

**EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN BERBICARA MURID KELAS IV SD NEGERI 77
KANAENG KECAMATAN GALESONG SELATAN
KABUPATEN TAKALAR**



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

Oleh :

JUMRIANI

105401118921

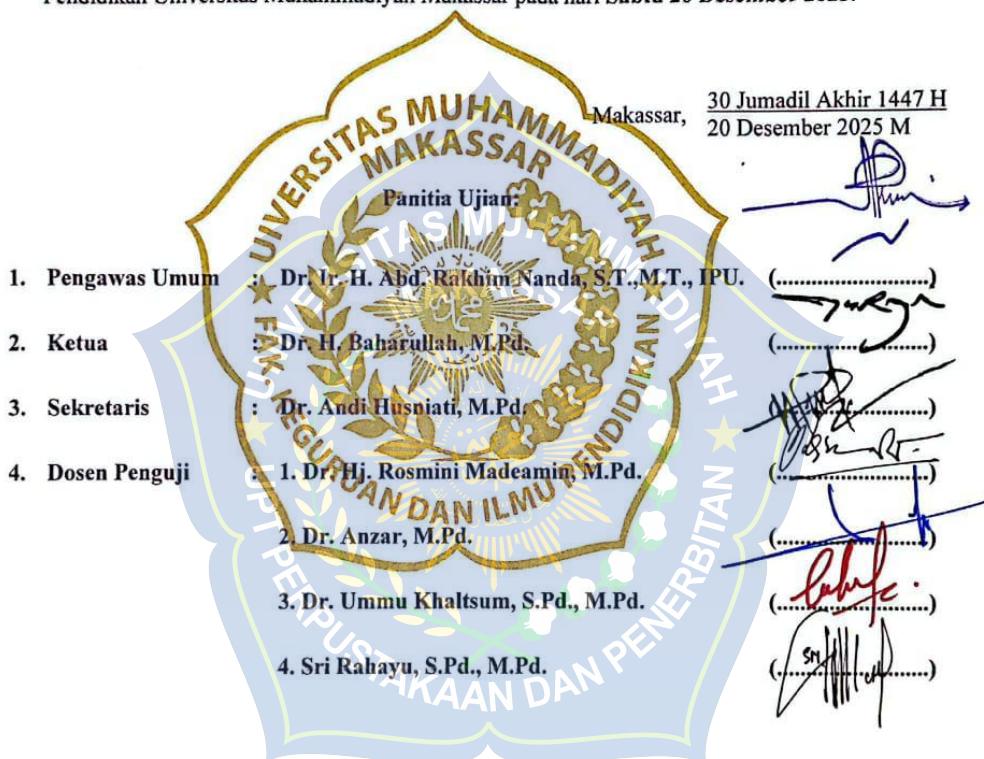
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2025**



الله اکبر

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Jumriani NIM 105401118921**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 0914 Tahun 1447 H/2025 M, tanggal 30 Jumadil Akhir Tahun 1447 H/20 Desember 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 **Sabtu 20 Desember 2025**.



Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar





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

Jalan Sultan Afandien No.259 Makassar
Telepon : 0411 486083 / 8609 / 2112000
Email : kip.umpi.ac.id
Web : www.kip.umpi.ac.id

اللهم آمين
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Murid Kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Jumriani
NIM : 105401118921
Jurusan : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujiankan.



| Terakreditasi Institusi

CS Dipindai dengan CamScanner



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 : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jumriani
NIM : 105401118921
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektivitas Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Murid Kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada 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.

Takalar, 28 Oktober 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Jumriani



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 : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Jumriani**

Nim : 105401118921

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Takalar, 28 Oktober 2025

Yang Membuat Perjanjian,



Jumriani

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat.

Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang

Memiliki proses yang berbeda.

Keberhasilan butuh kesabaran.

Lakukan sesuatu yang lebih bernilai

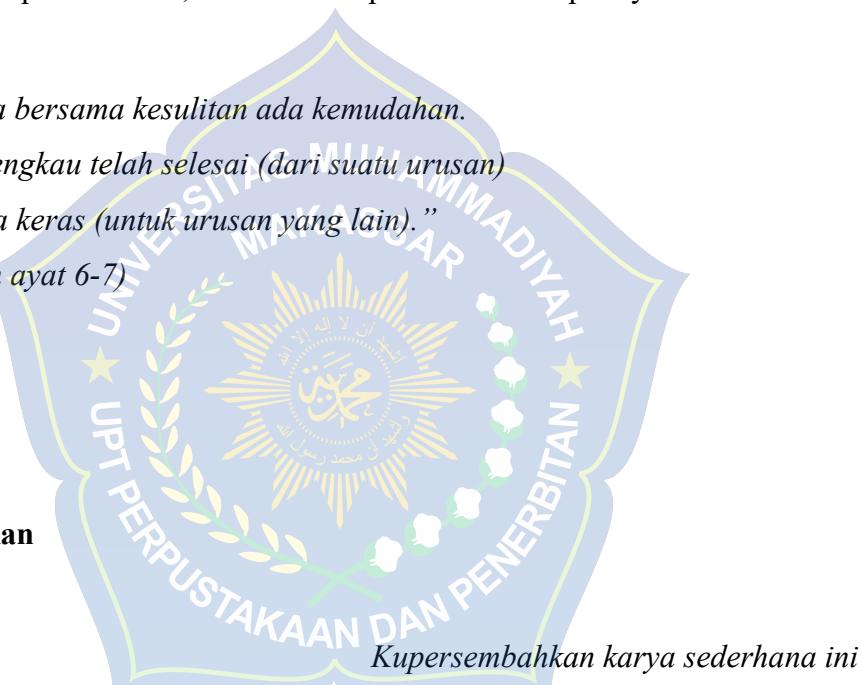
Orang yang memperbaiki niat, maka akan diperbaiki kehidupannya.

” Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

*Maka Apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan)
tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).”*

(QS Al-Insyirah ayat 6-7)

Dipersembahkan



ABSTRAK

JUMRIANI. 2025. *Efektivitas Video Animasi dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Murid Kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Skripsi.* Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Rosmini Madeamin dan Anzar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian adalah 23 murid kelas IV yang dipilih secara random sampling. Teknik pengumpulan data meliputi tes keterampilan berbicara (pre-test dan post-test), observasi, angket, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan uji-t berpasangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest murid adalah 59,3 dengan kategori rendah, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 83,6 dengan kategori tinggi. Uji-t berpasangan menghasilkan thitung = -11,770 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, aktivitas dan respons murid terhadap penggunaan video animasi juga berada pada kategori positif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

Kata Kunci: Video Animasi, Keterampilan Berbicara

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan khadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan ridha-Nya sehingga penulis masih diberikan kesehatan, kesempatan kesabaran terlebih lagi karunia kemauan serta tekad yang dianugerahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, tak lupa pula penulis panjatkan shalawat serta salam atas junjungan Nabi besar Muhammad SAW, sebagai suri tauladan untuk menjadi manusia yang cerdas dan berakhlak di dunia.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Penulis menyadari keterbatasan pengatahan dan kemampuan yang dimiliki. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan agar membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis telah mendapat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Segala hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang teristimewa ucapan terima kasih kepada kedua orang tua saya tercinta, Ayah saya Bapak Syamsuddin dan Ibu Hadia. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih sayang yang diberikan, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis dan tak henti-hentinya memberikan support dan kasih sayang yang penuh cinta, yang selalu ada mendengarkan keluh kesah dan selalu memberikan motivasi serta doa hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Semoga kalian

berdua sehat selalu. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada adek saya jumarnia dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan doa yang tiada henti hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Ibu Dr. Rosmini Madeamin, M.Pd. Sebagai pembimbing I dan Bapak Dr. Anzar, M.Pd. Sebagai pembimbing II yang sabar,ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi serta saran-saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi. Pada kesempatan ini juga penulis menyampaikan ucapan terima kasih, penghormatan dan penghargaan kepada:

Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU. Sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. H. Baharullah, M.Pd. Sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Ernawati, S.Pd., M.Pd. Sebagai Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) serta seluruh Dosen dan Staf pegawai prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah membekali penulis ilmu pengetahuan yang bermanfaat.

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru kelas IV serta staf guru-guru UPT SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada teman-teman PGSD tahun 2021.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada teman serta sahabat terdekat penulis sejak awal perjalanan, Rezki Suhailah, Hariyanto, Muhammad arfah, terima kasih selalu senantiasa menyemangati, menguatkan saat lemah,

berbagi suka dan duka, memberikan dukungan dan doa, serta membantu material untuk memenuhi kebutuhan penulis dan keperluan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala kebaikan dan bantuan yang diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan yang terbaik

Terima kasih juga penulis haturkan untuk diri saya sendiri Jumriani, yang meski lelah dan sering terjebak dalam pergulatan pikiran, tetap memilih bertahan dan menyelesaikan perjalanan ini. Penulis percaya bahwa setiap manusia menghadapi masalah dan ujiannya masing-masing, siapa yang bertahan dan terus berjuang ia akan sampai pada tujuannya.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang selalu memberikan perhatian, doa, dan dorongan, baik melalui pertanyaan, motivasi, maupun kritik. Penulis meyakini bahwa setiap perjalanan memiliki waktunya sendiri, dan setiap orang memiliki tantangan yang berbeda. Tidak ada ukuran tunggal untuk menentukan keberhasilan, karena sejatinya keberhasilan adalah ketika seseorang mampu menyelesaikan apa yang telah ia mulai.

Penulis juga menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, penulis menerima setiap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga tulisan sederhana ini dapat memberi manfaat bagi pembaca dan menjadi amal kebaikan bagi penulis sendiri.

