisi yaitu siswa masih kesulitan memahami dan menerapkan materi

menulis puisi sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah tentang rendahnya hasil belajar menulis puisi murid kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki, penulis menggunakan media video animasi berbasis animaker untuk menyajikan materi pelajaran tentang menulis teks puisi.

3. Rumusan Masalah

Bagaimana peningkatan hasil belajar pada materi puisi murid kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki melalui media penerapan video animasi berbasis animaker ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pembelajaran puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia murid kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki melalui media video animasi berbasis animaker.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, secara khusus manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang teori pembelajaran, khususnya penggunaan video animasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hasilnya diharapkan memperkaya kajian tentang efektivitas media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini membantu kepala sekolah memahami pentingnya media pembelajaran inovatif, seperti video animasi berbasis Animaker, sehingga dapat mendukung penerapan teknologi di sekolah.

b. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk memperbaiki strategi pembelajaran. Media animasi Animaker dapat membuat kelas lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa.

c. Bagi Siswa

Siswa mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan. Mereka dapat lebih mudah memahami materi dengan cara yang aktif, kreatif, dan efisien.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengasah keterampilan dalam menggunakan media Animaker sebagai alat bantu belajar yang bisa diterapkan di berbagai bidang pendidikan.

e. Bagi Pembaca

Pembaca memperoleh pengetahuan baru tentang penggunaan video animasi dalam pembelajaran, khususnya pada materi puisi di sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Menulis

a. Hakikat Menulis

Bahasa memiliki empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis merupakan tahap akhir yang dikuasai siswa setelah melalui proses menguasai keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca (Siregar et al., 2017:2). Di antara keempat keterampilan berbahasa tersebut, menulis memiliki peran penting karena memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara tertulis. Bentuk komunikasi ini dapat berupa penyampaian pikiran, ide, gagasan, pendapat, persetujuan, keinginan, maupun informasi mengenai suatu peristiwa (Rinni, 2008:124).

Hakikat keterampilan menulis bukan sekadar kemampuan menyusun simbol-simbol grafis menjadi kata dan merangkainya menjadi kalimat sesuai aturan, melainkan kemampuan untuk menuangkan gagasan ke dalam bahasa tulis secara utuh, runtut, dan jelas. Dengan demikian, pikiran yang dituangkan dapat dipahami oleh pembaca. Menulis pada dasarnya adalah rangkaian aktivitas dalam mengungkapkan gagasan melalui bahasa tulis yang dimaksudkan untuk dikomunikasikan kepada orang lain (Siregar et al., 2017:113).

Menurut Tarigan (dalam Nisa & Rochmiyati, 2016:392), menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan ekspresif, digunakan sebagai sarana komunikasi tidak langsung tanpa tatap muka. Lebih lanjut, Tarigan menjelaskan

bahwa pembelajaran menulis bertujuan membantu siswa memahami cara mengekspresikan bahasa dalam bentuk tulisan, mendorong mereka untuk mengungkapkan diri secara bebas melalui bahasa tulis, serta membiasakan penggunaan bahasa yang tepat dan serasi dalam tulisan (Setiawati, 2016:114). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa yang melibatkan kemampuan menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan, dimulai dari merangkai huruf menjadi kata, kemudian menyusunnya menjadi kalimat yang jelas dan mudah dipahami dalam proses komunikasi tertulis.

b. Tahapan dalam Menulis

Dalam mengungkapkan ide, gagasan, atau pikiran ke dalam bentuk tulisan, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui. Hal ini menjadi lebih penting ketika menulis karya ilmiah, karena diperlukan perencanaan yang sistematis. Oleh karena itu, untuk menghasilkan tulisan yang berkualitas, penulis perlu mengikuti setiap tahapan penulisan secara teratur yaitu sebagai berikut berikut :

1) Tahap awal (pramenulis)

Pada tahap awal menulis, penulis perlu mengumpulkan informasi sebanyak mungkin sebagai dasar dalam menyusun tulisan. Informasi tersebut dapat diperoleh melalui berbagai cara, seperti membaca, mengamati, berdiskusi, menonton berita, maupun dari sumber lain yang relevan. Informasi yang telah terkumpul kemudian diolah dan disimpulkan dengan berbagai pertimbangan. Setelah itu, penulis menentukan tema atau topik tulisan. Jika topik yang dipilih terlalu luas, maka perlu dilakukan pembatasan agar ruang lingkup pembahasan menjadi lebih terarah.

Langkah berikutnya adalah menyusun kerangka tulisan dengan mengembangkan poin-poin penting berdasarkan topik yang telah ditetapkan. Setiap poin yang dibahas harus dilengkapi dengan data yang relevan dan mendukung, sehingga dapat memperkuat argumen dan meyakinkan pembaca. Selain itu, penulis harus memahami tujuan penulisan agar isi tulisan dapat tersampaikan dengan baik. Tujuan tersebut juga perlu disesuaikan dengan sasaran pembaca. Pemilihan diksi dan penyajian tulisan sebaiknya mempertimbangkan latar sosial, tingkat pendidikan, kemampuan, serta kebutuhan pembaca sebagai audiens utama.

2) Tahap menulis

Setelah data terkumpul dan dipersiapkan pada tahap awal, langkah selanjutnya adalah proses penulisan. Pada tahap ini, penulis mengembangkan poin-poin yang telah disusun dalam kerangka tulisan. Secara umum, sebuah tulisan terdiri atas tiga bagian utama, yaitu bagian pendahuluan, isi, dan penutup. Penulis perlu mengemas ketiga bagian tersebut dengan baik.

Bagian pendahuluan berfungsi untuk memperkenalkan topik melalui pengantar yang menarik sehingga mampu mendorong pembaca melanjutkan ke bagian berikutnya. Pada bagian isi, penulis dituntut menjelaskan pokok pembahasan secara runtut dan jelas, sekaligus menjaga minat pembaca agar tetap ingin menuntaskan bacaan. Sementara itu, pada bagian penutup, penulis perlu menyajikan kesimpulan atau rangkuman dengan bahasa yang menarik sehingga meninggalkan kesan positif bagi pembaca.

3) Tahap Pasca menulis

Pada tahap akhir, penulis perlu memberikan penyempurnaan terhadap tulisannya melalui proses revisi dan penyuntingan. Revisi difokuskan pada perbaikan isi atau konten tulisan, sedangkan penyuntingan lebih menekankan pada aspek mekanik, seperti penggunaan ejaan, pilihan kata, struktur kalimat, serta gaya bahasa. Kedua langkah ini penting dilakukan agar tulisan menjadi lebih jelas, runtut, dan layak untuk disajikan kepada pembaca (Helaluddin, 2020:9).

c. Asas-asas dalam Menulis

Pada dasarnya, setiap penulis berusaha menghasilkan tulisan yang baik sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh pembaca. Gie dalam bukunya yang ditulis oleh Sutrisna menyatakan bahwa terdapat beberapa asas penting yang harus diperhatikan dalam kegiatan menulis yaitu :

1. Kejelasan

Prinsip utama kegiatan menulis yang perlu diperhatikan adalah kejelasan, sebab setiap tulisan harus disampaikan secara jelas dan tepat. Kejelasan merupakan ciri terpenting dari sebuah tulisan yang baik, karena lebih dari sekadar unsur bahasa, kejelasan membantu penulis maupun pembicara dalam menyampaikan gagasan kepada pembaca dan pendengar. Kejelasan bukan hanya berarti mudah dimengerti, tetapi juga mencegah terjadinya kesalahpahaman. Tulisan yang jelas tidak bersifat kabur atau samar, sehingga setiap ide yang disampaikan dapat dipahami dengan tepat oleh pembaca. Sebagai contoh, jika penulis menggunakan istilah tertentu, seperti kaki tangan yang berarti orang kepercayaan, maka penulis juga perlu memberikan penjelasan atau definisi agar pembaca tidak salah menafsirkan maksudnya.

2. Keringkasan

Keringkasan berarti bahwa sebuah tulisan tidak menggunakan kata-kata secara berlebihan, tidak mengulang ide yang sama, serta tidak berputar-putar dalam menyampaikan gagasan dengan kalimat yang panjang. Sutrisna menjelaskan bahwa tulisan yang baik lahir dari ide-ide yang kaya tetapi disampaikan dengan kata-kata yang hemat, bukan sebaliknya ide sedikit namun diuraikan dengan kata-kata berlebihan. Suatu tulisan dikatakan ringkas apabila mampu memuat banyak gagasan dengan penggunaan kata yang terbatas. Tulisan yang baik selalu ringkas, artinya setiap kalimat hanya berisi kata-kata yang diperlukan dan setiap paragraf hanya memuat kalimat yang relevan. Hal ini sama seperti sebuah lukisan, yang tidak boleh memiliki bagian-bagian yang tidak diperlukan. Misalnya dalam kalimat: “Interaksi antara perkembangan bagi kepribadian dan perkembangan penguasaan bahasa menentukan pola kepribadian yang sedang berkembang.” Kata bagi dan salah satu perkembangan sebaiknya dihilangkan agar kalimat menjadi lebih jelas dan efisien.

3. Ketepatan

Asas ketepatan menekankan bahwa sebuah tulisan harus mampu menyampaikan gagasan penulis secara sesuai dan tepat kepada pembaca. Oleh karena itu, penulis wajib mematuhi aturan tata bahasa, tanda baca, ejaan, serta kaidah penggunaan bahasa tulis yang berlaku. Contohnya, dalam penulisan referensi buku dengan sistem pengarang-tahun, penggunaan tanda titik dua (:) dipakai untuk menunjukkan tahun dan halaman ketika rujukan halaman tertentu dicantumkan dalam teks.

4. Kesatupaduan

Asas kesatupaduan menekankan bahwa isi tulisan harus berfokus pada satu gagasan pokok atau tema utama yang telah ditetapkan. Setiap alinea yang disusun harus mendukung gagasan pokok tersebut tanpa menyimpang atau keluar dari jalurnya. Misalnya, pada kalimat “Semua penduduk desa itu mendapat penjelasan mengenai Rencana Pembangunan Lima Tahun,” tema utamanya adalah Rencana Pembangunan Lima Tahun.

5. Pertautan

Asas pertautan menekankan bahwa setiap bagian dalam tulisan harus tersusun secara berurutan dan saling berkaitan. Alinea yang satu dengan alinea berikutnya harus terhubung sehingga tercipta alur logis dari satu gagasan menuju gagasan lain. Dengan adanya keterpaduan tersebut, penyampaian ide pokok akan terasa mengalir dari awal hingga akhir tulisan. Misalnya, kalimat “Senin yang lalu semua penduduk desa itu mendapat penjelasan mengenai Rencana Pembangunan Lima Tahun. Penjelasan ini diberikan dengan tujuan agar penduduk desa Goris mengetahui tentang Program Rencana Pembangunan Lima Tahun beserta tujuannya. Dengan penjelasan inilah, diharapkan semua penduduk dapat mendukung program tersebut,” menunjukkan hubungan yang berkesinambungan antaralinea.

6. Penegasan

Menurut Richard dalam buku Sutrisna, tulisan yang baik adalah tulisan yang mampu meyakinkan pembacanya. Asas penegasan dalam menulis menekankan bahwa informasi penting dalam sebuah tulisan perlu disampaikan dengan cara yang memberi penekanan khusus sehingga meninggalkan kesan yang

kuat pada pembaca. Contohnya, Liang Gie dalam jurnal Sutrisna menyatakan bahwa menulis merupakan rangkaian kegiatan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikan informasi melalui bahasa tulis agar dapat dipahami oleh masyarakat pembaca. Selanjutnya, penggunaan kata beliau dalam kutipan tersebut berfungsi untuk memberikan penekanan atau penegasan pada tokoh Liang Gie (Sutrisna, 2019:15-16).

2. Pengertian Puisi

Secara etimologis, istilah puisi berasal dari bahasa Yunani *poeima* yang berarti ‘membuat’ atau *poeisis* yang berarti ‘pembuatan’, dan dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *poem* atau *poetry*. Disebut “membuat” atau “pembuatan” karena melalui puisi seorang penyair pada dasarnya menciptakan dunia baru yang memuat pesan atau gambaran suasana tertentu, baik lahiriah maupun batiniah. Puisi merupakan salah satu bentuk karya sastra yang menggunakan bahasa secara terpilih dan padat untuk mengekspresikan kepribadian dalam bentuk yang sesuai serta selaras dengan isi yang ingin disampaikan (Citraningrum, 2016:83).

Puisi merupakan bentuk karya sastra yang bahasanya terikat oleh irama, matra, rima, dan aturan puitika lainnya. Namun, dalam perkembangannya, muncul bentuk puisi yang tidak sepenuhnya mengikuti aturan tersebut, seperti puisi konkret, puisi kontemporer, dan puisi naratif. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, puisi dapat dipahami sebagai karya sastra yang menggunakan bahasa sebagai media untuk mengekspresikan kepribadian pengarang, yang dapat berisi pesan atau gambaran suasana tertentu, baik lahiriah maupun batiniah (Citraningrum, 2016:83-84).

a. Puisi akrostik

Puisi akrostik adalah jenis puisi yang setiap lariknya diawali dengan huruf-huruf yang membentuk kata atau judul tertentu. Kata akrostik sendiri berasal dari bahasa Yunani akhrostics yang memiliki keterkaitan dengan istilah acronym, yaitu singkatan atau kependekan. Contoh puisi akrostik dapat dilihat pada puisi “Cintaku buat Clara” yang mengekspresikan besarnya cinta penyair kepada kekasihnya. Teknik akrostik merupakan metode mengingat dengan cara menggunakan huruf awal dari setiap kata yang ingin diingat.

Langkah-langkah membuat puisi akrostik adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan nama seseorang, tempat, atau kata lain yang akan dijadikan gagasan.
 - 2) Menyusun kata tersebut secara vertikal.
 - 3) Memilih diksi (kata) yang tepat untuk mengembangkan ide.
 - 4) Menyesuaikan diksi dengan gagasan yang ingin disampaikan.
 - 5) Menyusun diksi tersebut sesuai huruf-huruf yang telah ditata secara vertikal
- (Yudi Fernando Moris Koly, 2021:71).

3. Unsur Pembangun Puisi

Puisi dibangun oleh sejumlah unsur yang saling berkaitan sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Secara umum, unsur pembangun puisi terbagi menjadi dua, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Berikut penjelasan mengenai unsur intrinsik puisi

1. Unsur Intrinsik Puisi

Unsur intrinsik adalah unsur yang terdapat di dalam karya sastra dan berperan langsung dalam membentuk kehadiran puisi sebagai sebuah karya seni.