Takalar, Oktober 2025

Penulis

Jumriani

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat teoretis.....	6
2. Manfaat Praktis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Video Animasi.....	7
2. Keterampilan Berbicara.....	9
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	10
C. Kerangka Pikir	13
D. Hipotesis	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. Rancangan Penelitian	16
B. Populasi Dan Sampel.....	16
1. Populasi	16

2. Sampel.....	17
C. Variabel dan Desain Penelitian	17
1. Variabel Penelitian	17
D. Definisi Operasional Variabel.....	18
E. Prosedur Penelitian	19
F. Instrumen Penelitian	20
G. Teknik Pengumpulan Data.....	21
H. Teknis Analisis Data	21
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
A. Hasil Penelitian.....	28
1. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar	28
2. Deskripsi Penggunaan Media Video Animasi Kelas IV UPT SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.....	31
3. Deskripsi Hasil <i>Post-test</i> Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar	34
4. Deskripsi Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar	36
B. Pembahasan	37
1. Gambaran Penggunaan Media Animasi.....	37
2. Gambaran Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	38
3. Gambar Uji Statistik.....	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	43
A. Simpulan	43
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	48
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi	17
3.2 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	18
3.3 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara	22
3.4 Kategorisasi Standar Yang Ditetapkan Departemen Pendidikan Nasional	24
3.5 Kategorisasi standar ketuntasan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri No. 77 Kanaeng	24
3.6 Kategori Penilaian.....	25
4.1 Statistik Skor Hasil Belajar <i>Pre-test</i>	29
4.2 Tingkat Penguasaan Materi <i>Pre-Test</i>	30
4.3 Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	30
4.4 Statistik Skor Hasil <i>Post-test</i>	34
4.5 Tingkat Penguasaan Materi <i>Post-Test</i>	35
4.6 Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	14



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2025 Bahasa Indonesia Kelas 4	49
2. Lembar Kerja Siswa (LKS).....	65
3. Daftar Hadir Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 77 Kanaeng.....	69
4. Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara	70
5. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71
6. Lembar Observasi Guru	72
7. Uji Daya Statistik	73
8. Hasil Observasi Aktivitas Murid kelas IV	74
9. Hasil Kerja LKS Kelompok	75
10. <i>Pretest</i>	76
11. <i>Posttest</i>	77
12. Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi	78
13. Kartu Kontrol Penelitian	80
14. Surat Izin penelitian	81
15. Surat Bebas Plagiasi	83
14. Dokumentasi	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Definisi pendidikan dalam arti luas adalah hidup, artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Pristiwanti, 2022). Alasan pentingnya pendidikan karena dengan sebuah pendidikan dapat membentuk karakter manusia yang bermoral dan berbudaya (Yulianti, 2021). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (3) yang menyatakan bahwa "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa."

Berdasarkan KBBI, bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri (Randi dkk., 2021:1081). Selain itu, bahasa menurut (Maghfiroh dkk., 2022:103.) adalah deretan bunyi yang bersistem sebagai alat (instrumental) yang menggantikan individual dalam menyatakan sesuatu kepada lawan tutur dan akhirnya melahirkan kooperatif di antara penutur dan lawan. Pentingnya bahasa dalam proses pendidikan juga sejalan dengan UUD 1945 Pasal 32 ayat (2) yang menyebutkan bahwa "Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional."

Bahasa sebagai alat komunikasi, Bahasa sebagai alat komunikasi merupakan cara yang paling efektif untuk menyampaikan pikiran, maksud maupun tujuan kepada orang yang kita ajak berkomunikasi. Mailani dkk (2022 : 5). Kesalahan penggunaan kata maupun penyusunan ketika menulis pesan maupun berbicara dapat menyebabkan kesalah pahaman. Ketika seseorang menggunakan bahasa daerahnya sedangkan lawan bicaranya berasal dari daerah dan juga suku bangsa yang berbeda tentu akan menimbulkan kegagalan dalam berkominikasi. Karena ketidak pahaman bahasa yang digunakan untuk berbicara.

Media video animasi dapat membantu murid dengan mudah menangkap materi yang telah diberikan, karena dengan tayangan dari video animasi yang bervariasi nantinya mereka akan tertarik dan fokus untuk mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran yang baik dan tepat disesuaikan dengan karakteristik para peserta didik. Diharapkan nantinya akan meningkatkan motivasi belajar murid (Bua, 2022).

Motivasi adalah keinginan dalam diri seorang individu untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar sangatlah berperan penting dalam kesuksesan belajar sebab tanpa adanya motivasi yang melekat dibenak akan sulit mewujudkan segala tindakan ke arah lebih baik (Yulianti, 2021). Dengan meningkatnya motivasi kegiatan murid dalam hal belajar, maka akan berdampak positif terhadap seberapa besarnya keberhasilan dari proses belajar (Irawan dkk., 2021: 214.)

Keterampilan berbicara adalah sebuah proses komunikasi seseorang dalam merangkai berbagai macam kata menjadi sebuah kalimat sehingga orang lain mengerti pesan yang disampaikan baik berupa ide, pendapat, gagasan, atau dalam bentuk mengungkapkan segala perasaan dan isi hati (Tarmini, 2022). Keterampilan berbicara adalah kemampuan berbahasa murid mampu berbicara maupun bercerita dengan baik dengan dan benar secara lisan (Nur'aini, 2021).

Keterampilan berbicara sangat penting untuk dimiliki oleh murid dan guru dibidang pendidikan agar korespondensi dan interaksi dalam proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan (Fauziyyah, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam berbicara anak-anak kesulitan dalam memilih dan memilah kata yang tepat untuk digunakan, sehingga terkadang dalam pembelajaran bahasa Indonesia mereka susah memahami pembicaraan karena pengaruh bahasa daerah atau bahasa ibu, demikian juga bahasa di lingkungan, disebabkan oleh lingkungan sekitar mereka sangat mempengaruhi kondisi ini mendominasi penggunaan bahasa murid bahwa murid lebih banyak menggunakan bahasa daerah saat dikelas IV ini, sehingga saat diminta menyampaikan ide atau cerita dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, mereka sering kali terbata-bata dan bingung memilih kosa kata yang tepat. Jadi kadang dalam pemulihan kata itu tidak sesuai dengan apa yang menjadi fokus dari pembelajaran itu sendiri, maka itu salah satu faktor ketika yang menjadi masalah dalam proses berbicara dan menyimak pada kelas IV sehingga hal ini menyebabkan proses berbicara dan menyimak menjadi kurang optimal.

Penggunaan model pembelajaran dengan media video animasi menjadi salah satu solusi yang efektif. Video animasi mampu menarik perhatian murid dengan visual yang menarik dan cerita yang kontekstual, sehingga mereka lebih dan mudah memahami materi. Selain itu, melalui video animasi, murid mendapatkan contoh konkret penggunaan bahasa yang baik, mulai dari intonasi, pemilihan kata, hingga struktur kalimat. Suasana kelas pun menjadi hidup karena murid tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi dan latihan berbicara setelah menonton video. Dengan demikian, video animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga memotivasi siswa untuk mencoba berbicara dengan lebih percaya diri dalam bahasa Indonesia.

Di UPT SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam belajar efektivitas video animasi dalam pembelajaran keterampilan berbicara murid kelas IV, ditemukan di dalam kelas IV bahwa permasalahan dalam berbicara itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi seperti kurangnya kosa kata yang dimiliki oleh peserta didik, kemudian mereka cenderung kurang percaya diri dalam berbicara, kemudian dipengaruhi juga oleh lingkungan sekitar baik itu dilingkungan rumah mereka maupun dilingkungan sekolah, kemudian selain dari kosa kata yang kurang, kurangnya percaya diri mereka sehingga konsentrasi mereka terpecahkan. Dalam proses pembelajaran ketika mereka disuruh berbicara mereka kadang tidak bisa mengungkapkan karena konsentrasi mereka terpecah sehingga mereka tidak fokus, begitu pula dalam hal menyimak, dalam menyimak pembelajaran itu kadang banyak

dibutuhkan konsentrasi, kebisingan kebisingan terkadang ada gangguan dari temannya, terkadang dari temannya yang lain yang menyimak tidak bisa konsentrasi karena adanya kebisingan yang terjadi dalam kelas, kemudian konsentrasinya kurang fokus terhadap pelajaran, terkadang pula dari gurunya sendiri kadang medianya itu kurang memadai sehingga anak-anak menjadi monoton karena kurang bervariasi dalam media yang diperlihatkan atau media yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat dikatakan penelitian ini sangat tepat untuk dikaji. Atas dasar pertimbangan tersebut, peneliti tertarik dalam melakukan penelitian ini dan mengangkat penelitian ini dengan Judul “Efektivitas Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Kelas IV SDN 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah “Bagaimana Efektivitas Video Animasi dalam pembelajaran Keterampilan Berbicara murid Kelas IV SDN 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar”?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah, “Untuk mengetahui deskripsi penggunaan media video animasi melalui pembelajaran dengan menceritakan kembali isi video murid kelas IV SDN 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini mampu memperkaya konsep dan metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang belum di aplikasikan sebelumnya untuk menunjukkan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan dasar untuk mengembangkan kurikulum berbasis teknologi yang lebih modern dan efektif.
- b. Bagi guru, Penelitian memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid, terutama dalam pembelajaran bahasa.
- c. Bagi murid, Penelitian ini diharapkan mampu menjadikan murid yang cerdas dalam tiga ranah yaitu kognitif, efektif dan psikomotorik.
- d. Bagi peneliti memberikan referensi tentang media pembelajaran berbasis video animasi agar murid lebih mudah memahami pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Video Animasi

Menurut (Astutik, 2021) video adalah sarana yang berisi materi/bahan ajar yang dikemas sehingga dapat di dengar dan dilihat melalui VCD player berupa pita video. Menurut (Pitriani, 2021) animasi merupakan sebagai suatu gerakan yang dihidupkan dalam sebuah gambar atau gambar berupa kartun yang dapat bergerak atau hidup.

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

Jenis-jenis video animasi Menurut (Pratiwi dkk., 2021)

a. Animasi 2D

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

b. Animasi 3D

Dalam animasi 3D biasanya animator melalui gambarnya dengan menggambar pola tulang terlebih dahulu, barulah

menggambar bagian lainnya untuk ditambahkan kepola tulang tersebut. Misalnya animasi 3D memerlukan pemahaman lebih untuk menggerakkan objek.

Kelebihan Video Animasi

Kelebihan video pembelajaran salah satunya adalah mampu membantu peserta didik baik peserta didik dengan gaya belajar auditif maupun visual, keduanya terbantu dalam menyerap materi dengan baik sehingga pembelajaran lebih efektif (Farida dkk., 2022)

Kekurangan Video animasi

Kekurangan video (Video tidak detail dalam penjelasan materi dikarenakan peserta didik harus mampu mengingat dari setiap scene ke scene; belajar dengan video dianggap lebih mudah dibandingkan dengan teks sehingga peserta didik kurang untuk lebih aktif dakan berinteraksi dengan materi (Komara dkk., 2022)

Adapun solusi untuk mengatasi kekurangan penggunaan media video animasi sebagai berikut :

1. Mengadakan pelatihan atau workshop animasi bagi tim produksi
2. Menyimpan file proyek dalam format yang bisa diedit
3. Lakukan produksi secara mandiri dengan tim internal jika memungkinkan
4. Sediakan versi cetak atau teks dari materi animasi sebagai alternatif bagi mereka yang tidak memiliki perangkat
5. Buat template video dan elemen animasi reusable agar bisa dipakai ulang di proyek lain.

2. Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh (Padmawati dkk., 2019). Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang seseorang menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan yang ada dalam pikiran pembicara (Sasmitha Sasmitha et al., 2024).

Keterampilan berbicara adalah suatu proses yang efektif, dengan keterampilan berbicara kita dapat menyampaikan berbagai macam informasi (fakta, peristiwa, gagasan, ide, tanggapan, dan sebagainya) (Harianto, 2020). Keterampilan berbicara merupakan keterampilan seseorang dalam berkomunikasi kepada orang lain secara lisan (Anjelina, 2022).

Menurut (Magdalena 2021) Faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa yaitu :

1. Faktor keluarga

Faktor ini biasanya siswa sering dilatih oleh orang tua dirumah. Dengan sudah terlatihnya siswa dalam keterampilan bicara maka murid tersebut sudah terbiasa untuk berbicara dengan orang

lain atau berbicara di depan kelas, begitulah pentingnya peran orang tua atau keluarga dalam meningkatkan kemampuan murid dalam keterampilan berbicara.

2. Faktor sekolah

Faktor ini murid dibiasakan oleh sekolah atau guru untuk bicara di depan kelas, berkomunikasi dengan teman yang lain kelas, berkomunikasi dengan guru di sekolah, dan guru harus terus mendukung serta memberikan respon yang baik untuk siswa.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dimaksudkan untuk memaparkan penelitian-penelitian dengan permasalahan serupa yang pernah dilakukan. Penelitian tentang penggunaan video animasi dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Meskipun demikian, penelitian ini masih menarik untuk diteliti lebih lanjut. Berikut penelitian-penelitian relevan sebagai berikut :

1. Fuad Ashari, 2022 (Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III)

Hasil pretes murid diperoleh melalui tes keterampilan berbicara sebelum di berikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi pada 28 subjek murid rata-rata 69,25 dari skor ideal 100. Nilai murid tersebut dalam kategori rendah, hal ini dikarenakan murid yang bosan dengan kegiatan yang terus di ulang-ulang tanpa adanya penggunaan media yang menunjang kegiatan pembelajaran. Sedangkan hasil posttes rata-rata 85,43 dari skor ideal 100 yang terkategorikan

sangat baik, serta pada saat kegiatan pembelajaran murid terlihat mendengarkan & memperhatikan materi dan informasi yang disampaikan oleh guru, antusiasme dan keaktifan dalam bertanya juga sangat baik.

2. Hernawati, 2024 (Efektivitas Metode Story Telling Bermedia Video Dongeng Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Murid Sekolah Dasar)

Hasil pengamatan yang dilakukan pada pertemuan pertama (sebelum dilakukan treatment) dari 103 murid yang menjadi sampel masih banyak murid dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara sebesar 54 yang berada pada kategori keterampilan berbicara rendah. Sedangkan pada pertemuan ke 2 (setelah dilakukan treatment) mengalami peningkatan dengan nilai rata – rata mencapai 81 yang berada pada kategori sangat baik. Pencapaian ini belum terlaksana 100% dikarenakan berbagai situasi dan kondisi yang kurang mendukung. Namun, berdasarkan hasil pengamatan ini, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode story telling berlangsung secara efektif dengan rata-rata nilai yang meningkat pada pertemuan kedua.

3. Famela, 2021(Efektivitas Penerapan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas Viii Mts Al-Muttaqin Plemahan)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks persuasi murid kelas VIII MTs Al-Muttaqin Plemahan mengalami

peningkatan setelah menerapkan media video animasi. Artinya media video animasi efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis teks persuasi yang akan diuraikan sebagai berikut ini. (1) hasil keterampilan menulis teks persuasi murid kelas VIII B MTs Al-Muttaqin tanpa menggunakan media video animasi mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 59,3 menjadi 65,57; (2) hasil keterampilan menulis teks persuasi murid kelas VIII A MTs Al-Muttaqin dengan menggunakan video animasi mengalami peningkatan dari 58,12 menjadi 71,12. (3) hasil perhitungan analisis statistik diperoleh nilai thitung adalah -6,950. Tabel distribusi t dicari pada = 0,05 (*two tail test*) diperoleh ttabel sebesar 1,67 dan Sig. (0,000) < (0,05). Nilai thitung jauh pada penerimaan ttabel yakni thitung (-6,950) > ttabel (1,67) atau thitung (-6,950) < -ttabel (-1,67) sehingga thitung berada pada daerah penolakan Ho. Nilai Sig. < atau thitung > ttabel atau thitung <-ttavel maka keputusannya adalah Ho ditolak dan Ha diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diterima adalah media video animasi efektif terhadap pembelajaran keterampilan menulis teks persuasi.

- Perbedaan dengan rencana penelitian yang akan dilaksanakan
 1. Perbedaan pertama terletak pada materi yang disampaikan, yakni pembelajaran Bahasa Indonesia, namun, keduanya memiliki persamaan dalam penggunaan media pembelajaran berupa video animasi, namun juga memiliki perbedaan dari kelasnya.
 2. Perbedaan kedua terletak pada materi yang disampaikan, yakni pembelajaran Bahasa Indonesia, namun, keduanya memiliki

persamaan dalam penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

3. Perbedaannya terletak pada kelas dan lokasi pelaksanaan kegiatan.

Adapun persamaannya, keduanya sama-sama menggunakan media pembelajaran berupa video animasi.

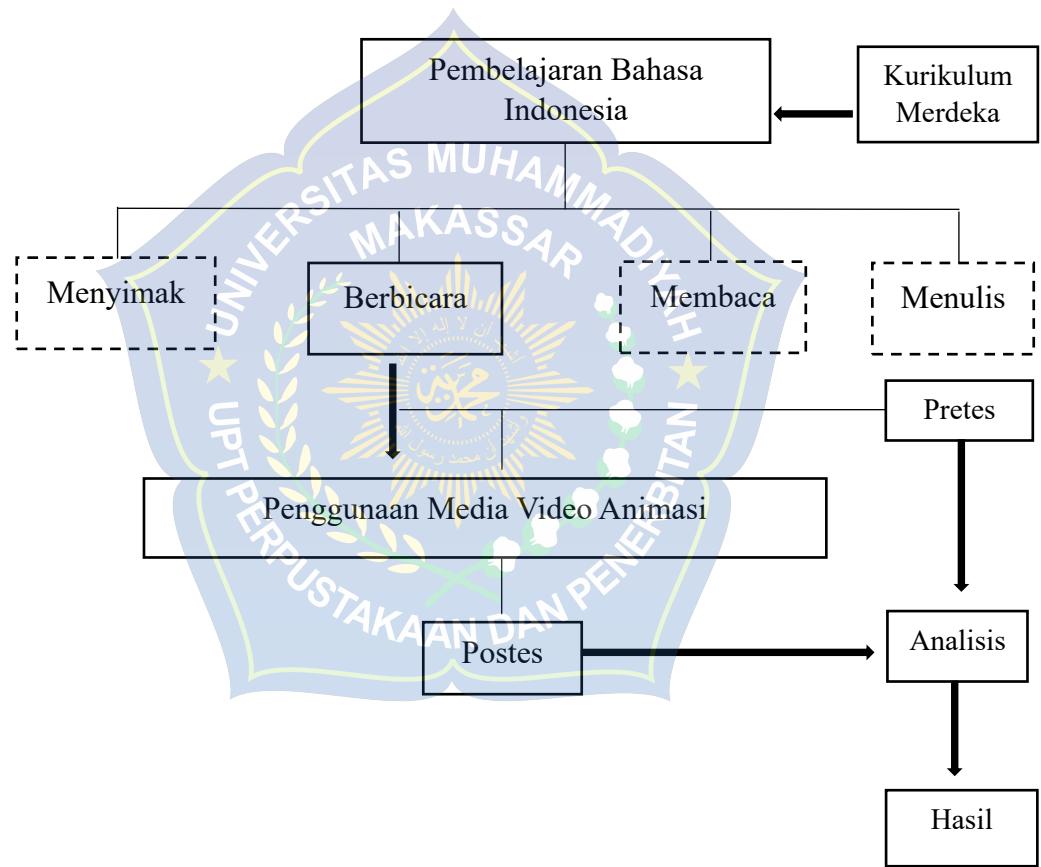
C. Kerangka Pikir

Secara umum hasil belajar pembelajaran bahasa indonesia murid dan penguasaan murid kaidah-kaidah Bahasa Indonesia merupakan kerangka pikir yang menggambarkan alur pemikiran dalam penelitian mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia yang didasarkan pada Kurikulum Merdeka. Dalam kerangka ini, pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara, digunakan video animasi sebagai alat bantu pembelajaran. Sebelum media ini digunakan, dilakukan pretes untuk mengetahui kemampuan awal murid. Selanjutnya, murid diberikan pembelajaran menggunakan media video animasi. Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan postes untuk mengukur peningkatan kemampuan berbicara murid setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media tersebut.

Data hasil pretes dan postes kemudian dianalisis guna mengetahui adanya perubahan atau peningkatan dalam keterampilan berbicara murid. Dari hasil analisis inilah akan diperoleh simpulan mengenai keefektifan penggunaan penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek berbicara.