Unsur-unsur tersebut meliputi: diksi, imaji, bahasa figuratif (majas), bunyi, rima, ritme, dan tema.

a. Diksi

Diksi adalah pemilihan kata yang digunakan penyair. Dalam puisi, pemilihan kata dilakukan dengan sangat cermat karena harus mempertimbangkan makna, bunyi, posisi kata dalam rangkaian larik, serta kekuatannya dalam membangun keseluruhan puisi. Kata-kata bisa diberi makna baru sesuai dengan kehendak penyair sehingga menimbulkan daya magis atau kesan tertentu.

b. Imaji

Imaji adalah gambaran yang muncul dalam pikiran pembaca melalui kata-kata penyair. Imaji dapat berupa imaji visual (penglihatan), auditif (pendengaran), maupun taktil (perasaan/indra peraba). Ketiga jenis imaji tersebut menghadirkan pengalaman konkret yang dapat dirasakan pembaca.

c. Bahasa Figuratif (Majas)

Bahasa figuratif adalah bahasa kias atau simbolis yang digunakan penyair untuk menyampaikan makna secara tidak langsung. Penggunaan majas membuat puisi menjadi kaya makna (prismatis) sehingga pembaca dapat menafsirkan dari berbagai sudut pandang.

d. Bunyi

Bunyi dalam puisi berfungsi menciptakan suasana tertentu. Ada bunyi yang menenangkan, menyenangkan, atau justru menegangkan dan mengejutkan. Penyair biasanya memilih kata-kata tertentu agar menghasilkan efek nuansa yang sesuai dengan pesan puisi.

e. Rima

Rima adalah pengulangan bunyi, baik di awal, tengah, maupun akhir baris puisi. Fungsinya adalah menambah keindahan dan menciptakan irama yang khas.

f. Ritme (Irama)

Ritme adalah pola naik turunnya bunyi dalam puisi yang membentuk alunan seperti musik. Ritme yang baik memberikan variasi, tidak monoton, dan mampu menghadirkan kenikmatan tersendiri bagi pembaca.

g. Tema

Tema adalah gagasan utama atau pokok pikiran yang ingin disampaikan penyair. Tema dapat berangkat dari pengalaman, ide, maupun cita-cita yang kemudian diolah menjadi pesan atau amanat yang ditujukan kepada pembaca.

1) Unsur Ekstrinsik Puisi

Unsur Ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi memiliki pengaruh terhadap lahirnya karya tersebut sebagai sebuah karya seni. Unsur ini mencakup aspek historis, sosiologis, psikologis, filsafat, dan religius. Penjelasan sebagai berikut:

a. Aspek historis

Aspek historis berkaitan dengan latar belakang sejarah yang memengaruhi lahirnya sebuah puisi. Untuk memahaminya, perlu diketahui waktu penciptaan atau penerbitan puisi, peristiwa sejarah yang terjadi saat itu, peranan penyair, serta hubungan antara peristiwa sejarah dengan gagasan yang dituangkan dalam puisi.

b. Aspek psikologis

Puisi juga berhubungan erat dengan aspek psikologis karena sastra tidak terlepas dari kejiwaan manusia. Ketika menulis, penyair sering melibatkan

imajinasi sekaligus pengetahuan psikologis tertentu. Oleh karena itu, pemahaman terhadap teori-teori psikologi sangat membantu dalam menafsirkan watak tokoh, alur, serta nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra.

c. Aspek filsafat

Terdapat dua pandangan mengenai hubungan sastra dengan filsafat. Ada yang berpendapat bahwa sastra tidak berhubungan dengan filsafat, namun ada pula yang meyakini adanya hubungan timbal balik antara keduanya. Filsafat dapat memengaruhi karya sastra, sementara karya sastra juga dapat memberikan inspirasi bagi pemikiran filsafat.

d. Aspek religius

Nilai religius dalam karya sastra sudah dikenal sejak tradisi lisan. Karya sastra lisan yang berkembang di masyarakat sering kali menekankan nilai keagamaan. Hal ini tampak dari tema-tema yang diangkat, misalnya kebenaran akan membawa kebahagiaan, sedangkan kejahatan akan berakhir pada penderitaan (Citraningrum, 2016:84-86).

4. Media Animasi

a. Pengertian Media Animasi

Animasi adalah film yang dibuat dari rangkaian gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga tampak bergerak dan dapat bercerita. Sebagai bagian dari multimedia, media animasi memadukan gambar, suara, dan tulisan yang bergerak untuk menyampaikan pesan (Khomaidah & Harjono, 2019:144). Menurut Heinich dan kawan-kawan, istilah medium merujuk pada perantara yang menyalurkan informasi dari sumber ke penerima. Oleh karena itu, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar proyeksi, dan bahan cetak termasuk media komunikasi. Jika

media tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan pengajaran, maka disebut media pembelajaran (Kharis, 2014:1).

Kata “animasi” berasal dari bahasa Latin anima, yang berarti jiwa, hidup, atau semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan, atau objek lain yang digambarkan dalam bentuk 2D atau 3D. Karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang tampak hidup karena rangkaian gambar tersebut ditampilkan secara bergantian dan beraturan. Objek dalam animasi dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna, atau efek khusus. Animasi merupakan proses merekam dan memutar kembali gambar-gambar statis untuk menciptakan ilusi gerakan. Secara harfiah, animasi berarti “menghidupkan”, yaitu usaha untuk membuat sesuatu yang tidak bisa bergerak menjadi tampak bergerak (Sumendap et al., 2019:228).

Animasi adalah teknik menciptakan efek gerak atau perubahan bentuk dalam jangka waktu tertentu. Dengan menampilkan gambar secara berurutan, penonton merasakan adanya gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Definisi ini menjelaskan bahwa objek mati dapat “dihidupkan”, yang bersifat simbolik dan tidak harus dimaknai secara literal (Al Habsyih, 2023:2111). Media animasi dapat berupa film, video, atau video game, yang memungkinkan penyisipan tulisan, gambar, dan foto. Animasi berbasis komputer menampilkan gambar bergerak yang dilengkapi suara, sehingga penonton dapat memahami kejadian secara lebih nyata (Nadhar, 2021:20-21).

b. Jenis Media Animasi

1) Animasi 2D (Dua Dimensi)

Animasi dua dimensi, atau dikenal juga dengan flat animation, merupakan animasi yang digambarkan dalam bidang datar. Perkembangan animasi 2D yang

cukup signifikan terlihat pada film-film kartun. Kata kartun berasal dari bahasa Inggris cartoon, yang berarti gambar lucu, sehingga sebagian besar film kartun bersifat menghibur, contohnya Tom and Jerry, Scooby-Doo, dan Doraemon (Marissa et al., 2022:53-62).

2) Animasi 3D (Tiga Dimensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Animasi ini menampilkan karakter yang tampak lebih nyata dan hidup, mendekati wujud manusia asli. Contoh animasi 3D yang populer adalah film Toy Story dari Pixar Studios (Marissa et al., 2022:53-62).

3) Animasi Tanah Liat (Clay Animation)

Animasi tanah liat menggunakan bahan lentur seperti plasticine yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh animasi Clay dibuat dengan kerangka khusus, kemudian dilapisi plasticine sesuai bentuk karakter yang diinginkan. Bagian-bagian kerangka, seperti kepala, tangan, dan kaki, dapat dilepas dan dipasang kembali. Setelah tokoh siap, gerakannya difoto frame per frame, kemudian foto-foto tersebut digabung menjadi animasi yang bergerak. Animasi Clay termasuk jenis stop-motion. Film Clay pertama adalah A Sculptor's Welsh Rarebit Nightmare (1908), dan salah satu film Clay modern adalah Chicken Run (Marissa et al., 2022:53-62).

4) Animasi Jepang (Anime)

Anime adalah istilah untuk film animasi buatan Jepang. Anime memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan animasi Eropa, dengan tokoh dan latar yang digambar secara manual, meskipun sedikit dibantu komputer (Marissa et al., 2022:53-62).

5) Animasi GIF

Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip dasar animasi, yaitu menyusun gambar-gambar secara berurutan sehingga terlihat bergerak (Linawati & Nurajizah, 2021:106).

Dilihat Berdasarkan teknik pembuatannya, animasi dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

1) Animasi Stop-motion (Stop Motion Animation)

Stop Motion Animation, yang juga dikenal sebagai claymation, sering menggunakan tanah liat (clay) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini dibuat dengan mengambil gambar objek, seperti boneka, secara bertahap untuk menghasilkan ilusi gerak. Pembuatan animasi jenis ini memerlukan ketelitian dan kesabaran yang tinggi karena setiap gerakan harus direkam satu per satu (Marissa et al., 2022:53-62).

2) Animasi Tradisional

Animasi tradisional merupakan teknik animasi yang paling dikenal dan digunakan sejak awal perkembangan animasi. Teknik ini sering disebut cel animation karena pengerjaannya dilakukan pada lembaran transparan (celluloid) mirip transparansi OHP. Setiap gerakan digambar secara bertahap pada cel tersebut. Dengan perkembangan teknologi, animasi tradisional kini dapat dibuat menggunakan komputer untuk mempercepat proses pengerjaan (Marissa et al., 2022:53-62).

3) Animasi Komputer

Animasi komputer sepenuhnya dibuat menggunakan perangkat komputer, mulai dari pembuatan karakter, pengaturan gerakan, penempatan kamera, hingga

pemberian suara dan efek khusus. Animasi komputer memungkinkan pembuatan adegan yang sebelumnya sulit atau tidak mungkin diwujudkan, misalnya perjalanan wahana luar angkasa atau proses terjadinya tsunami, sehingga lebih realistis dan mudah dipahami (Marissa et al., 2022:53-62).

Pada penelitian ini, jenis animasi yang digunakan adalah animasi dua dimensi (2D) berbasis Animaker. Animaker adalah platform atau perangkat lunak pembuat animasi secara daring (online) yang menyediakan berbagai karakter dan latar belakang siap pakai. Penggunaan media video animasi memudahkan peserta didik memahami materi secara audio-visual dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Lia et al., 2023:397).

c. Manfaat Media Animasi

Media animasi dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Pertama, animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Animasi ini biasanya berupa gambar atau tulisan yang bergerak, kadang lucu atau unik, sehingga menarik minat siswa, meskipun tidak selalu berkaitan langsung dengan materi yang diajarkan. Kedua, media animasi dapat berfungsi sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih jelas (Utami, 2011:45).

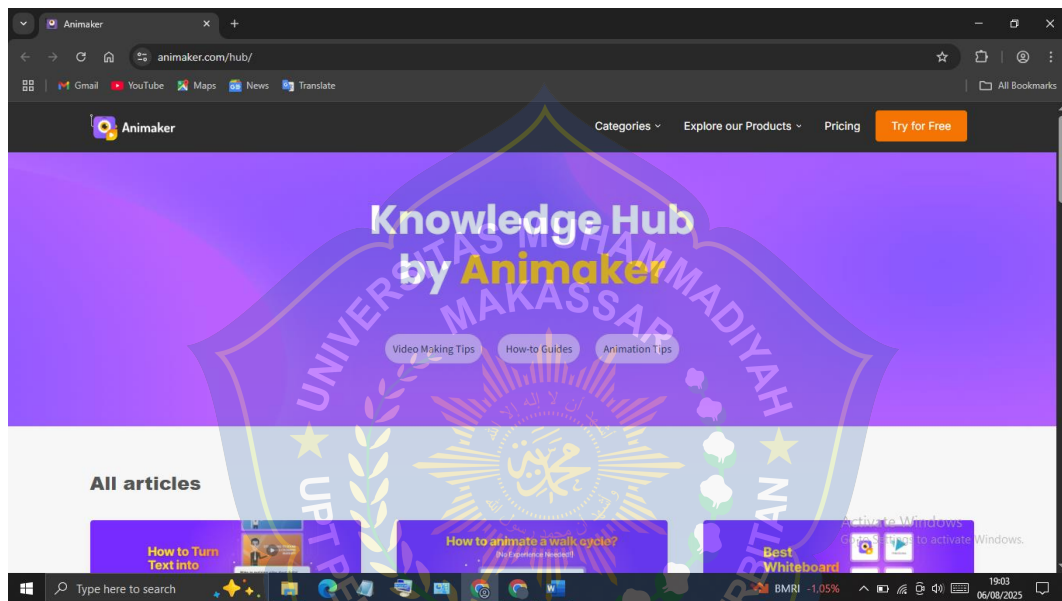
Salah satu teknik dalam pembuatan animasi adalah rotoscoping, yaitu teknik di mana animator menelusuri gerakan live-action frame demi frame sehingga gerakan aktor dapat ditransfer ke gambar animasi. Dalam pembuatan media animasi, perlu diperhatikan beberapa hal, antara lain: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemampuan mendukung materi berupa fakta, konsep, prinsip, atau

generalisasi, kemudahan penggunaan oleh guru, sifat media yang praktis, fleksibel, tahan lama, sesuai dengan kelompok sasaran, serta aspek teknis lainnya (Arsyad, 2009:75).

d. Cara Pembuatan Media Animasi Berbasis Animaker

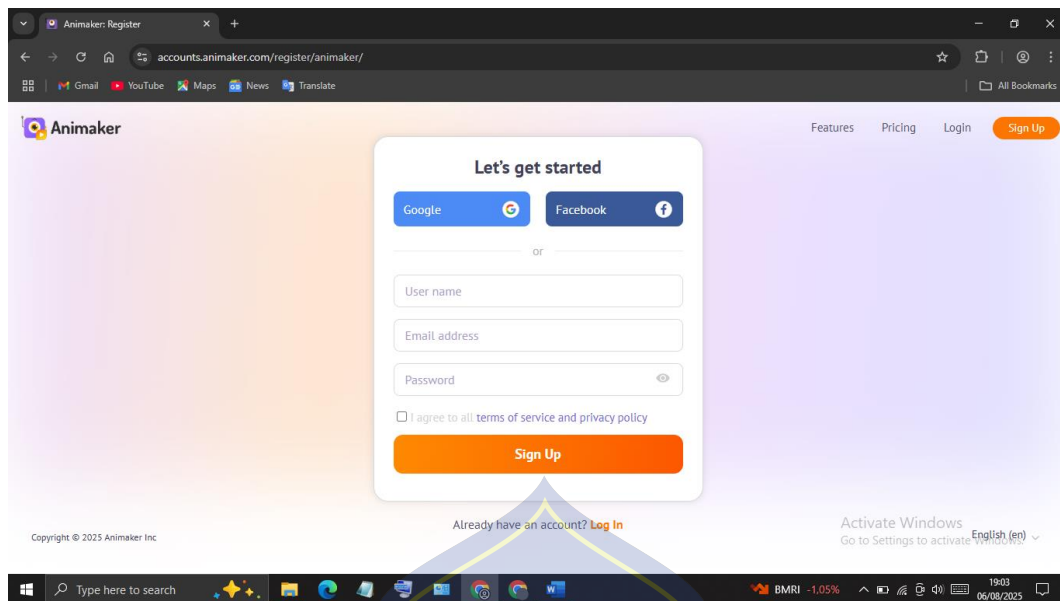
Berikut adalah cara pembuatan media animasi berbasis animaker :