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



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis yang dirumuskan, ada keefektifan dalam penggunaan media video animasi melalui pembelajaran dengan menceritakan kembali isi video murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk penelitian yang menggunakan pengumpulan data numerik dan teknik analitik untuk menguji hipotesis, menarik kesimpulan, dan memahami hubungan antar variabel yang diteliti. Penelitian kuantitatif adalah metodologi penelitian yang menggunakan teknik ilmiah untuk mengumpulkan data numerik, melakukan analisis statistik, dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan.

(Candra Susanto dkk., 2024)

Desain penelitian kuantitatif ini merupakan jenis penelitian *pre-Eksperimen* yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi melalui pembelajaran luring dengan menceritakan kembali isi video murid kelas IV SD Negeri NO 77 Kanaeng, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar.

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2020: 126) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan

Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas IV SD Negeri No. 77 Kanaeng, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar.

Tabel 3.1 Populasi

No	Kelas	Jumlah
1.	IV (Empat)	23 Orang

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi di IV SD Negeri No. 77 Kanaeng, Kecamatan Galesong, Kabupaten Takalar yang dimiliki oleh populasi. Adapun sampel dan penelitian ini yaitu murid kelas IV berjumlah 23 orang yang terdiri dari 12 perempuan dan 11 laki-laki. Sedangkan teknik pengambilan sampel adalah *random sampling*.

Teknik ini digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Serta apabila populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau cluster. Adapun tahap dalam menentukan sampel yaitu tahap pertama menentukan sampel daerah dan tahap berikutnya menentukan individu yang ada pada daerah itu secara *sampling* juga (Sugiyono, 2013: 124).

C. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain tersebut berbentuk sebagai berikut :

Tabel 3.2 One Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Sugiyono, (2017: 74)

Keterangan :

X : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, yaitu menggunakan media video animasi

O1 : Tes awal yang diberikan pada kelas eksperimen diawal penilitian.

O2 : Tes akhir yang diberikan pada kelas eksperimen di akhir penelitian.

D. Definisi Operasional Variabel

Memperoleh gambaran yang jelas tentang variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka secara operasional mempunyai bahasan sebagai berikut :

1. Keterlaksanaan pembelajaran merupakan sikap atau perilaku guru selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan hasil observasi selama pengajaran dengan penggunaan media video animasi.
2. Hasil belajar menceritakan kembali isi fabel siswa dalam penelitian ini adalah nilai hasil tes murid sebelum dan sesudah diajar melalui penggunaan media video animasi.
3. Aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan murid selama mengikuti proses pembelajaran melalui penggunaan media video animasi.
4. Respons murid yang positif merupakan tanggapan perasaan senang, setuju, atau merasakan adanya kemajuan sesudah diterapkannya penggunaan media video animasi.

E. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan
 - a. Menentukan sekolah yang akan diteliti.
 - b. Melakukan observasi di sekolah yang telah dipilih.
 - c. Mendiskusikan dengan guru yang bersangkutan tentang masalah yang diperoleh selama observasi.
 - d. Mengkaji masalah yang ditemukan.
 - e. Mempersiapkan perangkat pembelajaran sesuai dengan masalah yang ditemui.
 - f. Menerapkan instrumen, lembar observasi, lembar tes, dan angket untuk memperoleh data.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memberikan pretest di awal pertemuan atau di awal pembelajaran.
 - b. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.
 - c. Melaksanakan observasi terhadap aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung.
 - d. Memberikan tes sebagai bentuk evaluasi terhadap hasil belajar murid.
 - e. Memberikan angket respons kepada murid untuk mendapatkan data respons murid terhadap penggunaan media video animasi.

3. Tahap Akhir

- a. Mengolah data hasil penelitian
- b. Menganalisis data hasil penelitian
- c. Membuat atau menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan pendekatan pembelajaran bertujuan untuk mengetahui seberapa baik keterlaksanaan pada saat pembelajaran berlangsung. Butir-butir instrumen ini mengacu pada langkah-langkah pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan RPP. Pengamatan dilakukan sejak kegiatan pendahuluan hingga kegiatan penutup dan dibantu oleh seorang teman sebagai observer. Pengkategorian skor keterlaksanaan pendekatan pembelajaran terdiri dari 4 kategori yakni (1) Kurang baik, (2) Cukup baik, (3) Baik, (4) Sangat baik.

2. Tes Hasil Belajar Menceritakan Kembali Isi Video

Tes hasil belajar yaitu alat bantu berupa tes formatif yang digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar murid sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media video animasi pada pembelajaran menceritakan kembali isi video kelas eksperimen.

3. Lembar Observasi Aktivitas Murid

Instrumen lembar observasi aktivitas Murid digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas Murid selama proses pembelajaran

berlangsung. Pengambilan data aktivitas murid dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung yang dilakukan oleh seorang observer.

4. Angket Respons Murid

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam hal ini murid kelas IV SD Negeri NO. 77 Kanaeng, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar.

Angket respons murid digunakan untuk mengetahui respons murid terhadap pembelajaran yang diberikan melalui penggunaan media video animasi.

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun tata cara pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tes (Pre-test dan Post-test)

Digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara murid sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) menggunakan video animasi dalam pembelajaran.

2. Dokumentasi

Sebagai data pendukung, misalnya rekaman video murid saat berbicara, hasil tugas lisan, atau foto aktivitas pembelajaran.

H. Teknis Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, analisis data aktifitas murid dan analisis data respons murid.

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

Aspek Yang Dinilai	Indikator	Skor (1-4)
Lafal	1. Kejelasan vokal atau konsonan 2. Ketepatan pengucapan 3. tidak bercampur lafal daerah	1 (tersandat) 2 (kurang jelas) 3 (cukup jelas) 4 (sangat jelas)
Kelancaran berbicara	1. kelancaran 2. teratur atau urut 3. kesesuaian hal yang diceritakan	1 (tersandat) 2 (kurang jelas) 3 (cukup jelas) 4 (sangat jelas)
Tata bahasa	Menggunakan struktur kalimat dan tata bahasa yang tepat	1 (tersandat) 2 (kurang jelas) 3 (cukup jelas) 4 (sangat jelas)
Kosa kata	Menggunakan kosa kata yang tepat, bervariasi, dan sesuai konteks	1 (tersandat) 2 (kurang jelas) 3 (cukup jelas) 4 (sangat jelas)
Ekspresi	Menunjukkan kontak mata, ekspresi wajah, dan intonasi yang mendukung pesan	1 (kurang) 2 (cukup) 3 (baik) 4 (sangat baik)

Isi atau gagasan	Menyampaikan ide secara runtut dan mudah dipahami	1 (tidak runtut) 2 (cukup) 3 (jelas) 4 (sangat jelas)
Intonasi	1. tinggi rendah suara 2. tekanan suku kata 3. nada atau panjang pendek tempo	1 (tersandat) 2 (kurang jelas) 3 (cukup jelas) 4 (sangat jelas)

Sumber : (Maulani et al., 2021)

1. Teknis Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif (sugiyono, 2017: 147) adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

a) Keterlaksanaan Pembelajaran

Teknis analisis data terhadap keterlaksanaan pembelajaran digunakan analisis rata-rata artinya keterlaksanaan pembelajaran dihitung dengan cara menjumlah nilai tiap aspek kemudian membandingkan dengan banyak aspek yang dinilai.

b) Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Analisis statistika deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik hasil belajar menceritakan kembali isi fabel murid setelah

penggunaan media video animasi yang meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, nilai maksimum dan nilai minimum.

Kriteria yang digunakan untuk memainkan kategori hasil belajar pada menceritakan kembali isi fabel murid kelas IV SD Negeri NO. 77 Kanaeng, Kecamatan Galeosng, Kabupaten Takalar. Dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kategorisasi Standar Yang Ditetapkan Departemen

Pendidikan Nasional

Nilai	Kategori
0 X 64	Sangat Rendah
65 X 74	Rendah
75 X 84	Sedang Tinggi
85 X 89	Tinggi
90 X 100	Sangat Tinggi

Sumber : Dapertemen Pendidikan Nasional (2003: 24)

Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) pelajaran menceritakan kembali isi fabel yang diterapkan oleh murid Kelas IV SD Negeri NO. 77 Kanaeng, Kecamatan Galesong, Kabupaten Takalar Tersaji pada tabel berikut :

Tabel 3.5 Kategorisasi standar ketuntasan hasil belajar Murid Kelas IV SD Negeri No. 77 Kanaeng

No	Nilai	Kategori
1	$X < 76$	Kurang
2	77 – 84	Cukup
3	85 – 92	Baik
4	93 – 100	Sangat Baik

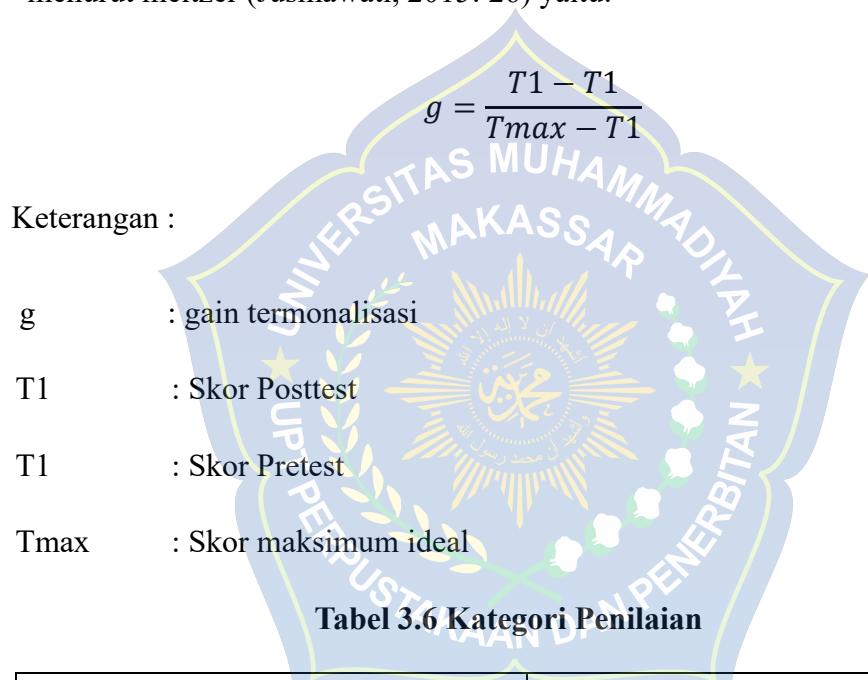
(Sumber : Susanti, 2021)

Hasil belajar juga diarahkan pada pencapaian secara individual dan klasikal. Ketuntasan belajar dapat dicapai jika nilai yang diperoleh murid minimal sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh

sekolah yang bersangkutan, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai minimal 85% murid mencapai skor minimal 75% .

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal : } \frac{\text{Jumlah Siswa Skor} > 75 \times 100\%}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Selanjutnya untuk mengetahui seilisih antara nilai *posttest* dan *pretest* digunkan skor gain termonalisasi. Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar murid setelah pembelajaran dilakukan guru, rumus indeks gain ternormalisasi menurut meltzer (Jusmawati, 2015: 26) yaitu:



Koefisien Normalisasi Gain	Klasifikasi
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,7$	Tinggi

(Sumber : Jusmawati 2015: 105)

Hasil belajar murid dikatakan efektif jika rata-rata gain ternormalisasikan murid minimal berada dalam kategori sedang atau lebih dari 0,29.

a) Analisis Data Aktivitas Peserta didik

Data aktivitas murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan presentase. Adapun perhitungan presentase

keaktifan pembelajaran murid dalam mengikuti proses belajar sebagai berikut:

$$PK = \frac{X \times 100\%}{SM}$$

Keterangan :

Pk : Presentase keaktifan siswa

X : Jumlah skor perolehan

SM : Skor maksimal

b) Analisis Data Respon Murid

Data respon murid yang diperoleh melalui angket analisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan presentase. Presentase dari setiap respons murid dihitung dengan rumus.

$$\% JS = \frac{TNR \times 100\%}{dN}$$

Keterangan :

%JS = Presentase rata-rata jumlah siswa yang memberi respons

TNR = Total nilai respons

dN = Jumlah siswa yang Merespons

Respons murid dikatan positif dalam penilaian rata-rata jawaban murid terhadap pernyataan aspek positif diperoleh presentase $\geq 75\%$.

c) Analisis Statistika Inferensial

Sugiyono (2017: 148) menyatakan bahwa statistika inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisa data sampel dan hasilnya

diberlakukan untuk populasi. Teknik ini dimaksudkan untuk pengujian hipotesis penelitian, sebelum melakukan pengujian hipotesis penelitian terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai uji persyaratan.

a. Uji Normalitas

Pengujian *normalitas* bertujuan untuk melihat apakah data tentang hasil belajar murid sebelum dan setelah perlakuan berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan syarat :

Jika $Pvalue \geq 0,05$ maka dikatakan berdistribusi normal,

Jika $Pvalue < 0,05$ maka dikatakan berdistribusi tidak normal.

(Sugiyono, 2006: 152)

b. Penguji Hipotesis

Setelah dilakukan *uji normalitas* selanjutnya dilakukan penguji hipotesis dengan menggunakan uji rata-rata yaitu dengan menggunakan teknik *uji-t*. Pengujian menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan kriteria.

H_0 diterima jika $Pvalue \geq 0,05$

H_1 diterima jika $Pvalue < 0,05$

(Sugiyono, 2010: 85)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dengan menggunakan *Pre-Eksperimen* yang dilakukan terhadap 23 murid yang dijadikan sampel mengenai hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar sebelum dan sesudah perlakuan diterapkannya proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media video animasi. Hasil penelitian tersebut dianalisis untuk menggambarkan hasil belajar murid sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan sebelum mengetahui pengaruhnya dilakukan analisis, analisis dapat dilakukan sesuai dengan teknik analisis data yang telah diuraikan pada bab terdahulu dengan menggunakan langkah-langkah seperti yang terlampir pada lampiran.

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat dilakukan hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan media video animasi terhadap keterampilan berbicara pada murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

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

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar *Pre-test*

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	23
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	80
Nilai minimum	20
Nilai rata-rata	59,3

(Sumber: Hasil Belajar *Pre-Test*)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata (mean) hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar setelah dilakukan *pre-test* adalah 59,3 dari skor ideal 100. Skor maksimum yang dicapai murid adalah 80 dan skor minimum 20, yang berarti bahwa skor hasil belajar Bahasa Indonesia murid pada *pre-test* di SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar tersebar dari skor minimum 20 sampai skor maksimum 80.

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

Tabel 4.2 Tingkat Penguasaan Materi *Pre-Test*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 - 100	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	70 - 84	Tinggi	9	3,91%
3	55 - 69	Sedang	6	2,60%
4	46 - 54	Rendah	6	2,60%
5	0 - 45	Sangat Rendah	2	8,69%
Jumlah			23	100

(sumber : Hasil *Pre-Test*)

Dari tabel 4.2 di atas disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pre-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 8,69%, rendah 2,60%, sedang 2,60%, tinggi 3,91% dan sangat tinggi berada pada persentase 0,00%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi dan sebelum menerapkan media video animasi tergolong rendah.

Adapun persentase ketuntasan membaca, pemahaman yang diperoleh dari hasil belajar membaca murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar setelah penerapan *pre-test* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 69	Tidak Tuntas	14	60,86%
2	70 - 100	Tuntas	9	3,91%
Jumlah			23	100

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

Apabila tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi KKM (70) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya $3,91\% \leq 75\%$.

2. Deskripsi Penggunaan Media Video Animasi Kelas IV UPT SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar

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

1) Persiapan

Tahap persiapan ini, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran mulai dari persiapan modul, media pembelajaran, materi bacaan dan seluruh penunjang selama proses pembelajaran berlangsung yang akan dilakukan dalam rangka mengumpulkan data-data yang diperoleh untuk melengkapi penelitian. Penelitian menentukan jadwal pemberi tindakan, mengecek kembali instrumen yang telah disediakan serta menggandakan naskah soal yang akan dibagikan kepada murid untuk dijawab.

2) Kegiatan Awal

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

3) Kegiatan Inti

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

- a) Guru mulai menyajikan informasi dengan media video animasi.
 - b) Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video.
 - c) Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati.
 - d) Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar.
 - e) Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok.
 - f) Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
 - g) Guru memberikan evaluasi.
- 4) Penutup
- Kegiatan penutup, merefleksi kegiatan pembelajaran yaitu peneliti memberikan kesempatan kepada murid untuk mengajukan pertanyaan terhadap materi yang belum diketahui, peneliti bersama murid menyimpulkan materi pelajaran, memberikan pesan-pesan moral dengan memotivasi murid, dan menutup pelajaran dengan doa.

Respon murid dilihat dari hasil observasi aktivitas murid dalam penggunaan media video animasi, diperoleh gambaran dimana dari 23 murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar yang di observasi terkait aspek-aspek

aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan dalam skala deskriptif sebagai berikut; murid yang hadir pada saat proses pembelajaran sebesar 100%; murid yang memperhatikan penjelasan guru sebesar 92,3%; murid yang bertanya sebesar 35,8%; murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran sebesar 4,3%; murid yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya sebesar 39,1%; murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain saat mempresentasikan hasil kerja sama mereka sebesar 30,4%; dan murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok sebesar 100%.

3. Deskripsi Hasil *Post-test* Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar

Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil *Post-test*

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	23
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	100
Nilai minimum	50
Nilai rata-rata	83,6

(Sumber : Hasil Olahan Data *PostTest*)

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata (mean) hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar setelah dilakukan *post-test* adalah 83,6 dari skor ideal 100. Skor maksimum yang dicapai murid adalah 100, dan skor nilai

minimum 50, yang berarti bahwa skor hasil belajar Bahasa Indonesia murid pada *post-test* di SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan galesong selatan tersebar dari skor minimum 50 sampai skor maksimum 100.

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

Tabel 4.5 Tingkat Penguasaan Materi *Post-Test*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	85 - 100	Sangat Tinggi	13	56,52%
2	70 - 84	Tinggi	8	34,78%
3	55 - 69	Sedang	5	21,73%
4	46 - 54	Rendah	0	0,00%
5	0 - 45	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			23	100

(Sumber : Hasil *Post-Test*)

Dari tabel 4.5 di atas disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 0,00%, rendah 0,00%, sedang 21,73%, tinggi 34,78%, dan sangat tinggi berada pada persentase 56,52%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi dan sebelum menerapkan media video animasi tergolong tinggi.

Adapun persentase ketuntasan membaca pemahaman yang diperoleh dari hasil belajar membaca pemahaman murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan galesong Selatan Kabupaten takalar setelah penerapan *post-test* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
1	0 - 69	Tidak Tuntas	2	8,69%
2	70 - 100	Tuntas	21	91,30%
Jumlah			23	100

(Sumber : Hasil Olah Data Post-Test)

Apabila tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong selatan kabupaten takalar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya 91,30% $\geq 75\%$.

4. Deskripsi Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji-t berpasangan (Paired Sample T-Test) diperoleh bahwa nilai rata-rata (mean) pretest adalah 59,34 dengan standar deviasi 15,09, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 83,69 dengan standar deviasi 14,16. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 24,34 setelah diberikan perlakuan. Hasil uji korelasi antara pretest dan posttest menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,788 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Artinya, terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Lebih lanjut, hasil uji-t menunjukkan nilai t hitung = -11,770 dengan derajat kebebasan (df) = 22

serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perlakuan atau metode pembelajaran yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil ini juga mendukung hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima. Ini berarti terdapat pengaruh penerapan media video animasi terhadap keterampilan berbicara pada murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan galesong Selatan kabupaten Takalar.

B. Pembahasan

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

1. Gambaran Penggunaan Media Animasi

Pemberian perlakuan dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dengan kompetensi dasar “Menanggapi suatu persoalan atau peristiwa dan memberikan saran pemecahannya dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa” dengan alokasi waktu 35 menit.