1) Buka aplikasi menggunakan *website* di <https://www.animaker.com/>



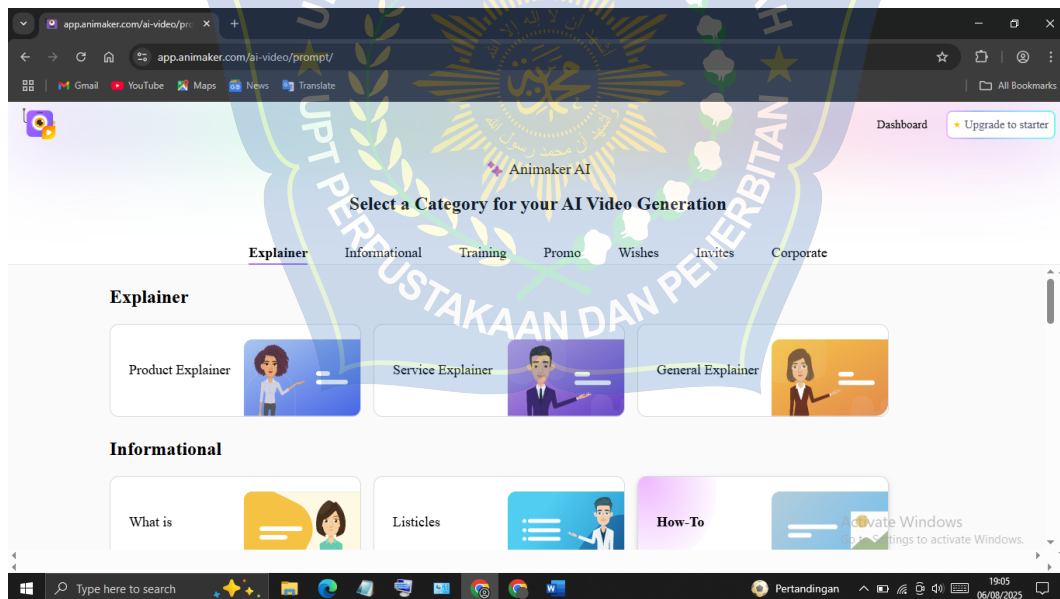
Gambar 2.1 Tampilan membuka aplikasi Animaker melalui Google

2) Kemudian daftar menggunakan nama lengkap, *e-mail* dan *password*



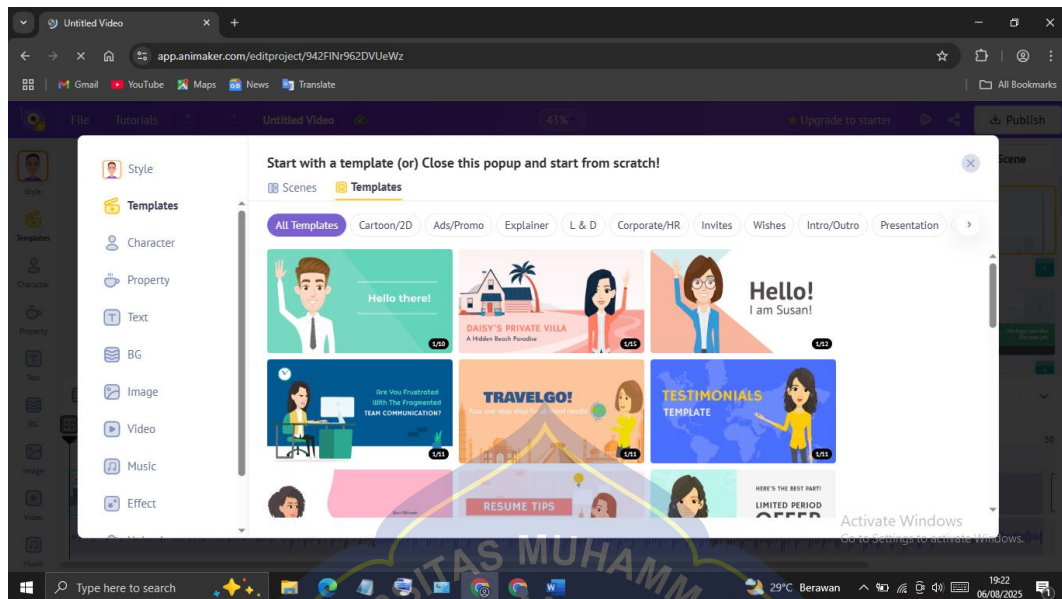
Gambar 2.2 Tampilan halaman *Sign Up* Animaker

3) Setelah *Log In* akan tampil menu untuk untuk membuat animasi



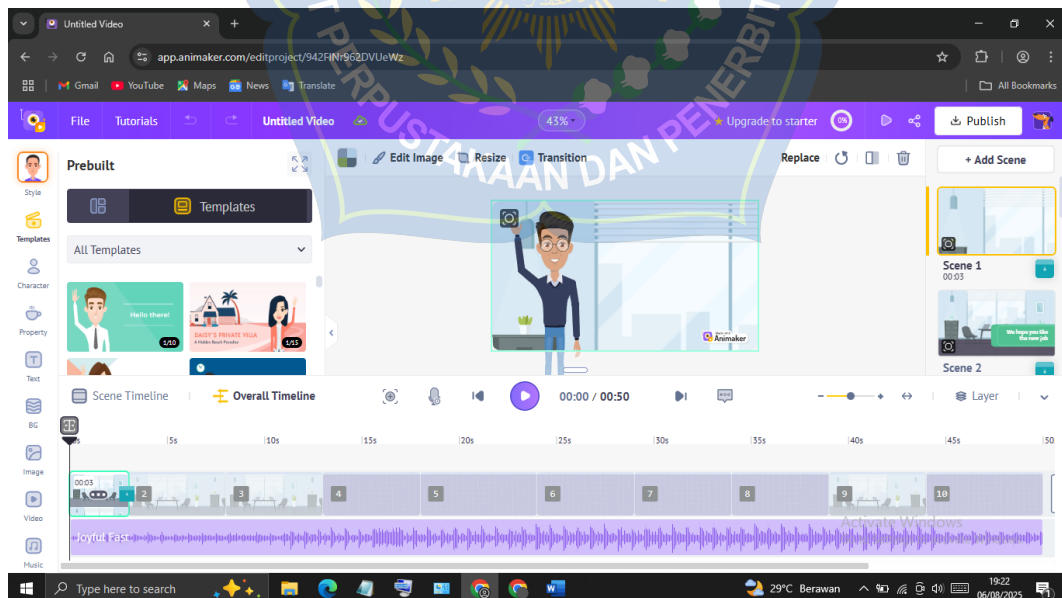
Gambar 2.3 Tampilan membuat animasi

- 4) Kemudian klik *create a video* dan muncul dua pilihan, *blank page* dan *template*.
Pilih menu *blank page*



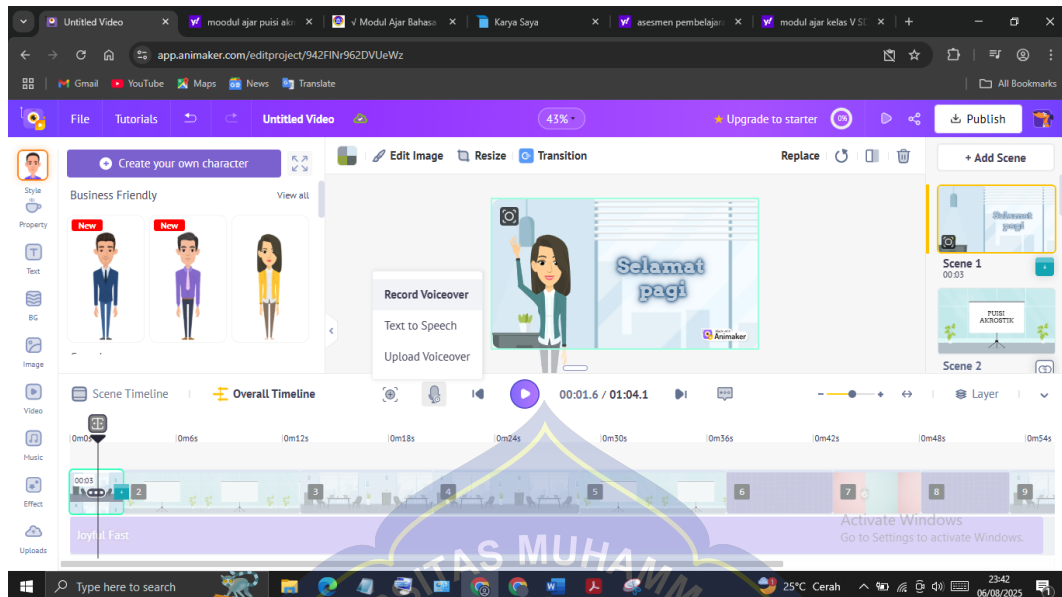
Gambar 2.4 Tampilan *create a video*

- 5) Klik *Blank page* sebagai tahap awal untuk membuat animasi dan memilih karakter yang di sediakan.



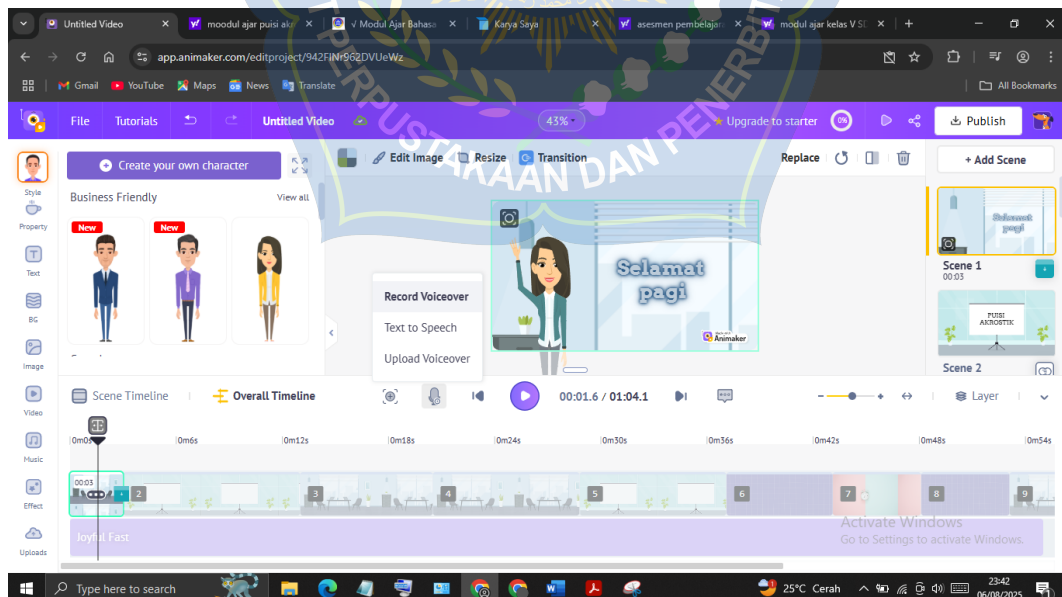
Gambar 2.5 tampilan awal *blank page*

- 6) Pada sebelah kiri aplikasi, terdapat panel fitur untuk memasukkan gambar, teks, *background*, suara dan lain sebagainya sesuai kebutuhan.



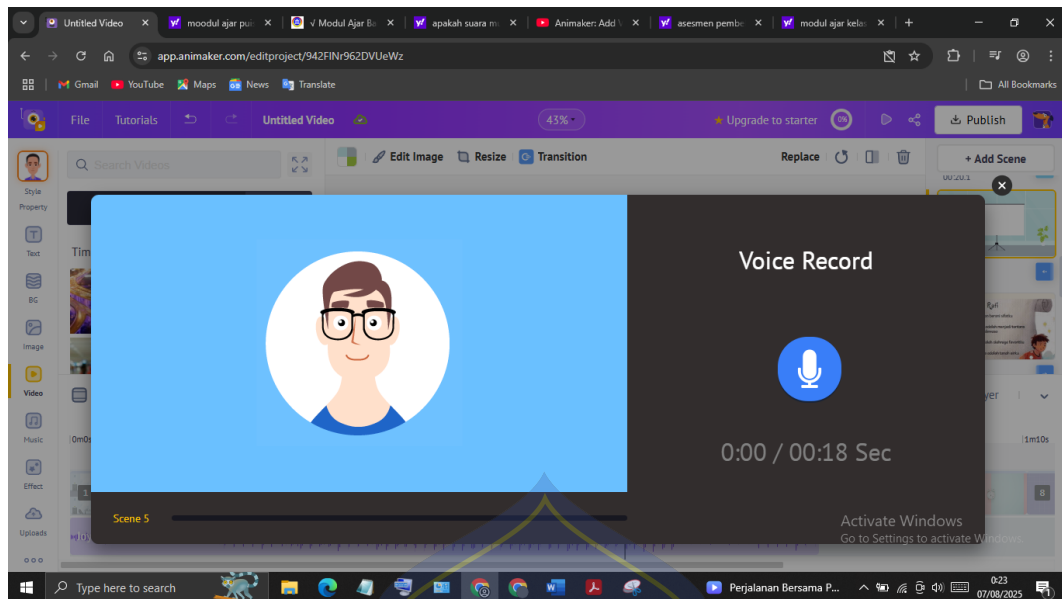
Gambar 2.6 Tampilan fitur *animaker*

- 7) Kemudian memilih karakter dan membuat animasi sesuai dengan kreatifitas dan kebutuhan.



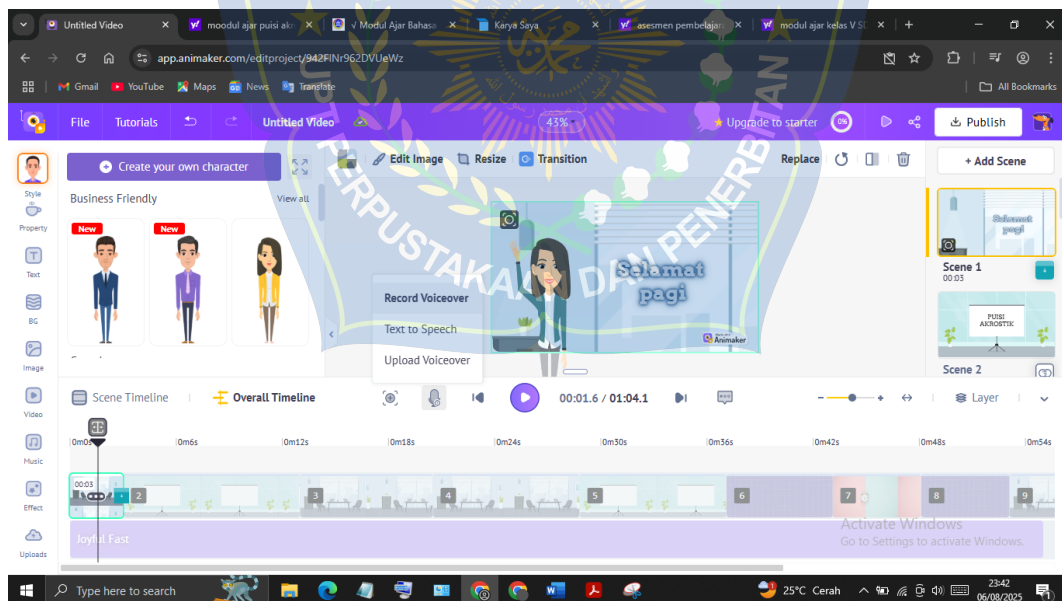
Gambar 2.7 Tampilan fitur karakter

8) Proses memasukkan suara ke dalam scene.