Pada kegiatan awal guru mengawali pembelajaran ini dengan mengucapkan salam, mengelola kelas, apresiasi, berdoa dan mengecek kehadiran murid. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada kegiatan ini guru menyiapkan kelas terlebih dahulu untuk memberikan perhatian murid. Kemudian guru mulai menyajikan informasi dengan masalah-masalah media video animasi. Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video. Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati. Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar. Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Guru memberikan evaluasi.

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

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

Berdasarkan statistik frekuensi dan persentase skor hasil belajar menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil belajar setelah dilakukan *pre-test* adalah 59,3 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 80 dari skor ideal 100, skor minimum 20

dari skor ideal 100. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar berada dalam kategori rendah. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya perhatian murid terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan deskripsi ketuntasan hasil belajar *pretest* diperoleh bahwa dari 23 orang jumlah murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar tidak ada murid yang berada pada kategori sangat rendah, 6 murid (2,60%) yang berada pada kategori rendah, 6 murid (2,60%) yang berada pada kategori sedang, 9 murid (3,91%) yang berada pada kategori tinggi, dan tidak ada murid yang berada pada kategori yang sangat tinggi. Setelah dilakukan *pretest* hasil belajar bahasa indonesia dilihat dari perolehan persentase test (%) terdapat 14 murid (60,86) yang belum tuntas hasil belajarnya dan 9 murid (3,91) yang telah tuntas hasil belajarnya.

Posttest dilakukan satu kali pertemuan yakni pada pertemuan terakhir dengan pemberian tes hasil belajar yang dilaksanakan pada hari Senin 25 Agustus 2025. Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil tes yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*.

Berdasarkan statistik frekuensi dan persentase skor hasil belajar *posttest* menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan

Kabupaten Takalar setelah dilakukan *posttest* adalah 83,6 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 100 dari skor ideal 100, skor minimum 50 dari skor ideal 100. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar berada dalam kategori tinggi. Hal ini disebabkan karena meningkatnya perhatian murid terhadap materi pelajaran yang diajarkan dengan menerapkan media video animasi.

Berdasarkan deskripsi ketuntasan hasil belajar *posttest* diperoleh bahwa dari 23 orang jumlah murid Kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar terdapat 13 murid (56,52) yang berada pada kategori sangat tinggi, 8 murid (34,78) yang berada pada kategori tinggi, 5 murid (21,73) yang berada pada kategori sedang, dan tidak ada murid yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Setelah dilakukan pretest hasil belajar Bahasa Indonesia dilihat dari problem persentase test (%) terdapat 2 murid (8,69) yang belum tuntas hasil belajarnya dan 21 murid (91,30) yang telah tuntas hasil belajarnya.

Dari hasil penelitian sebelum dan sesudah digunakan media video animasi diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada murid setelah menggunakan media video animasi. Hasil ini dapat dilihat pada skor rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia murid Kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

3. Gambar Uji Statistik

Berdasarkan hasil analisis statistik dengan menggunakan rumus hasil uji-t berpasangan menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 59,34 meningkat menjadi 83,69 pada *posttest* dengan selisih rata-rata 24,34. Uji korelasi antara keduanya menghasilkan nilai 0,788 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$) yang berarti terdapat hubungan yang kuat dan signifikan. Nilai t hitung sebesar -11,770 dengan derajat kebebasan 22 serta nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, sehingga metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan kabupaten Takalar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fuad Ashari (2022) yang menemukan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas III meningkat setelah penggunaan media video animasi.

Penelitian sekarang memiliki keunggulan karena tidak hanya mengukur hasil belajar secara kuantitatif melalui tes, tetapi juga memperhatikan keterlibatan dan respons siswa melalui observasi dan angket. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, termotivasi, dan percaya diri ketika belajar menggunakan media video animasi. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi dan memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya serta memberikan bukti empiris yang

lebih menyeluruh mengenai efektivitas media video animasi dalam pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung akan tetapi sejalan dengan digunakannya media video animasi murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas IV SD Negeri 77 kanaeng Kecamatan Galesong Selatan kabupaten Takalar.

Dengan melihat hasil perbandingan dan keunggulan yang diperoleh, penelitian ini memberikan bukti nyata bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Hal ini sekaligus memperkuat asumsi teoritis bahwa media pembelajaran visual-auditif seperti animasi sangat efektif digunakan pada jenjang sekolah dasar, terutama untuk keterampilan bahasa yang menuntut keterlibatan langsung siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas video animasi dalam pembelajaran keterampilan berbicara murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar, dapat disimpulkan bahwa media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara murid. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar yang semula 59,3 pada pretest meningkat menjadi 83,6 pada posttest. Hasil uji-t berpasangan juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan, yang berarti penggunaan video animasi berpengaruh nyata terhadap peningkatan keterampilan berbicara murid.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas murid dalam pembelajaran mengalami perubahan positif. Jika pada awalnya murid cenderung pasif, kurang fokus, dan bersikap acuh, maka setelah penggunaan video animasi mereka menjadi lebih aktif, termotivasi, dan percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Respons murid terhadap penggunaan media video animasi juga sangat baik, di mana mereka merasa lebih tertarik, antusias, serta terbantu dalam memahami materi, terutama dalam hal melatih intonasi, pemilihan kosakata, dan menyampaikan gagasan secara runtut.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian efektivitas media video animasi dalam pembelajaran keterampilan berbicara murid kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan solusi alternatif untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar murid, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Kepada para pendidik khususnya guru SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar, hendaknya menggunakan salah satu media video animasi dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi murid untuk belajar.
3. Kepada peneliti, Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan acuan atau referensi untuk memperluas wawasan dan menambah pemahaman mengenai penerapan media video animasi. Pengetahuan ini diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran yang lebih baik di masa mendatang.
4. Bagi peneliti, akan dapat mengembangkan media pembelajaran ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>
- Anjelina, N., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7327–7333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3495>
- Astutik, S. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pembelajaran Tik Kelas VII Di SMP Negeri 1 Gurah. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2). <https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56735>
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594–3601. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., & Panatap Soehaditama, J. (2024). *Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)*. 3. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Desi Pristiwanti¹, B. B. S. H. R. S. D. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). <http://repo.iain->
- Dwi Padmawati, K., Wayan Arini, N., Yudiana, K., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J. (2019). Analis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2).
- Famela, C. (2021). *Efektivitas Penerapan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII Mts Al-Muttaqin Plemahan*.
- Farida, C., Fahriza Fuadiah, N., Studi Pendidikan Matematika, P., PGRI Palembang Jalan Jend Yani Lrg Gotong Royong, U. A., Palembang, U., & Selatan, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data*.
- Fauziyyah, Z. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang*.
- Fuad Ashari, F., Permatasari Kusuma Dayu, D., & Nur Antika Eky Hastuti, D. (2022). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>

- Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. In *DIDAKTIKA* (Vol. 9, Issue 4). <https://jurnaldidaktika.org/>
- Hernawati, E., Prihatin, Y., Sudibyo, H., & Pedagogi,). (2024). 2024, Pages 6519-6525 Journal of Education Research. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 4).
- Irawan, T., Dahlan, T., Fitrianisah, F., & Universitas Pasundan, F. (2021). *Analisis Penggunaan Media video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.*
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8585>
- Magdalena, I., Handayani, S. S., & Putri, A. A. (2021). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara Siswa Di SDN Kosambi 06 Pagi Jakarta Barat. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maghfiroh Universitas Negeri Surabaya Jl Ketintang No, N., Gayungan, K., Surabaya, K., & Timur, J. (2022). *Bahasa Indonesia Sebagai Alat Komunikasi Masyarakat Dalam kehidupan Sehari-hari.*
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., Lazuardi, J., & Komunikasi, P. I. (2022). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia* (Vol. 1, Issue 2). Online. www.plus62.isha.or.id/index.php/kampret
- Maulani, Y., Alwi, N. A., Marthinopha, L., & Syaidah, N. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. In *28 | Jurnal CERDAS Proklamator* (Vol. 9, Issue 2).
- Nur'aini, A. (2021). Apresiasi Sastra dan Persepsi Mahasiswa Pascasarjana Linguistik Terapan Universitas Negeri Yogyakarta terhadap Pentingnya Sastra dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Budaya Dan Pariwisata*, 2(1). <https://doi.org/10.51673/penaoq.v2i1.614>
- Pratiwi, D., Zuhdi, A., Shofiaty, R., Reza Pratama, R., & Adi Wijaya, H. (2021). Penerapan Animaker dalam Pembuatan Iklan Produk UMKM Berbasis Animasi. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 4, Issue 1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- Rani Pitriani, E. R. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Vidio Animasi di SD Kelas Awal.*

Samuel Randi, Pesik, N., & Senduk, T. M. (2021). *Penggunaan Bahasa Toutemboan Di Desa Beringin Kecamatan galesong Ranoyapo Kabupaten Minahasa Selatan.*

Sasmitha Sasmitha, Aliem Bahri, & Muhammad Saeful. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Time Token Arends Pada Siswa Kelas V SDN 132 Babalohe Kabupaten Bulukumba. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(2), 25–42.
<https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i2.402>

Susanti, T. H. P. N. (2021). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar*. 1 JPGSD, Volume. 6 No. I.

Yulianti. (2021). *Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Generasi Emas Indonesia The Importance Of Character Education For Building Indinesian Gold Generation* (Vol. 5, Issue 1).