Gambar 2.8 Tampilan scene untuk suara

9) Setelah gambar dan materi puisi di tambahkan kedalam scene.



Gambar 2.9 Tampilan gambar peta

10) Setelah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik tombol *export*, kemudian tampil menu *EXPORT OPTIONS*. Kemudian pilih fitur yang akan digunakan yaitu *Download MP4* atau unggah ke *YouTube*, lalu tunggu sampai link dikirimkan melalui email.



Gambar 2.10 Tampilan cara mendownload video

Setelah penyusunan film animasi selesai, Anda bisa melakukan pratinjau

sebelum menyimpannya. Lalu animasi yang sudah Anda buat, nantinya bisa Anda download atau disimpan dalam bentuk video.

B. Hasil Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian oleh Ninuk Wahyunita Sari dan Ahmad Samawi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner menunjukkan bahwa penggunaan media animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa slow learner pada mata pelajaran IPA. Sebelum menggunakan media animasi, rata-rata nilai pre-tes siswa adalah 61,6, termasuk kategori cukup menurut kriteria ketuntasan minimal. Setelah penerapan media animasi, rata-rata nilai pos-tes meningkat menjadi 80,0, yang termasuk kategori baik. Hasil uji hipotesis dengan sign test menghasilkan nilai Z sebesar 2,29, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media animasi (Sari & Samawi, 2014).
2. Penelitian Ismail, Abd. Rahman Rahim, dan M. Agus dalam jurnal yang berjudul Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual Pada Siswa Kelas IV C SDN Minasa Upa Makassar menyimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil tes siklus I nilai rata-rata kelas mencapai 71,4 dan berada pada kategori cukup. Nilai tersebut sudah memenuhi target yang ditetapkan yaitu 70. Pada siklus ini siswa mengalami peningkatan sebesar 13,3 poin dari nilai pratindakan. Sedangkan pada siklus II, nilai rata-rata mencapai 83,9 yang berarti ada peningkatan dari siklus I sebesar 12,5 poin. Nilai rata-rata tersebut berada pada kategori baik. Peningkatan keterampilan menyimak cerita anak dari pratindakan ke siklus II

sebesar 25,8 poin. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak melalui media animasi audio visual pada siswa kelas IV C SDN Minasa Upa Makassar mengalami peningkatan (Ismail et al., 2023).

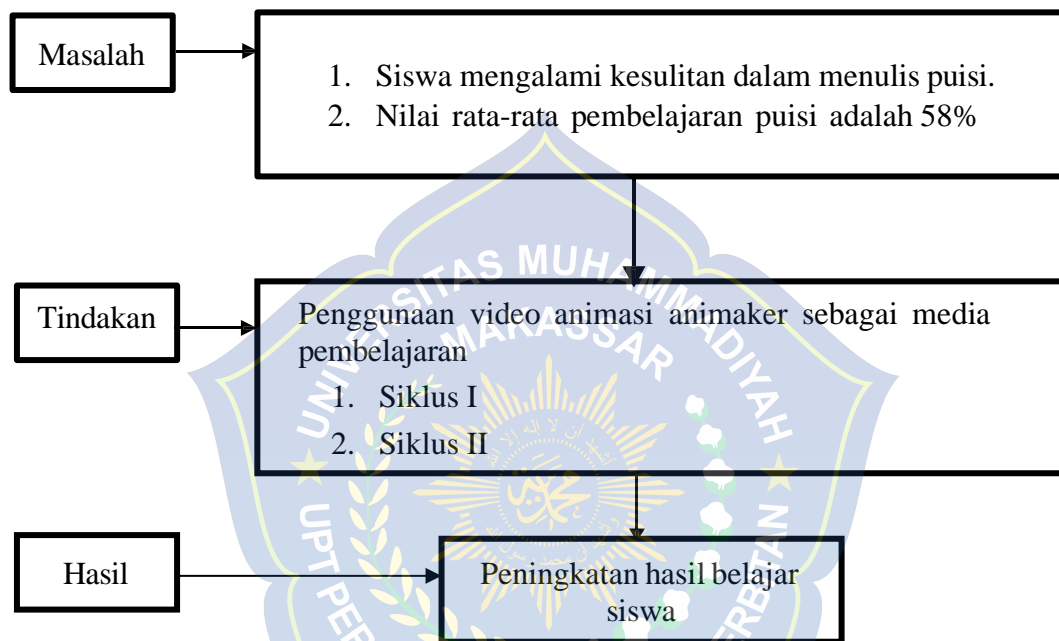
3. Penelitian Kusumahwardani, Pramadi, dan Maspupah dalam skripsinya yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker pada Materi Sistem Gerak Manusia menyatakan bahwa penggunaan video animasi audiovisual berbasis Animaker meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media video animasi tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada materi sistem gerak manusia (Kusumahwardani et al., 2022).



C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran yang logis dan dapat diterima oleh peneliti. Kerangka ini berfungsi sebagai pedoman dan fondasi dalam menganalisis serta menyelesaikan permasalahan yang diteliti (Aulia, 2015:12).

Peneliti mencoba merangkai kerangka pikir dalam bentuk bagan yang dipaparkan sebagai berikut:



Gambar 2.13 Alur Kerangka Berpikir

A. Hipotesis Penelitian

Jika guru menerapkan media video animasi berbasis animaker dalam pembelajaran puisi, maka kemampuan menulis puisi murid kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki dapat meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau yang disebut juga Classroom Action Research (CAR) adalah sebuah kajian yang dilakukan oleh guru langsung di kelas tempat ia mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses serta pelaksanaan pembelajaran (Nanda et al., 2021). Penelitian ini dilakukan karena ada masalah yang ditemukan di UPT SPF SD Negeri Mannuruki, khususnya pada siswa kelas V yang masih memiliki keterampilan menulis puisi yang kurang baik. Penelitian ini dilakukan secara bersama-sama antara peneliti dan guru agar tujuan penelitian bisa tercapai dengan baik.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi penelitian

Studi ini dilaksanakan di sekolah UPT SPF SD Negeri Mannuruki di Jl. Sultan Alauddin 11 No.37, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

2. Subjek penelitian

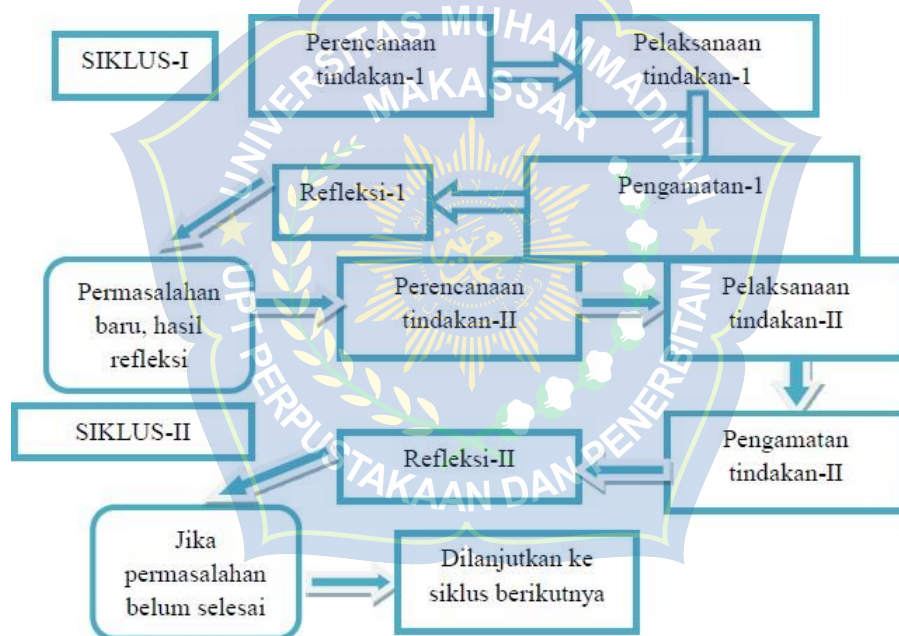
Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas V SD yang berjumlah 26 siswa.

C. Faktor yang Diselidiki

Faktor proses mencakup kegiatan yang dilakukan selama tugas maupun di luar tugas. Sementara itu, faktor hasil meliputi pencapaian belajar materi puisi, yang dapat diukur melalui tes hasil belajar pada akhir setiap siklus.

D. Prosedur penelitian

Siklus Penelitian Tindakan Kelas menurut model Kemmis & Mc. Taggart adalah proses berulang yang terdiri dari empat langkah utama, yaitu: membuat rencana, melakukan tindakan, mengamati kegiatan, dan melakukan refleksi. Semua langkah ini dilakukan dengan cara yang teratur untuk membantu memperbaiki cara belajar di kelas. Model ini seperti lingkaran yang terus berputar, di mana hasil dari pemikiran ulang di satu siklus menjadi dasar untuk memperbaiki siklus berikutnya. Jadi, penelitian ini berjalan secara berulang dengan tujuan membuat pembelajaran jadi lebih baik setiap kali dilakukan (O'Collins & Farrugia, 2003).



Gambar 2. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc. Taggart

Sesuai dengan tahap penelitian, peneliti melakukan observasi awal dengan wawancara terhadap guru yang mengajar di kelas dan mengobservasi kemampuan anak dapat dilihat masih rendahnya hasil dari keterampilan menulis puisi sehingga

nilai beberapa siswa pada pembelajaran puisi masih dibawah KKM, dengan demikian perlu suatu cara untuk meningkatkan nilai tersebut.

Pada Siklus I, langkah pertama adalah merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, termasuk menganalisis kurikulum. Di tahap ini juga dibuat modul pelajaran dan lembar kerja siswa (LKS), serta disiapkan video animasi dengan menggunakan website Animaker. Selain itu, dibuat alat pengamatan seperti lembar observasi untuk guru dan siswa, dan rubrik penilaian bersama dengan alat evaluasi pembelajaran. Tahap pelaksanaan dimulai dengan guru membuka pelajaran, menyapa siswa, dan memberitahu tujuan pembelajaran. Guru juga memberikan pengantar dan pertanyaan awal agar siswa lebih mengerti tentang puisi akrostik. Pada inti pembelajaran, video animasi ditayangkan, lalu siswa berdiskusi tentang ciri-ciri dan contoh puisi akrostik. Setelah itu, guru membagikan lembar kerja untuk dikerjakan oleh siswa. Pembelajaran diakhiri dengan guru memberi umpan balik, penghargaan, refleksi pembelajaran, dan menutup dengan doa bersama. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan guru secara bersamaan selama pembelajaran dengan mencatat aktivitas siswa dan guru serta menganalisis hasil kerja siswa. Setelah itu, dilakukan refleksi atau evaluasi terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pengamatan. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran di Siklus I dicatat untuk diperbaiki di Siklus II.

Pada Siklus II, rencana pembelajaran dibuat ulang berdasarkan hasil refleksi Siklus I, termasuk perbaikan media, modul, dan strategi belajar. Pembelajaran menggunakan video animasi Animaker yang diperbarui dengan fokus pada siswa yang lebih aktif menulis puisi. Pengamatan terus dilakukan dengan mencatat aktivitas dan hasil karya siswa. Refleksi dilakukan untuk menilai

kemampuan menulis, aktivitas siswa, dan peran guru, kemudian hasilnya dibandingkan dengan siklus sebelumnya untuk melihat perbaikan. Jika hasilnya membaik, penggunaan video animasi dianggap berhasil sebagai cara pembelajaran menulis puisi.

E. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar kerja siswa. Instrumen ini berfungsi untuk mencatat perilaku, keterlibatan, dan hasil kerja siswa selama proses pembelajaran menulis puisi.

F. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif berupa nilai tes hasil belajar siswa pada siklus I dan II. Data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, foto-foto kegiatan digunakan sebagai dokumentasi pendukung.

G. Teknik analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menilai tingkat ketuntasan belajar individu siswa dalam materi puisi akrostik, hasil yang diperoleh dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Penghitungan persentase ketuntasan dilakukan dengan membagi nilai yang didapat siswa dengan nilai maksimum, lalu dikalikan 100. Penelitian dikatakan berhasil jika minimal 85% siswa mencapai KKM. Dengan demikian, analisis kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar siswa setelah penerapan tindakan. Rata-rata siswa yang mencapai ketuntasan dihitung menggunakan

rumus: Prosentase ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan rumus $P = F/N \times 100\%$, di mana P adalah nilai dalam persen, F adalah jumlah siswa yang tuntas belajar, dan N adalah total seluruh siswa. Ketuntasan secara klasikal dianggap tercapai apabila persentase siswa yang tuntas secara individu sudah melebihi 85% (Kustadiyono, 2022).

2. Analisis kualitatif dilakukan dengan mengevaluasi aktivitas guru dan siswa melalui lembar observasi untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang proses pembelajaran, tingkat partisipasi siswa, dan kendala yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar mata pelajaran puisi, yang terlihat dari kemajuan kemampuan siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya yaitu :

1. Proses pembelajaran keterampilan menulis teks puisi pada siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki mengalami peningkatan melalui penggunaan media video animasi berbasis Animaker.
2. Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, dan penelitian dianggap berhasil apabila minimal 85% siswa mencapai KKM tersebut.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dijelaskan berdasarkan tahapan-tahapan dalam bentuk siklus-siklus pembelajaran yang berlangsung selama proses belajar mengajar di kelas. Pada penelitian ini, pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus, seperti dijabarkan berikut.

1. Data Hasil Siklus I (satu pertemuan)

Siklus I terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi dan refleksi, seperti berikut ini.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti terlebih dahulu mempelajari kurikulum untuk memilih materi yang sesuai dan akan diajarkan menggunakan media animasi Animaker. Setelah itu, peneliti menyiapkan rencana pembelajaran (modul ajar) membuat lembar kerja siswa, serta menyiapkan instrumen yang dibutuhkan dalam pelaksanaan PTK. Peneliti juga menyusun alat evaluasi untuk menilai keberhasilan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada awal kegiatan, guru menyapa siswa lalu menjelaskan tujuan pembelajaran. Setelah itu, guru mengajak siswa mengingat kembali materi sebelumnya dan memberi pertanyaan pemantik tentang puisi akrostik. Guru kemudian menayangkan video animasi puisi akrostik dan mengajak siswa berdiskusi mengenai ciri-ciri serta contohnya. Selanjutnya, guru membagikan lembar kerja siswa (LKS) untuk dikerjakan, lalu memberikan umpan balik dan

c. Observasi / Evaluasi

1) Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

[illegible]

Berdasarkan hasil penilaian puisi akrostik pada 26 siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki, diperoleh data sebagaimana ditunjukkan pada tabel di atas. Penilaian mencakup lima aspek, yaitu kesesuaian tema, struktur puisi akrostik, pilihan kata, kreativitas, dan kerapian tulisan. Skor penilaian terdiri dari 1 - 4 yang dijelaskan dalam rubrik penilaian puisi akrostik sebagai berikut:

Aspek yang Dinilai	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Kesesuaian Tema	Tema tidak jelas	Tema kurang sesuai	Sesuai tema	Sangat sesuai tema
Struktur Puisi Akrostik	Huruf awal tidak sesuai	Beberapa huruf salah	Sebagian besar benar	Semua huruf benar
Pilihan Kata	Kata tidak padu	Pilihan kata sederhana	Pilihan kata baik	Pilihan kata kreatif
Kreativitas	Puisi biasa saja	Ada sedikit kreativitas	Cukup kreatif	Sangat kreatif
Kerapian Tulisan	Sulit dibaca	Kurang rapi	Rapi	Sangat rapi

Sumber : (Muhajir & Wahyuni Hasbul, 2023:228-229)

Cara Penilaian :

- Total skor maksimal: 20
- Nilai = $(\text{Jumlah skor} / 20) \times 100$
- Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 75

Pada table hasil belajar siswa, jumlah nilai keseluruhan mencapai 1935. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 hanya sebanyak 17 orang (65%), sedangkan siswa yang belum mencapai KKM berjumlah 9 orang (35%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I hasil belajar menulis puisi akrostik siswa belum mencapai target yang diharapkan. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai kelas yang masih rendah serta jumlah siswa yang belum tuntas cukup banyak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan, yaitu minimal 85% siswa mencapai KKM. Oleh karena itu, perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

2) Hasil Observasi Guru Siklus I

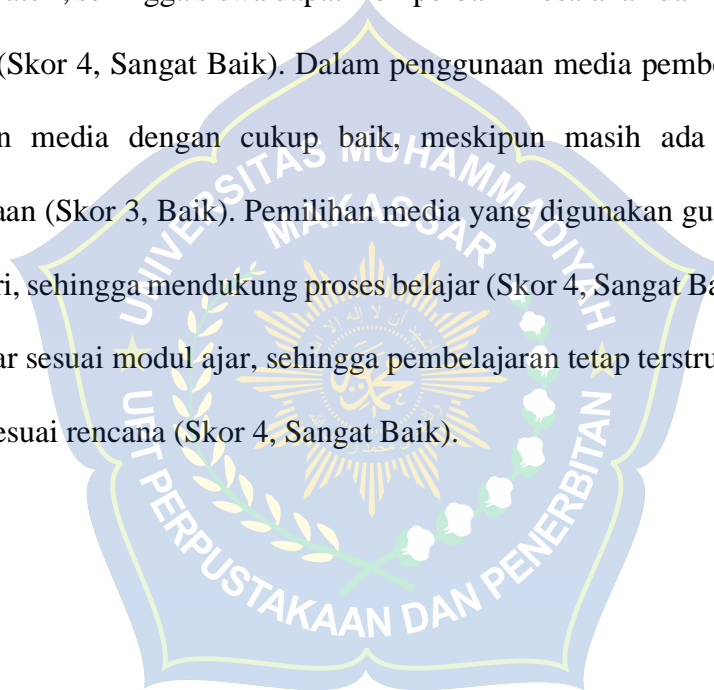
Tabel 4.2 Skor Aktivitas Guru dalam PBM Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru dapat mengelola kelas dengan baik dan efektif			✓	
2.	Guru dapat mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran			✓	
3.	Guru dapat menyampaikan materi dengan jelas dan sistematis				✓
4.	Guru dapat menggunakan contoh yang relevan dan menarik				✓
5.	Guru dapat berinteraksi dengan siswa dengan baik dan efektif				✓
6.	Guru dapat memberikan umpan balik yang membantu kepada siswa				✓
7.	Guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik dan efektif			✓	
8.	Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi				✓
9.	Guru mengajar sesuai modul ajar				✓

Berdasarkan tabel hasil observasi guru, guru telah melaksanakan pembelajaran dengan cukup baik, dan sebagian aspek menunjukkan kinerja yang sangat baik. Pada aspek pengelolaan kelas, guru mampu menjaga ketertiban dan suasana belajar yang kondusif, meskipun beberapa siswa masih membutuhkan arahan agar tetap fokus (Skor 3, Baik). Guru juga cukup berhasil mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran, sehingga sebagian besar siswa tetap mengikuti pelajaran dengan baik (Skor 3, Baik). Dalam hal penyampaian materi,

guru menyajikan pelajaran dengan jelas dan sistematis, sehingga siswa mudah memahami isi materi (Skor 4, Sangat Baik). Guru juga mampu menggunakan contoh yang relevan dan menarik, sehingga materi lebih mudah dipahami dan siswa lebih termotivasi (Skor 4, Sangat Baik).

Interaksi guru dengan siswa tergolong sangat baik. Guru memberi kesempatan bertanya, berdiskusi, dan membangun komunikasi yang efektif (Skor 4, Sangat Baik). Selain itu, guru memberikan umpan balik yang membantu siswa memahami materi, sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman (Skor 4, Sangat Baik). Dalam penggunaan media pembelajaran, guru menggunakan media dengan cukup baik, meskipun masih ada ruang untuk penyempurnaan (Skor 3, Baik). Pemilihan media yang digunakan guru juga sesuai dengan materi, sehingga mendukung proses belajar (Skor 4, Sangat Baik). Terakhir, guru mengajar sesuai modul ajar, sehingga pembelajaran tetap terstruktur, berjalan lancar, dan sesuai rencana (Skor 4, Sangat Baik).



3) Hasil Evaluasi Siswa Siklus 1.

Tabel 4.3 Skor Aktivitas Siswa dalam PBM Siklus I

No	Nama Siswa	MINAT				PERHATIAN				PARTISIPASI				KEGIATAN MENULIS			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ARA FR				✓			✓				✓				✓	
2	AAS L				✓			✓				✓				✓	
3	AAD				✓			✓				✓			✓		
4	ANH			✓			✓					✓				✓	
5	ASR			✓			✓						✓		✓		
6	AAS				✓			✓				✓				✓	
7	ANA				✓			✓				✓				✓	
8	HAF				✓			✓					✓			✓	
9	K				✓			✓				✓				✓	
10	MAGA				✓			✓				✓				✓	
11	MRAA				✓			✓				✓				✓	
12	MRA				✓			✓					✓			✓	
13	MAD				✓			✓				✓				✓	
14	MAM				✓			✓				✓				✓	
15	MRA				✓			✓				✓				✓	
16	NKW				✓			✓					✓			✓	
17	NA				✓			✓					✓			✓	
18	N				✓			✓				✓			✓		
19	PAR				✓			✓				✓			✓		
20	RNA			✓			✓					✓			✓		
21	SDZ				✓			✓				✓			✓		
22	SNF				✓			✓				✓				✓	
23	TNI				✓			✓					✓			✓	
24	ZAR				✓			✓				✓			✓		
25	ZNI				✓			✓				✓			✓		
26	AU				✓			✓				✓			✓		

Berdasarkan tabel hasil observasi siswa, Pada aspek minat, 3 siswa memperoleh (Skor 3, Baik), yaitu menunjukkan ketertarikan dan semangat belajar tetapi belum konsisten, sedangkan 23 siswa memperoleh (Skor 4, Sangat Baik), yaitu sangat tertarik dan bersemangat dalam belajar. Pada aspek perhatian, 3 siswa

memperoleh (Skor 2, Cukup), yaitu hanya sesekali memperhatikan, sedangkan 23 siswa memperoleh (Skor 3, Baik), yaitu memperhatikan pembelajaran meskipun sesekali masih teralihkan. Pada aspek partisipasi, 20 siswa memperoleh (Skor 3, Baik), yaitu berpartisipasi dalam pembelajaran, mengerjakan LKS. Sementara itu, 6 siswa memperoleh (Skor 4, Sangat Baik), yaitu aktif memperhatikan, mengerjakan LKS, serta terlibat dalam kegiatan tanya jawab meskipun tidak ditunjuk. Pada aspek kegiatan menulis, 9 siswa memperoleh (Skor 2, Cukup), yaitu mampu menulis puisi tetapi hasilnya masih sederhana atau kurang jelas, sedangkan 17 siswa memperoleh (Skor 3, Baik), yaitu dapat menulis puisi dengan baik.

d. Refleksi dan Perencanaan Ulang

Pada awal pelaksanaan siklus I, proses pembelajaran belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan rencana. Hal ini disebabkan karena masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan video animasi puisi saat diputar, beberapa siswa mengganggu teman lain selama pembelajaran, juga masih banyak siswa yang belum aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapatnya sehingga fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Selain itu, modul ajar dan media video animasi Animaker ada yang masih perlu diperbaiki. Guru kemudian mendiskusikan hal ini dengan pengamat (wali kelas V), dan pengamat memberikan saran perbaikan terkait modul ajar dan media video agar lebih menarik dan sesuai materi. Berdasarkan hal tersebut, rencana tindakan pada siklus berikutnya meliputi menegaskan kepada siswa agar lebih fokus saat guru menjelaskan materi, memberikan motivasi dan dukungan agar siswa berani bertanya dan mengemukakan pendapat, serta memperbaiki modul ajar dan media video animasi agar lebih jelas dan menarik. Tindakan ini diharapkan dapat

meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pemahaman siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif pada siklus berikutnya.

2. Data Hasil Siklus II

Seperti pada siklus pertama, siklus kedua ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan (Planing)

Planing pada siklus kedua berdasarkan replaning siklus pertama yaitu peneliti menyiapkan rencana pembelajaran (modul ajar) membuat lembar kerja siswa, serta menyiapkan instrumen yang dibutuhkan dalam pelaksanaan PTK. Peneliti juga menyusun alat evaluasi untuk menilai keberhasilan pembelajaran dan memperbaiki modul ajar dan media animasi animaker agar siswa lebih memahami. Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Guru memulai pelajaran dengan memberi salam, menyapa siswa, dan berdoa bersama. Setelah itu, guru mengecek kehadiran serta kesiapan belajar. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, guru melakukan ice breaking, lalu menjelaskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru mengaitkan pelajaran dengan pengetahuan siswa sebelumnya dan memberi pertanyaan pemantik tentang puisi akrostik. Guru kemudian menayangkan video animasi puisi akrostik dan mengajak siswa berdiskusi mengenai ciri-ciri serta contohnya. Setelah menonton, guru menanyakan apakah siswa sudah paham atau masih ada yang belum dimengerti, lalu memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan. Selanjutnya, guru membagikan lembar kerja siswa (LKS), dan siswa

mengerjakannya secara mandiri. Suasana pembelajaran sudah menjadi lebih terkondisikan, siswa mampu menyimak pembelajaran dengan baik, mengerjakan LKS yang di berikan guru dan mampu dikerjakan dengan lebih baik lagi. Sebagian besar aktif bertanya dalam kelas Suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sudah mulai tercipta.

c. Observasi

Pada dasarnya observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat untuk mengamati aktivitas Peneliti dan aktivitas murid. Evaluasi dilaksanakan pada akhir siklus, untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam menulis puisi yang diperoleh pada siklus II, dan tahap ini merupakan dimana peneliti mengadakan observasi/pengamatan terhadap tindakan yang telah dilaksanakan untuk mengetahui hambatan yang telah dihadapi pada saat pelaksanaan tindakan. Sasaran observasi adalah aktivitas Peneliti dan murid. Aktivitas Peneliti yang diamati adalah pada saat awal pembelajaran, proses pembelajaran akhir pembelajaran.

1) Data Hasil Bajar Siswa Siklus II

No	Responden	Kesuaian Tema	Struktur Puisi Akrostik	Pilihan Kata	Kreativitas	Kerapian Tulisan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	KKM	Nilai Siswa	Kategori
1	ARAFR	4	4	3	2	4	17	20	75	85%	Tuntas
2	AASL	4	4	3	2	4	17	20	75	85%	Tuntas
3	AAD	4	4	3	3	3	17	20	75	85%	Tuntas
4	ANH	4	4	2	2	3	15	20	75	75%	Tuntas
5	ASR	3	4	2	2	3	14	20	75	70%	Tidak Tuntas
6	AAS	4	4	3	3	4	18	20	75	90%	Tuntas
7	ANA	4	4	2	3	4	17	20	75	85%	Tuntas
8	HAF	4	4	2	2	4	16	20	75	80%	Tuntas
9	K	4	4	2	2	4	16	20	75	80%	Tuntas
10	MAGA	4	4	3	3	4	18	20	75	90%	Tuntas
11	MRAA	4	4	3	2	4	17	20	75	85%	Tuntas
12	MRA	4	4	2	3	4	17	20	75	85%	Tuntas
13	MAD	4	4	3	3	4	18	20	75	90%	Tuntas
14	MAM	4	4	3	3	4	18	20	75	90%	Tuntas
15	MRA	4	4	2	2	4	16	20	75	80%	Tuntas
16	NKW	4	4	2	2	4	16	20	75	80%	Tuntas
17	NA	4	4	3	3	4	18	20	75	90%	Tuntas
18	N	4	4	2	3	4	17	20	75	85%	Tuntas
19	PAR	4	4	3	3	4	18	20	75	90%	Tuntas
20	RNA	4	4	2	2	4	16	20	75	80%	Tuntas
21	SDZ	4	4	3	2	4	17	20	75	85%	Tuntas
22	SNF	4	4	2	3	4	17	20	75	85%	Tuntas
23	TNI	4	4	4	3	4	19	20	75	95%	Tuntas
24	ZAR	4	4	3	2	4	17	20	75	85%	Tuntas
25	ZNI	4	4	3	3	3	17	20	75	85%	Tuntas
26	AU	4	4	3	3	4	18	20	75	90%	Tuntas
Jumlah Nilai										2205	
Nilai Rata-Rata										85%	
Jumlah Tuntas		25									
Jumlah Tidak Tuntas		1									
Rata-Rata Siswa Tuntas		96%									

Pada table hasil belajar siswa, jumlah nilai keseluruhan mencapai 2205. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 sebanyak 25 orang (96%), sedangkan siswa yang belum mencapai KKM berjumlah 1 orang (4%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada siklus II hasil belajar menulis puisi akrostik siswa sudah mencapai target yang diharapkan. Hal ini terlihat dari Ketuntasan secara klasikal tercapai dengan persentase siswa yang tuntas secara individu sudah melebihi 85% pada siklus II yaitu sebanyak 25 orang (96%). Oleh karena capaian ini telah memenuhi seluruh indikator kinerja yang menjadi patokan keberhasilan, maka tindakan penelitian dianggap tuntas dan tidak memerlukan siklus lanjutan (Siklus III) untuk mencapai target yang diinginkan.