L

A



A

N

LAMPIRAN 1

MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA 2025
BAHASA INDONESIA KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Jumriani
Instansi	: UPT SD Negeri 77 Kanaeng
Tahun Penyusun	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/IV
Alokasi Waktu	: 1 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memahami teks cerita dari video animasi, menangkap makna, menyimpulkan isi cerita, serta menceritakan kembali isi cerita video secara lisan dengan pilihan kata yang tepat dan bahasa yang santun. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman dan Berakhlak mulia : mensyukuri nilai moral dalam cerita ▪ Bernalar Kritis : Memahami isi cerita yang disimak 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Smart TV ▪ Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ▪ Media Video 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 23 Peserta Didik 	

G. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model pembelajaran <i>kooperatif</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memahami isi teks cerita melalui media video animasi
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat membantu peserta didik memahami isi video teks cerita.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pernahkah kalian menonton cerita animasi seperti ini sebelumnya? ▪ Menurut kalian, cerita apa yang akan ditampilkan dalam video ini? ▪ Jika kalian melihat sebuah cerita, hal apa saja yang biasanya kalian perhatikan? ▪ Mengapa kita perlu memahami isi sebuah cerita?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 1
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan bertanya jawab dan mengaitkan dengan materi yang akan dibahas. 4. Menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Pemberian soal *pre-test* sebelum pembelajaran dimulai.
2. Menampilkan video animasi melalui smart tv.
3. Setelah menampilkan video animasi, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan cara menghitung dengan penyesuaian angka yang telah didapat.
4. Setelah itu, guru membagikan LKPD pada setiap kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.
5. Kemudian, masing-masing kelompok maju untuk mempresentasikan hasil tugasnya.

Kegiatan Penutup

1. Guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan diberi penguatan oleh guru.
2. Guru melaksanakan penilaian, memberikan refleksi, motivasi, dan penguatan.
3. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

E. REFLEKSI

REFLEKSI PESERTA DIDIK

- Guru mengevaluasi keterlaksanaan pembelajaran dan ketercapaian tujuan.
- Peserta didik menyampaikan kesan dan pemahaman setelah pembelajaran.

G. ASESMEN / PENILAIAN

Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

Aspek yang dinilai	Skor 4 (sangat baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Kelancaran Berbicara	Menceritakan kembali cerita dengan sangat lancar tanpa jeda yang mengganggu	Menceritakan cerita dengan cukup lancar, terdapat sedikit jeda	Berbicara kurang lancar dan sering terhenti	Tidak lancar dan banyak terhenti
Ketepatan Isi	Isi cerita disampaikan lengkap dan sesuai dengan teks	Isi cerita disampaikan lengkap dan sesuai dengan teks	Isi cerita kurang sesuai dengan teks	Isi cerita tidak sesuai
Penggunaan Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik, jelas, dan santun	Bahasa cukup baik dan santun	Bahasa kurang tepat	Bahasa tidak santun dan sulit dipahami
Kepercayaan Diri	Berbicara dengan percaya diri tanpa ragu	Cukup percaya diri	Kurang percaya diri	Tidak percaya diri

LAMPIRAN

I. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Siapa tokoh utama dalam cerita?
2. Peristiwa apa yang terjadi dalam cerita?
3. Di mana peristiwa itu terjadi

Takalar, 23 Agustus 2025

Wali Kelas IV

Peneliti

RAHMAWATI, S.Pd., Gr JUMRIANI

NIP. 19830323 202221 2 056

Kepala Sekolah

H. ABDUL AZIS, S.Pd., M.M

NIP. 19711224 199501 1 002

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Jumriani
Instansi	: UPT SD Negeri 77 Kanaeng
Tahun Penyusun	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/IV
Alokasi Waktu	: 1 x 35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik mampu menyimak cerita sederhana dan mengungkapkan kembali pengalaman atau isi cerita dari video animasi secara lisan dengan menggunakan bahasa sehari-hari.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Bernalar Kritis : Menafsirkan makna cerita
- Bergotong royong : Diskusi Kelompok

D. SARANA DAN PRASARANA

- Smart TV
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Media Video

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 23 Peserta Didik

G. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model pembelajaran <i>kooperatif</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu menangkap makna cerita melalui diskusi kelompok.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat membantu peserta didik memahami isi video teks cerita.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa pesan yang kalian tangkap dari cerita tadi? ▪ Mengapa tokoh melakukan hal tersebut? ▪ Bagaimana perasaan kalian melakukan hal tersebut?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 2
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan bertanya jawab dan mengaitkan dengan materi yang akan dibahas. 4. Menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Pemberian penjelasan mengenai video animasi yang akan di tampilkan sebelum pembelajaran dimulai.
2. Menampilkan video animasi melalui smart tv.
3. Setelah menampilkan video animasi, peserta didik ditunjuk satu persatu untuk maju kedepan teman-temannya untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah di tampilkan.
4. Setelah penampilan peserta didik didepan teman-temannya, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan cara menghitung dengan penyesuaian angka yang telah di dapat.
5. Setelah itu, guru membagikan LKPD pada setiap kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.
6. Kemudian, masing-masing kelompok maju untuk mempresentasikan hasil tugasnya.

Kegiatan Penutup

1. Guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan diberi penguatan oleh guru.
2. Guru melaksanakan penilaian, memberikan refleksi, motivasi, dan penguatan.
3. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

E. REFLEKSI

REFLEKSI PESERTA DIDIK

- Guru mengevaluasi keterlaksanaan pembelajaran dan ketercapaian tujuan.
- Peserta didik menyampaikan kesan dan pemahaman setelah pembelajaran.

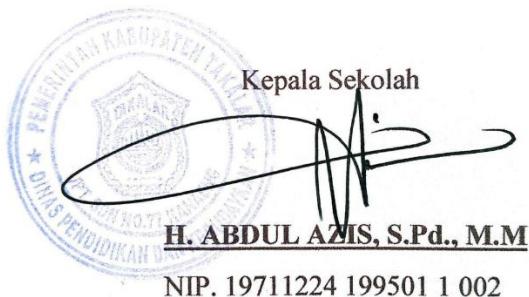
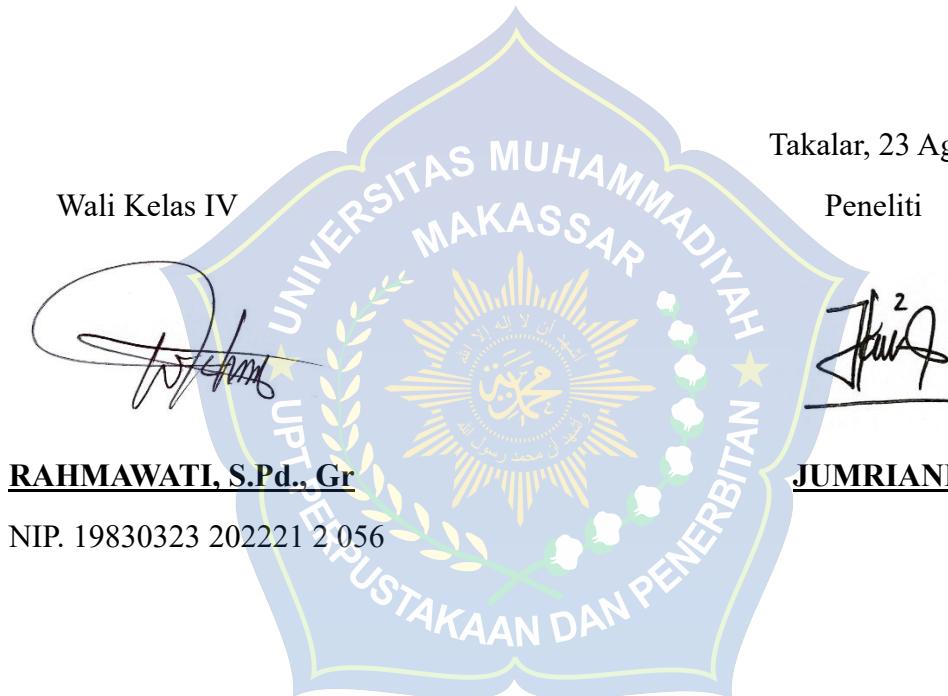
G. ASESMEN / PENILAIAN

Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

Aspek yang dinilai	Skor 4 (sangat baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Kelancaran berbicara	Menceritakan kembali cerita dengan sangat lancar tanpa jeda yang mengganggu	Menceritakan cerita dengan cukup lancar, terdapat sedikit jeda	Berbicara kurang lancar dan sering terhenti	Tidak lancar dan banyak terhenti
Ketepatan isi	Isi cerita disampaikan lengkap dan sesuai dengan teks	Isi cerita disampaikan lengkap dan sesuai dengan teks	Isi cerita kurang sesuai dengan teks	Isi cerita tidak sesuai
Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik, jelas, dan santun	Bahasa cukup baik dan santun	Bahasa kurang tepat	Bahasa tidak santun dan sulit dipahami

Kepercayaan diri	Berbicara dengan percaya diri tanpa ragu	Cukup percaya diri	Kurang percaya diri	Tidak percaya diri
------------------	--	--------------------	---------------------	--------------------

LAMPIRAN				
I. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK				
Diskusikan bersama teman kelompokmu!				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cerita tersebut menceritakan tentang apa? 2. Masalah apa yang dialami tokoh? 3. Bagaimana cara tokoh menyelesaikan masalahnya? 				



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Jumriani
Instansi	: UPT SD Negeri 77 Kanaeng
Tahun Penyusun	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/IV
Alokasi Waktu	: 1 x 35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik mampu berbicara dengan lafal dan intonasi yang tepat, menyampaikan ide secara sederhana, serta berani tampil didepan kelas.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Bernalar Kritis
- Mandiri

D. SARANA DAN PRASARANA

- Smart TV
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Media Video

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 23 Peserta Didik

G. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model pembelajaran <i>kooperatif</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu menyimpulkan isi teks cerita dan menyampaikan kesimpulan secara lisan
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat membantu peserta didik memahami isi video teks cerita.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menurut kalian, apa inti dari cerita yang di tonton? ▪ Pelajaran apa yang bisa kita ambil dari cerita tersebut? ▪ Mengapa kita perlu mengambil hikmah dari sebuah cerita?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 3
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan bertanya jawab dan mengaitkan dengan materi yang akan dibahas. 4. Menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Pemberian soal teks *post-test* sebelum pembelajaran dimulai.
2. Guru memberikan teks *post-test* kepada peserta didik sebagai bahan evaluasi keterampilan berbicara.
3. Peserta didik mengerjakan tugas secara individu dengan penuh tanggung jawab dan mengikuti petunjuk yang telah disampaikan.
4. Setelah selesai, seluruh hasil pekerjaan peserta didik dikumpulkan untuk dianalisis.
5. Peserta didik telah memiliki pengalaman dalam menampilkan kemampuan berbicara dan mampu memahami hasil penilaian yang diperoleh.