2) Hasil Observasi Guru Siklus II

Tabel 4.5 Skor Aktivitas Guru dalam PBM Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru dapat mengelola kelas dengan baik dan efektif				✓

2.	Guru dapat mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran			✓	
3.	Guru dapat menyampaikan materi dengan jelas dan sistematis				✓
4.	Guru dapat menggunakan contoh yang relevan dan menarik				✓
5.	Guru dapat berinteraksi dengan siswa dengan baik dan efektif				✓
6.	Guru dapat memberikan umpan balik yang membantu kepada siswa				✓
7.	Guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik dan efektif				✓
8.	Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi				✓
9.	Guru mengajar sesuai modul ajar				✓

Berdasarkan tabel observasi pada siklus II, terlihat adanya peningkatan dalam penerapan media video animasi pada pembelajaran puisi akrostik. Berdasarkan hasil penilaian, guru memperoleh skor yang konsisten pada kategori Sangat Baik dalam beberapa aspek. Guru mampu mengatur kelas dengan tertib sehingga proses pembelajaran berlangsung kondusif (Skor 4, Sangat Baik). Pada aspek perhatian siswa, guru memperoleh (Skor 3, Baik) karena sebagian besar siswa fokus mengikuti pelajaran, meskipun terdapat satu siswa yang sempat mengganggu temannya namun segera diarahkan kembali. Guru menyampaikan materi dengan jelas dan terstruktur (Skor 4, Sangat Baik) serta menggunakan contoh yang relevan untuk memudahkan pemahaman siswa (Skor 4, Sangat Baik). Interaksi guru dengan siswa juga berjalan efektif melalui pemberian kesempatan bertanya dan berdiskusi (Skor 4, Sangat Baik). Selain itu, guru memberikan umpan balik yang tepat

sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahan (Skor 4, Sangat Baik). Dalam aspek penggunaan media pembelajaran, guru memilih dan menggunakan video animasi puisi akrostik dengan tepat (Skor 4, Sangat Baik). Seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah direncanakan (Skor 4, Sangat Baik).

3) Hasil Observasi Siswa Siklus II

Tabel 4.5 Skor Aktivitas Siswa dalam PBM Siklus II

No	Nama Siswa	MINAT				PERHATIAN				PARTISIPASI				KEGIATAN MENULIS			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ARAFR				✓			✓				✓				✓	
2	AASL				✓			✓				✓				✓	
3	AAD				✓			✓				✓				✓	
4	ANH				✓			✓				✓				✓	
5	ASR			✓				✓					✓		✓		
6	AAS				✓			✓					✓			✓	
7	ANA				✓			✓				✓				✓	
8	HAF				✓			✓					✓			✓	
9	K				✓			✓					✓			✓	
10	MAGA				✓			✓				✓				✓	
11	MRAA				✓			✓				✓				✓	
12	MRA				✓			✓					✓			✓	
13	MAD				✓			✓				✓				✓	
14	MAM				✓			✓				✓				✓	
15	MRA				✓			✓				✓				✓	
16	NKW				✓			✓					✓			✓	
17	NA				✓			✓				✓				✓	
18	N				✓			✓					✓			✓	
19	PAR				✓			✓				✓				✓	
20	RNA				✓			✓				✓				✓	
21	SDZ				✓			✓				✓				✓	
22	SNF				✓			✓				✓				✓	
23	TNI				✓			✓				✓				✓	
24	ZAR				✓			✓				✓				✓	
25	ZNI				✓			✓					✓			✓	
26	AU				✓			✓					✓			✓	

Berdasarkan tabel observasi siswa pada siklus II, pembelajaran puisi akrostik menggunakan media video animasi Animaker menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan hasil observasi, pada aspek minat terdapat 1 siswa yang memperoleh (Skor 3, Baik), yaitu menunjukkan ketertarikan tetapi belum konsisten, sedangkan 25 siswa memperoleh (Skor 4, Sangat Baik), yaitu menunjukkan ketertarikan tinggi serta antusiasme dalam belajar. Pada aspek perhatian, terdapat 2 siswa yang memperoleh (Skor 2, Cukup), yaitu hanya sesekali memperhatikan, dan 25 siswa memperoleh (Skor 3, Baik), yaitu memperhatikan namun sesekali teralihkan. Pada aspek partisipasi, sebanyak 17 siswa memperoleh (Skor 3, Baik), yaitu sebagian besar berpartisipasi mengerjakan LKS, sementara 9 siswa memperoleh (Skor 4, Sangat Baik), yaitu aktif mengerjakan LKS serta berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab. Selanjutnya, pada aspek kegiatan menulis, terdapat 1 siswa yang memperoleh (Skor 2, Cukup), yaitu dapat menulis puisi tetapi hasilnya masih sederhana, sedangkan 25 siswa memperoleh (Skor 3, Baik), yaitu dapat menulis puisi dengan baik.

Berikut adalah perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Tabel Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No.	Responden	Sklus 1	Siklus 2
1	ARAFR	80%	85%
2	AASL	80%	85%
3	AAD	65%	85%
4	ANH	75%	75%
5	ASR	70%	70%
6	AAS	80%	90%
7	ANA	80%	85%
8	HAF	80%	80%
9	K	80%	80%
10	MAGA	75%	90%
11	MRAA	75%	85%
12	MRA	80%	85%
13	MAD	75%	90%
14	MAM	80%	90%
15	MRA	75%	80%
16	NKW	75%	80%
17	NA	80%	90%
18	N	70%	85%
19	PAR	65%	90%
20	RNA	70%	80%
21	SDZ	70%	85%
22	SNF	75%	85%
23	TNI	80%	95%
24	ZAR	65%	85%
25	ZNI	65%	85%
26	AU	70%	90%
Jumlah Nilai		1935%	2205%
Nilai Rata-Rata		74%	85%
Jumlah Tuntas		17	25
Jumlah Tidak Tuntas		9	1

Berdasarkan tabel di atas yaitu perbandingan siklus I dan II, yang mana jumlah nilai pada siklus I 1935%, dan pada siklus II 2205%. Nillai rata-rata pada siklus I 74%, dan pada siklus II 85%. Terdapat 25 siswa yang tuntas dari 26 siswa,

maka penelitian dikatakan berhasil yaitu terdapat 96% mencapai KKM.

d. Refleksi dan Perencanaan Ulang (Reflecting and Replanning)

Pelaksanaan pembelajaran puisi akrostik pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I. Aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah terlaksana secara lebih baik. Siswa mampu fokus dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan LKS dengan lebih baik. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa, yang meningkat dari nilai rata-rata 74% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Siswa lebih fokus saat menonton video animasi dan mendengarkan penjelasan guru, sebagian besar aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan ide saat diskusi. Kegiatan menulis puisi sesuai tema juga berjalan sangat baik, dengan karya yang dibuat mengikuti aturan puisi akrostik dengan tepat.

Peningkatan ini terjadi karena beberapa perbaikan yang dilakukan setelah siklus pertama, antara lain: modul ajar dan media video animasi Animaker diperbaiki agar lebih jelas dan menarik, guru memberikan motivasi tambahan, serta menegaskan fokus siswa selama pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga keterlibatan dan pemahaman siswa meningkat. Meskipun sebagian besar aspek menunjukkan hasil yang baik hingga sangat baik, guru tetap perlu memperhatikan siswa yang masih sedikit terdistraksi atau belum sepenuhnya aktif dalam partisipasi. Dengan demikian, pembelajaran Siklus II sudah lebih efektif, namun perlu terus dipertahankan dan ditingkatkan agar seluruh siswa dapat belajar secara optimal.

B. Pembahasan

1. Kondisi Awal

Berdasarkan data dan temuan yang diperoleh selama tahap awal penelitian, terlihat bahwa penguasaan siswa terhadap materi menulis puisi akrostik masih rendah. Nilai rata-rata siswa pada pembelajaran awal hanya mencapai 58%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa, sementara 17 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis puisi akrostik siswa masih jauh dari harapan dan menjadi indikator bahwa proses pembelajaran sebelumnya belum optimal.

2. Siklus I

Pada tahap Siklus I, setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media video animasi Animaker, terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan data, total nilai siswa mencapai 1935 dengan nilai rata-rata 74%, jumlah siswa yang tuntas 17 orang, dan yang belum tuntas 9 orang. Meskipun belum semua siswa mencapai ketuntasan, hasil ini menunjukkan perkembangan yang positif dibandingkan kondisi awal.

3. Siklus II

Pada tahap Siklus II, pembelajaran puisi akrostik dengan media video animasi Animaker menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil observasi dan evaluasi menunjukkan total nilai siswa mencapai 2210 dengan nilai rata-rata 85%, jumlah siswa yang tuntas 25 orang, dan hanya 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Capaian ini mencerminkan kemajuan yang sangat positif dibandingkan siklus sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media animasi Animaker efektif dalam meningkatkan minat, perhatian, partisipasi, dan keterampilan menulis

puisi akrostik siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran menulis puisi akrostik dengan menggunakan media video animasi Animaker menunjukkan perkembangan positif dari siklus pertama ke siklus kedua. Pada kondisi awal, keterampilan menulis puisi akrostik siswa masih rendah, sebagian besar siswa belum mampu menulis puisi sesuai tema dan mengikuti aturan yang telah diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum optimal. Pada siklus pertama, setelah penerapan media Animaker, siswa mulai menunjukkan minat dan perhatian yang lebih baik terhadap materi. Namun, aktivitas bertanya dan menyampaikan ide siswa masih terbatas; sebagian besar siswa belum aktif berpartisipasi. Keterampilan menulis puisi akrostik mulai berkembang, meskipun masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Guru juga melakukan perbaikan modul ajar dan media agar proses pembelajaran lebih optimal. Pada siklus kedua, setelah guru memberikan motivasi dan dorongan untuk lebih aktif bertanya serta memperbaiki media dan modul ajar, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif bertanya, berdiskusi, dan mampu menulis puisi akrostik dengan lebih tepat, kreatif, dan sesuai aturan. Media Animaker terbukti memudahkan siswa memahami konsep puisi akrostik, memvisualisasikan langkah-langkah menulis, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Penggunaan video animasi Animaker dalam pembelajaran puisi akrostik terbukti dapat meningkatkan minat, perhatian, partisipasi, dan keterampilan menulis siswa, karena membuat proses belajar lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan menurut Piaget, pengetahuan dibangun dari pengalaman belajar aktif sehingga dengan bantuan video animasi

siswa lebih cepat memahami unsur puisi seperti rima, pilihan kata, dan imajinasi yang ditampilkan secara nyata (Purnama Sari et al., 2023:2). Mayer (2009:16) juga menjelaskan bahwa belajar akan lebih efektif jika menggunakan teks, gambar, dan suara sekaligus, sehingga video animasi sangat tepat untuk mendukung pembelajaran puisi. Selain itu, Gumelar (2014) menyebut multimedia sebagai cara mengolah teks, suara, gambar, video, dan animasi agar mudah dipahami, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Roring et al., 2022:5). Penelitian ini dinyatakan berhasil karena 25 dari 26 siswa atau 96% telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki selama dua kali siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi yang dibuat dengan Animaker dapat membantu meningkatkan hasil belajar menulis puisi akrostik. Media animasi ini membuat pelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih semangat dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Pada siklus pertama, siswa masih sedikit yang aktif bertanya atau mengemukakan pendapat, tapi setelah menggunakan video animasi, minat dan perhatian siswa terhadap materi mulai tumbuh, dengan nilai rata-rata 74% dan 65% siswa mencapai ketuntasan dari 26 siswa. Pada siklus kedua, setelah guru memberikan motivasi, siswa jadi lebih rajin bertanya, berdiskusi, dan menulis puisi sesuai tema dan aturan yang diajarkan, dengan nilai rata-rata 85% dan 96% siswa tuntas dari 26 siswa. Ini membuktikan kemampuan menulis puisi siswa meningkat dengan nyata. Jadi secara keseluruhan, penggunaan media video animasi Animaker efektif untuk memperbaiki hasil belajar puisi akrostik siswa kelas V.

B. Saran

1. Disarankan agar terus menggunakan media pembelajaran visual seperti video animasi untuk menambah kreativitas dan kemampuan menulis puisi secara mandiri.

2. Guru sebaiknya terus mengembangkan media animasi yang menarik dan interaktif supaya pembelajaran jadi lebih efektif dan hasil belajar siswa lebih baik.
3. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi bagi guru atau peneliti lain yang ingin menciptakan cara belajar menulis puisi dengan media animasi supaya lebih kreatif dan menyenangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Al Habsyih, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Peningkatan Keterampilan Sholat di SDN Pesanggrahan 01 Kota batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(4), 2106–2129. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/204>
- Aulia, J. (2015). *Penyusunan Kerangka Berpikir Seminar*. 1–5.
- Azhar, Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- Bakri, M., & Yusni, Y. (2021). Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i1.1183>
- Danang, W. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1.514-1. 523. journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/download/2061/1762
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Helaluddin. (2020). *Media Madani Media Madani* (Issue Agustus).
- Ismail, Abd. Rahman Rahim, & M. Agus. (2023). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual Pada Siswa Kelas IV C SDN Minasa Upa Makassar. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 2(1), 36–50. <https://doi.org/10.58738/jkp.v2i1.206>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Videonimasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Kearsley, G., & Shneiderman, B. (2018). "Engagement Theory: A Framework for Technology-Based Teaching and Learning." *Educational Technology*, 38(5), 20-23.

- Kharis, M. (2014). Media Pembelajaran. In *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* (Vol. 2, Issue 1).
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17335>
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Kustadiyono, I. D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Vidio Dengan Model E-Learning Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(3), 320–326. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i3.1585>
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Linawati, S., & Nurajizah, S. (2021). Rancang Bangun Animasi Interaktif Berbasis Multimedia Pada Pengenalan Dasar Bahasa Jepang. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1(2), 149–154. <https://doi.org/10.31294/coscience.v1i2.427>
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 03(2), 37–44.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Pres.
- Muhajir, M., & Wahyuni Hasbul. (2023). Menulis Puisi dengan Teknik Akrostik pada Siswa Kelas V UPT SDN 3 Batang Kabupaten Jeneponto. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(4), 226–232. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v3i4.562>
- Nadhar, A. (2021). *Penerapan model mind mapping dan media animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik mi kelas iii min 25 aceh besar*. 3(2), 6.
- Nisa, A. K., & Rochmiyati, S. (2016). Penin gkatan keterampilan menulis dengan model pembelajaran cooperatif integrated reading and composition pada siswa kelas Iv sdn baciro , Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015 / 2016. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 392–396.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.

- O'Collins, G., & Farrugia, M. (2003). Catholicism: The Story of Catholic Christianity. *Catholicism: The Story of Catholic Christianity*, VI(1), 1–424. <https://doi.org/10.1093/0199259941.001.0001>
- Purnama Sari, M. S., Rasdawita, R., & Yusra, H. (2023). Penerapan Metode Konstruktivisme Pada Mata Pelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 5 Kota Jambi. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 21. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.14941>
- Rinni, M. (2008). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Berdasarkan Gambar Seri Melalui Metode Latihan Pada Siswa Kelas 3 SDN 02 Polanto Jaya Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol . 1 No . 4 ISSN 2. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 1(4), 124–138. <https://media.neliti.com/media/publications/255062-penerapan-model-pembelajaran-ttw-untuk-m-ef1ce9d5.pdf>
- Roring, S.R., Gunawan, T.I. & Samponu, Y.B. 2022. Dasar dan Teori Sistem Multimedia. Jawa Barat: JIU Press. <https://books.google.co.id/books?id=DcJrEAAAQBAJ&lpg=PA2&ots=jd0ZN3ib3b&dq=teori%20multimedia&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q=teori%20multimedia&f=false>
- Sadikin, H., Nugrahani, F., & Suwanto. (2022). Penerapan Metode Mind Mapping melalui Keterampilan Menulis Puisi dalam Interaksi Belajar Mengajar di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 4(5) Hlm 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 140–144.
- Setiawati, I. (2016). Strategi Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Kreatif Pada Siswa Kelas 4 Dan 5. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 16(1), 107–127. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/141>
- Siregar, Y. E. Y., Rachmatullah, R., & Wardhani, Prayuningtyas Angger, MS, Z. (2017). Keterampilan Menulis Narasi melalui Pendekatan Konstruktivisme di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–123.
- Sumendap, I. Y., Tulenan, V., Diane, S., & Paturusi, E. (2019). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo). *Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo)*, 14(2), 227–234.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran

Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.

O'Collins, G., & Farrugia, M. (2003). Catholicism: The Story of Catholic Christianity. *Catholicism: The Story of Catholic Christianity*, VI(1), 1–424.
<https://doi.org/10.1093/0199259941.001.0001>

Yudi Fernando Moris Koly. (2021). Menulis Puisi dengan Teknik Akrostik. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 1(2), 32–35.
<https://doi.org/10.57251/sin.v1i2.692>



L

A



A

N

Lampiran 1 Persuratan

1. Surat permohonan izin pelaksanaan penelitian




UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax. (0411) 865588 Makassar 90221 e-mail: lp3m@unismuh.ac.id





Nomor : 215/LP3M/05/C.4-VIII/VII/1447/2025
 Lampiran : 1 (satu) rangkap proposal
 Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Kepada Yth:
 Bapak Kepala Sekolah
 UPT SPF SD NEGERI MANNURUKI
 di-
 Makassar

Assalamu Alaikum Wr. Wb
 Berdasarkan surat: Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, nomor: 0533 tanggal: 30 Juli 2025, menerangkan bahwa mahasiswa dengan data sebagai berikut.

Nama : Kustin Cipto Kalsum Muhammad
 Nim : 105401112920
 Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan laporan tugas akhir Skripsi dengan judul :
"PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN PUISI PADA SISWA KELAS V UPT SPF SD NEGERI MANNURUKI KOTA MAKASSAR"
 Yang akan dilaksanakan dari tanggal 07 Agustus 2025 s/d 07 Oktober 2025.
 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 katziraa.
Billahi Fii Sabilil Haq. Fastabiqul Khaerat.
Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Makassar 5 Safar 1447
31 Juli 2025

Ketua LP3M Unismuh Makassar,



Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
 NBM. 112 7761





Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221
 E-mail: lp3m@unismuh.ac.id Official Web: <https://lp3m.unismuh.ac.id>

2. Surat pengantar penelitian ketua LP3M unismuh makassar

 **MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 250 Makassar
 Telp : (0411) 444111, 444112, 444113
 Email : info@unismuh.ac.id
 Web : http://www.unismuh.ac.id

Nomor : 0533 /FKIP/A.4-II/VII/1447/2025
 Lamp : 1 Rangkap Proposal
 Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
 Ketua LP3M Unismuh Makassar
 Di,
 Tempat


Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan dengan sebenarnya bahwa benar mahasiswa tersebut di bawah ini:


Nama : Kastin Cipto Kalsum Muhammad
 NIM : 105401112920
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Alamat : Jl. Mannuruki
 No. HP :
 Tgl Ujian Proposal : 17 Februari 2025

akan mengadakan penelitian dan atau pengambilan data dalam rangka tahapan proses penyelesaian Tugas Akhir Kulliah (Skripsi) dengan judul : "Penerapan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki Kota Makassar"



Demikian Surat Pengantar ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu, atas perhatian dan kerjasamanya ucapkan terima kasih
 Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.
Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

05 Shafar 1447 H
 Makassar _____
 30 Juli 2025

Bekan
 Unismuh Makassar,

 Dr. H. Baharullah, M.Pd
 NBM: 779 170

 | Terakreditasi Institusi
 BAN-PT

3. Surat keterangan penelitian

	PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN UPT SPF SD NEGERI MANNURUKI KELURAHAN MANGASA KECAMATAN TAMALATE	
<i>NSS : 101196003051</i>		<i>NPSN : 40307196</i>
<i>Alamat : Jl. Sultan Alauddin II No.37 Makassar Kode Pos : 90221 Telp. 0411-881045 Email : sdnmannuruki045@gmail.com</i>		

SURAT KETERANGAN PENELITIAN / STUDI
 Nomor : 421.2/131/UPT_SPF_SDMn/VIII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT SPF SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar, menerangkan bahwa:

Nama : Kastin Cipto Kalsum Muhammad


Nim : 105401112920

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa nama mahasiswa tersebut diatas **BENAR** telah melaksanakan penelitian di UPT SPF SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar Selama 1 bulan dari tanggal 7 Agustus sampai 7 September, dengan Judul Penelitian **"Penerapan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Puisi pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki Kota Makassar"**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk di pergunakan oleh yang bersangkutan sebagaimana mestinya.

Makassar, 28 Agustus 2025
 Kepala UPT SPF SD Negeri Mannuruki

Sastriana, S.Pd
 Nip. 19850916 201101 2 024

4. Kartu kontrol pelaksanaan penelitian



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Kashin Cipto Falsom Muhammad NIM: 10540.11.29.20

Judul Penelitian : Penerapan Media Vibe Animasi Berbasis Animator untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mammuti Kota Makassar

Tanggal Ujian Proposal : 17 Feb 2025

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	7/08/2025	Mengajukan Surat penelitian	<i>[Signature]</i>
2.	8/08/2025	Observasi awal pembelajaran pada siklus	<i>[Signature]</i>
3.	11/08/2025	Perencanaan tindakan (siklus 1)	<i>[Signature]</i>
4.	12/08/2025	Pelaksanaan tindakan (siklus 1)	<i>[Signature]</i>
5.	13/08/2025	Refleksi tindakan (siklus 1)	<i>[Signature]</i>
6.	15/08/2025	Perencanaan tindakan (siklus 2)	<i>[Signature]</i>
7.	25/08/2025	Pelaksanaan tindakan (siklus 2)	<i>[Signature]</i>
8.	26/08/2025	Refleksi dan Evaluasi akhir	<i>[Signature]</i>
9.			
10.			

Makassar, 17 Agustus 2025

Ketua Prodi

Mengetahui,
Kepala UPT SPFSN ERI MAMMURUKI

[Signature]
Sastriana, S.Pd
NIP. 19850916 201101 1 024

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

5. Surat keterangan bebas plagiat



**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 : Kastin Cipto Kalsum Muhammad
Nim : 105401112920
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	14 %	25 %
3	Bab 3	10 %	15 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	5 %	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, 20 September 2025
Mengetahui
Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursihan, S.Nim, M.I.P
 NBM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id



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

Jalan Sultan Alauddin No 259 Makassar
Telp 0411-860837/860132 (Fax)
Email kip@umimk.ac.id
Web www.kip.umimk.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Kastin Cipto Kalsum Muhammad
NIM : 105401112920
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Penerapan Media Vidio Animasi Berbasis Animaker
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Puisi
Pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki Kota
Makassar
Pembimbing : 1. Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Syekh Adiwijaya Latief, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	Senin 2/9 2025	- Perbaikan - Perbaikan - Perbaikan - Perbaikan - Perbaikan	[Signature]
2	Senin 8/9 2025	- Perbaikan - Perbaikan - Perbaikan - Perbaikan - Perbaikan	[Signature]
3	Senin 10/9 2025	- Perbaikan - Perbaikan - Perbaikan - Perbaikan - Perbaikan	[Signature]

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, September 2025

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Ernawati S. Pd., M. Pd.
NBM. 1088297



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

Jalan Sultan Alauddin No. 219 Makassar
Telp : (0411) 460837860132 (Pagi)
Email : fkip@umh.ac.id
Web : www.fkip.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Kastin Cipto Kalsum Muhammad
NIM : 105401112920
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Penerapan Media Vidio Animasi Berbasis Animaker
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Puisi
Pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki
Kota Makassar
Pembimbing : 1. Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Syekh Adiwijaya Latief, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	27-8-2025	Menyempurnakan data hasil penelitian	[Signature]
		Menyempurnakan data hasil penelitian	[Signature]
2.	1-9-2025	Menyempurnakan data hasil penelitian	[Signature]
		Menyempurnakan data hasil penelitian	[Signature]
3.	2-9-2025	Menyempurnakan data hasil penelitian	[Signature]

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, September 2025

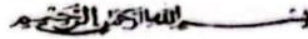
Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Ernawati, S. Pd., M. Pd.
NBM. 1088297



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Puisi Pada Siswa
Kelas V UPT SPF SD Negeri Mannuruki Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Kastin Cipto Kalsum Muhammad
NIM : 105401112920
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, 15 Rabi'ul Awal 1447 H
8 September 2025 M

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd

Dr. Syekh Adiwijaya Latief, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar
Dr. H. Baharullah, M.Pd
NIDN. 0920046601

Ketua Prodi PGSD

Ernawati, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0911108702



Tersahreditasi Institusi

BAN-PT

Lampiran 2. Modul Ajar

1. Modul Ajar Siklus I

Modul Ajar Puisi Akrostik
Siklus I

Nama Penyusun : Kastin Cipto Kalsum Muhammad
Institusi : UPT SPF SD NEGERI MANNURUKI KOTA MAKASSAR
Tahun Penyusunan : 2025
Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas : C / V (Lima)
Materi : Puisi Akrostik
Alokasi Waktu : 1 x 120 menit (1 pertemuan)

A. KOMPETENSI DASAR
<ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan karya puisi akrostik berdasarkan tema tertentu dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan estetika bahasa.
B. INDIKATOR PENCAPAIAN
<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kata kunci sebagai tema puisi akrostik dari video animasi. Menyusun puisi akrostik sesuai struktur dan tema yang dipilih. Menggunakan bahasa yang kreatif dan sesuai kaidah dalam menulis puisi. Menyelesaikan tugas menulis puisi akrostik dengan percaya diri.
C. TUJUAN PEMBELAJARAN
<p>Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dapat menulis indah dalam puisis akrostik Memilih kata kunci yang akan dijadikan tema puisi akrostik. Menulis puisi akrostik sesuai kata kunci dan struktur yang benar..
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none"> Kreatif: Menghasilkan karya puisi yang unik dan menarik. Bernalar kritis: Memilih kata dan ide secara tepat untuk puisi. Gotong royong: Bekerja sama dalam diskusi untuk menentukan tema dan ide. Beriman dan berakhlak mulia: menghargai hasil karya teman dan proses belajar.

E. MATERI PEMBELAJARAN		
Puisi akrostik		
F. METODE PEMBELAJARAN		
Discovery Learning dengan menggunakan media video animasi berbasis Animaker yang menampilkan langkah-langkah menulis puisi akrostik secara menarik dan interaktif.		
G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN		
Tahap	Kegiatan Guru dan Siswa	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran, menyapa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru melakukan apersepsi terhadap siswa. Guru melakukan pertanyaan pemantik terhadap siswa tentang puisi akrostik 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Menayangkan video animasi puisi akrostik. Diskusi bersama tentang ciri dan contoh puisi akrostik. Guru memberikan lembar kerja siswa (LKS) kepada siswa. Siswa mengerjakan LKS. 	90 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan umpan balik dan apresiasi. Refleksi pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dan berdoa Bersama. 	20 menit
H. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR		
<ul style="list-style-type: none"> Video animasi puisi akrostik berbasis Animaker (contoh dan proses penulisan). LCD proyektor Speaker LKS Buku teks Bahasa Indonesia kelas V SD. 		
I. PENILAIAN		
I. Bentuk Penilaian Penilaian produk: hasil karya menulis puisi akrostik.		

2. Instrumen Penilaian

Rubrik penilaian puisi akrostik sebagai berikut:

Aspek yang Dinilai	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Kesesuaian Tema	Tema tidak jelas	Tema kurang sesuai	Sesuai tema	Sangat sesuai tema
Struktur Puisi Akrostik	Huruf awal tidak sesuai	Beberapa huruf salah	Sebagian besar benar	Semua huruf benar
Pilihan Kata	Kata tidak padu	Pilihan kata sederhana	Pilihan kata baik	Pilihan kata kreatif
Kreativitas	Puisi biasa saja	Ada sedikit kreativitas	Cukup kreatif	Sangat kreatif
Kerapian Tulisan	Sulit dibaca	Kurang rapi	Rapi	Sangat rapi

3. Cara Penilaian

- Total skor maksimal: 20
- Nilai = $(\text{Jumlah skor} / 20) \times 100$
- Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 75

J. REFLEKSI DAN TINDAK LANJUT

- Guru melakukan refleksi proses dan hasil belajar.

K. LAMPIRAN

1. GLOSARIUM

Puisi Akrostik

Puisi yang setiap barisnya diawali oleh huruf-huruf dari kata kunci tertentu yang jika dibaca dari atas ke bawah membentuk kata atau kalimat.

Kata Kunci

Kata utama yang digunakan sebagai tema dalam puisi akrostik, huruf-hurufnya menjadi awal baris puisi.

Discovery Learning

Model pembelajaran yang menekankan penemuan konsep atau materi secara aktif oleh siswa melalui pengamatan, diskusi, dan eksplorasi.

Refleksi Pembelajaran

Proses evaluasi diri untuk memahami keberhasilan dan kendala selama pembelajaran, serta merencanakan perbaikan selanjutnya.

2. DAFTAR PUSTAKA

A, W. W. (2018). Bahasa Indonesia Bahasa Indonesia. In *Jurnal Keperawatan Malang* (Vol. 1, Issue 1).