Kegiatan Penutup

1. Guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan diberi penguatan oleh guru.
2. Guru melaksanakan penilaian, memberikan refleksi, motivasi, dan penguatan.
3. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

E. REFLEKSI

REFLEKSI PESERTA DIDIK

- Guru mengevaluasi keterlaksanaan pembelajaran dan ketercapaian tujuan.
- Peserta didik menyampaikan kesan dan pemahaman setelah pembelajaran.

G. ASESMEN / PENILAIAN

Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

Aspek yang dinilai	Skor 4 (sangat baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Kelancaran berbicara	Menceritakan kembali cerita dengan sangat lancar tanpa jeda yang mengganggu	Menceritakan cerita dengan cukup lancar, terdapat sedikit jeda	Berbicara kurang lancar dan sering terhenti	Tidak lancar dan banyak terhenti
Ketepatan isi	Isi cerita disampaikan lengkap dan sesuai dengan teks	Isi cerita disampaikan lengkap dan sesuai dengan teks	Isi cerita kurang sesuai dengan teks	Isi cerita tidak sesuai
Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik, jelas, dan santun	Bahasa cukup baik dan santun	Bahasa kurang tepat	Bahasa tidak santun dan sulit dipahami
Kepercayaan diri	Berbicara dengan percaya diri tanpa ragu	Cukup percaya diri	Kurang percaya diri	Tidak percaya diri

LAMPIRAN

I. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

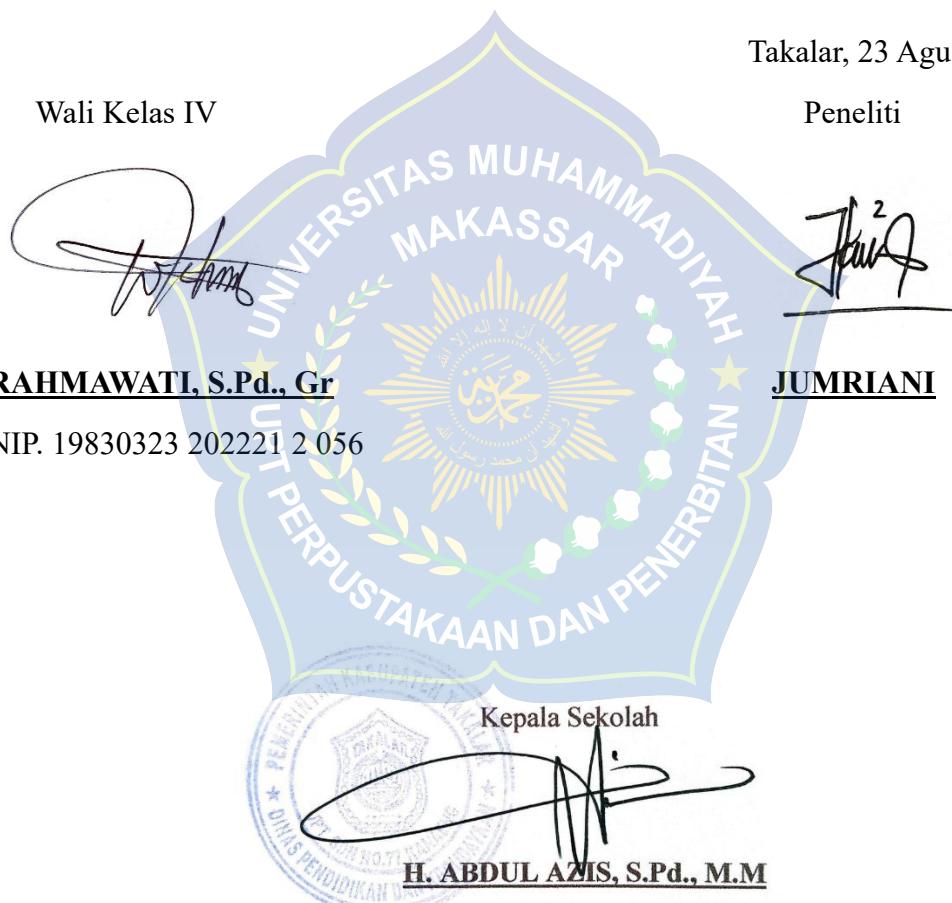
Tuliskan kesimpulan cerita dengan bahasamu sendiri!

1. Apa inti cerita dari teks tersebut?
2. Amanat/pesan cerita teks tersebut?

Takalar, 23 Agustus 2025

Wali Kelas IV

Peneliti



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Jumriani
Instansi	: UPT SD Negeri 77 Kanaeng
Tahun Penyusun	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/IV
Alokasi Waktu	: 1 x 35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik mampu merefleksikan pengalaman berbicara yang telah dilakukan, memahami umpan balik, serta menunjukkan sikap terbuka untuk meningkatkan kualitas berbicara melalui kegiatan analisis hasil.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Percaya Diri
- Bernalar Kritis

D. SARANA DAN PRASARANA

- Smart TV
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Media Video

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 23 Peserta Didik

G. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model pembelajaran <i>kooperatif</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu menceritakan kembali teks cerita dengan runtut dan santun
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat membantu peserta didik memahami isi video teks cerita.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa yang kamu ketahui tentang cerita? ▪ Mengapa cerita bisa menarik untuk didengarkan? ▪ Nilai apa yang dapat kita pelajari dari sebuah cerita?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 4
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan bertanya jawab dan mengaitkan dengan materi yang akan dibahas. 4. Menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Mengevaluasi kembali materi yang telah diberikan sebelumnya.
2. Setelah mengevaluasi materi yang telah diberikan sebelumnya, guru membagikan kertas yang berisi sejumlah soal.
3. Guru memberikan waktu sebanyak 30 menit untuk menjawab soal yang telah diberikan.
4. Peserta didik mengerjakan soal secara individu dengan penuh tanggung jawab dan mengikuti petunjuk yang telah disampaikan.
5. Setelah selesai, seluruh hasil pekerjaan peserta didik dikumpulkan untuk dianalisis hasil.

Kegiatan Penutup

1. Guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan diberi penguatan oleh guru.
2. Guru melaksanakan penilaian, memberikan refleksi, motivasi, dan penguatan.
3. Pesan moral dan refleksi akhir.
4. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.

E. REFLEKSI

REFLEKSI PESERTA DIDIK

- Guru mengevaluasi keterlaksanaan pembelajaran dan ketercapaian tujuan.
- Peserta didik menyampaikan kesan dan pemahaman setelah pembelajaran.

G. ASESMEN / PENILAIAN

Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

Aspek yang dinilai	Skor 4 (sangat baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Kelancaran berbicara	Menceritakan kembali cerita dengan sangat lancar tanpa jeda yang mengganggu	Menceritakan cerita dengan cukup lancar, terdapat sedikit jeda	Berbicara kurang lancar dan sering terhenti	Tidak lancar dan banyak terhenti
Ketepatan isi	Isi cerita disampaikan lengkap dan sesuai dengan teks	Isi cerita disampaikan lengkap dan sesuai dengan teks	Isi cerita kurang sesuai dengan teks	Isi cerita tidak sesuai
Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik, jelas, dan santun	Bahasa cukup baik dan santun	Bahasa kurang tepat	Bahasa tidak santun dan sulit dipahami
Kepercayaan diri	Berbicara dengan percaya diri tanpa ragu	Cukup percaya diri	Kurang percaya diri	Tidak percaya diri

LAMPIRAN

I. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

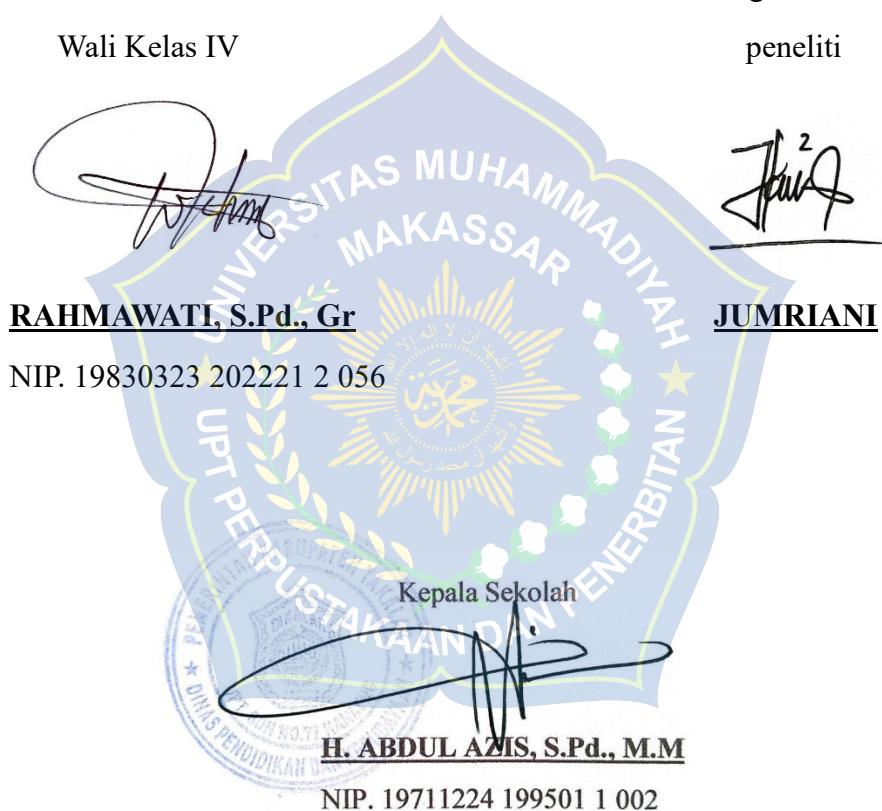
Ceritakan kembali isi cerita secara lisan!

1. Sebutkan tokoh dan peristiwa utama?
2. Cerita kembali isi cerita dengan Bahasamu sendiri?
3. Sampaikan moral dari cerita tersebut!

Takalar, 23 Agustus 2025

Wali Kelas IV

peneliti



LAMPIRAN 2

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Lembar Kerja Peserta Didik Kelompok