<https://doi.org/10.36916/jkm.v1i1.45>

(Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/10.36916/jkm.v1i1.45>

Makassar, 11 Agustus 2025

Mengetahui

Wali Kelas

Peneliti

Andi Nurani, S.Pd
NIP. 199211022023212020

Kastin Cipto Kalsum Muhammad
NIM. 105401112920



2. Modul Ajar Siklus II

Modul Ajar Puisi Akrostik

Siklus II

Nama Penyusun : Kastin Cipto Kalsum Muhammad
Institusi : UPT SPF SD NEGERI MANNURUKI KOTA MAKASSAR
Tahun Penyusunan : 2025
Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas : C / V (Lima)
Materi : Puisi Akrostik
Alokasi Waktu : 1 x 120 menit (1 pertemuan)

A. KOMPETENSI DASAR
<ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan karya puisi akrostik berdasarkan tema tertentu dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan estetika bahasa.
B. INDIKATOR PENCAPAIAN
<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kata kunci sebagai tema puisi akrostik dari video animasi. Menyusun puisi akrostik sesuai struktur dan tema yang dipilih. Menggunakan bahasa yang kreatif dan sesuai kaidah dalam menulis puisi. Menyelesaikan tugas menulis puisi akrostik dengan percaya diri.
C. TUJUAN PEMBELAJARAN
Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa mampu: <ul style="list-style-type: none"> Dapat menulis indah dalam puisis akrostik Memilih kata kunci yang akan dijadikan tema puisi akrostik. Menulis puisi akrostik sesuai kata kunci dan struktur yang benar..
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none"> Kreatif: Menghasilkan karya puisi yang unik dan menarik. Bernalar kritis: Memilih kata dan ide secara tepat untuk puisi. Gotong royong: Bekerja sama dalam diskusi untuk menentukan tema dan ide. Beriman dan berakhlak mulia: menghargai hasil karya teman dan proses belajar.

E. MATERI PEMBELAJARAN		
Puisi akrostik		
F. METODE PEMBELAJARAN		
Discovery Learning dengan menggunakan media video animasi berbasis Animaker yang menampilkan langkah-langkah menulis puisi akrostik secara menarik dan interaktif.		
G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN		
Tahap	Kegiatan Guru dan Siswa	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik, berdoa. Guru mengecek kesiapan belajar dan mengecek kehadiran. Guru melakukan ice breaking serta menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru melakukan apersepsi terhadap siswa Guru melakukan pertanyaan pemantik terhadap siswa tentang puisi akrostik 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru menayangkan video animasi puisi akrostik. Guru dan siswa berdiskusi bersama tentang ciri dan contoh puisi akrostik. Guru memberikan pertanyaan mengenai video, apakah sudah faham atau ada yang belum di mengerti. Guru menjawab pertanyaan siswa yang bertanya, dan menjelaskan apa yang belum di mengerti mengenai materi puisi akrostik. Guru memberikan lembar kerja siswa (LKS) kepada siswa Siswa mengerjakan LKS 	90 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan umpan balik dan apresiasi. Refleksi pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dan berdoa Bersama. 	20 menit
H. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR		

- Video animasi puisi akrostik berbasis Animaker (contoh dan proses penulisan).
- LCD proyektor
- Speaker
- LKS
- Buku teks Bahasa Indonesia kelas V SD.

I. PENILAIAN

1. Bentuk Penilaian

Penilaian produk: hasil karya menulis puisi akrostik.

2. Instrumen Penilaian

Rubrik penilaian puisi akrostik sebagai berikut:

Aspek yang Dinilai	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Kesesuaian Tema	Tema tidak jelas	Tema kurang sesuai	Sesuai tema	Sangat sesuai tema
Struktur Puisi Akrostik	Huruf awal tidak sesuai	Beberapa huruf salah	Sebagian besar benar	Semua huruf benar
Pilihan Kata	Kata tidak padu	Pilihan kata sederhana	Pilihan kata baik	Pilihan kata kreatif
Kreativitas	Puisi biasa saja	Ada sedikit kreativitas	Cukup kreatif	Sangat kreatif
Kerapian Tulisan	Sulit dibaca	Kurang rapi	Rapi	Sangat rapi

3. Cara Penilaian

- Total skor maksimal: 20
- Nilai = $(\text{Jumlah skor} / 20) \times 100$
- Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 75

J. REFLEKSI DAN TINDAK LANJUT

- Guru melakukan refleksi proses dan hasil belajar.

K. LAMPIRAN

1. GLOSARIUM

Puisi Akrostik

Puisi yang setiap barisnya diawali oleh huruf-huruf dari kata kunci tertentu yang jika dibaca dari atas ke bawah membentuk kata atau kalimat.

Kata Kunci

Kata utama yang digunakan sebagai tema dalam puisi akrostik, huruf-hurufnya menjadi awal baris puisi.

Discovery Learning

Model pembelajaran yang menekankan penemuan konsep atau materi secara aktif oleh siswa melalui pengamatan, diskusi, dan eksplorasi.

Refleksi Pembelajaran

Proses evaluasi diri untuk memahami keberhasilan dan kendala selama pembelajaran, serta merencanakan perbaikan selanjutnya.

2. DAFTAR PUSTAKA

- A, W. W. (2018). Bahasa Indonesia Bahasa Indonesia. In *Jurnal Keperawatan Malang* (Vol. 1, Issue 1).
<https://doi.org/10.36916/jkm.v1i1.45>
 (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/10.36916/jkm.v1i1.45>

Makassar, 15 Agustus 2025

Mengetahui

Wali Kelas

Peneliti

Ardi Nurani, S.Pd
 NIP. 199211022023212020

Kastin Cipto Kalsum Muhammad
 NIM. 105401112920

Lampiran 3. Lembar Observasi Guru

1. Lembar Observasi Guru Siklus I

Aktivitas Guru dalam PBM Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru dapat mengelola kelas dengan baik dan efektif			✓	
2.	Guru dapat mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran			✓	
3.	Guru dapat menyampaikan materi dengan jelas dan sistematis				✓
4.	Guru dapat menggunakan contoh yang relevan dan menarik				✓
5.	Guru dapat berinteraksi dengan siswa dengan baik dan efektif				✓
6.	Guru dapat memberikan umpan balik yang membantu kepada siswa				✓
7.	Guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik dan efektif			✓	
8.	Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi				✓
9.	Guru mengajar sesuai modul ajar				✓

Pengamat (Wali Kelas)

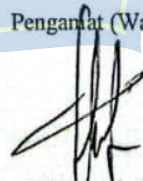
Andi Nurani, S.Pd
NIP.199211022023212020

2. Lembar Observasi Guru Siklus II

Aktivitas Guru dalam PBM Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru dapat mengelola kelas dengan baik dan efektif				✓
2.	Guru dapat mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran			✓	
3.	Guru dapat menyampaikan materi dengan jelas dan sistematis				✓
4.	Guru dapat menggunakan contoh yang relevan dan menarik				✓
5.	Guru dapat berinteraksi dengan siswa dengan baik dan efektif				✓
6.	Guru dapat memberikan umpan balik yang membantu kepada siswa				✓
7.	Guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik dan efektif				✓
8.	Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi				✓
9.	Guru mengajar sesuai modul ajar				✓

Pengamat (Wali Kelas)



Andi Nuraeni, S.Pd
NIP.199211022023212020

Lampiran 4. Lembar Pengamatan siswa

1. Pengamatan siswa Siklus I

Aktivitas Siswa dalam PBM Siklus I

No	Nama Siswa	MINAT				PERHATIAN				PARTISIPASI				KEGIATAN MENULIS			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ARAFR				✓			✓				✓				✓	
2	AASL				✓			✓				✓				✓	
3	AAD				✓			✓				✓			✓		
4	ANH			✓			✓					✓				✓	
5	ASR			✓	✓		✓					✓			✓		
6	AAS				✓			✓				✓				✓	
7	ANA				✓			✓				✓				✓	
8	HAF				✓			✓				✓				✓	
9	K				✓			✓				✓				✓	
10	MAGA				✓			✓				✓				✓	
11	MRAA				✓			✓				✓				✓	
12	MRA				✓			✓				✓				✓	
13	MAD				✓			✓				✓				✓	
14	MAM				✓			✓				✓				✓	
15	MRA				✓			✓				✓				✓	
16	NKW				✓			✓				✓				✓	
17	NA				✓			✓				✓				✓	
18	N				✓			✓				✓				✓	
19	PAR			✓			✓					✓				✓	
20	RNA				✓			✓				✓				✓	
21	SDZ				✓			✓				✓				✓	
22	SNF				✓			✓				✓				✓	
23	TNI				✓			✓				✓				✓	
24	ZAR				✓			✓				✓				✓	
25	ZNI				✓			✓				✓				✓	
26	AU				✓			✓				✓				✓	

Pengamat (Wali Kelas)

Andi Nurhaji, S.Pd
NIP.199211022023212020

2. Pengamatan siswa Siklus II

Aktivitas Siswa dalam PBM Siklus II

No	Nama Siswa	MINAT				PERHATIAN				PARTISIPASI				KEGIATAN MENULIS			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ARA FR				✓			✓				✓				✓	
2	AAS L				✓			✓				✓				✓	
3	AAD				✓			✓				✓				✓	
4	ANH				✓			✓				✓				✓	
5	ASR			✓			✓						✓		✓		
6	AAS				✓			✓					✓			✓	
7	ANA				✓			✓				✓				✓	
8	HAF				✓			✓					✓			✓	
9	K				✓			✓					✓			✓	
10	MAGA				✓			✓				✓				✓	
11	MRAA				✓			✓				✓				✓	
12	MRA				✓			✓				✓				✓	
13	MAD				✓			✓				✓				✓	
14	MAM				✓			✓				✓				✓	
15	MRA				✓			✓				✓				✓	
16	NKW				✓			✓				✓				✓	
17	NA				✓			✓				✓				✓	
18	N				✓			✓				✓				✓	
19	PAR				✓			✓				✓				✓	
20	RNA				✓			✓				✓				✓	
21	SDZ				✓			✓				✓				✓	
22	SNF				✓			✓				✓				✓	
23	TNI				✓			✓				✓				✓	
24	ZAR				✓			✓				✓				✓	
25	ZNI				✓			✓				✓				✓	
26	AU				✓			✓				✓				✓	

Pengamat (Wali Kelas)

Andi Nuraeni, S.Pd
NIP.199211022023212020

1. Data penelitian siklus 1

[illegible]

2. Data penelitian siklus 2

Lampiran 6. Dokumentasi

1. Dokumentasi siklus I



2. Dokumentasi siklus II



Bab I Kastin Cipto Kalsum Muhammad 105401112920

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.umnaw.ac.id

Internet Source

3%

2

repo.undiksha.ac.id

Internet Source

2%

3

pendidikanwandi.blogspot.com

Internet Source

2%

4

Rifdatul 'Aisyil Farrihah, Aulia Aisa, Rina Dian Rahmawati. "Pengembangan E-Book Fiqih Berbasis Aplikasi Sigil untuk Meningkatkan Minat Belajar di Kelas X MA Salafiyah Syafi'iyah Mojokerto", YASIN, 2025

Publication

2%

5

text-id.123dok.com

Internet Source

2%

Exclude quotes

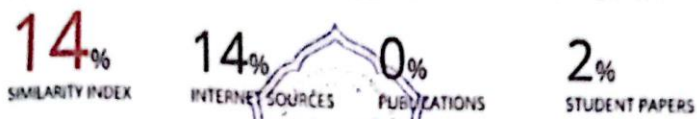
Exclude bibliography

Exclude matches



Bab II Kastin Cipto Kalsum Muhammad 105401112920

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	8%
2	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	3%
3	aslanpublisher.id Internet Source	3%

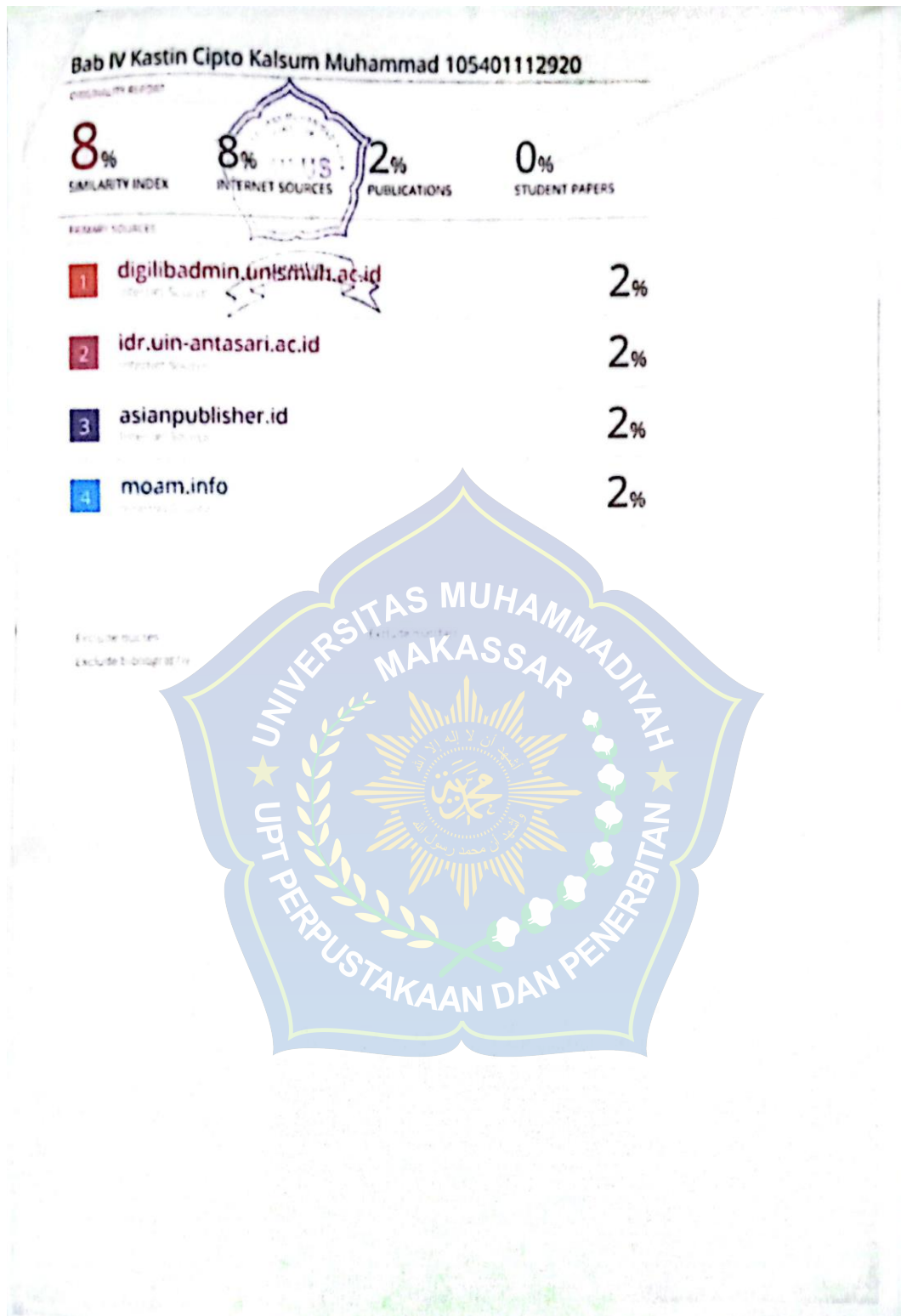
Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches







Bab V Kastin Cipto Kalsum Muhammad 105401112920

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	TURNITIN INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unjaya.ac.id Internet Source	5%
---	--	----

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN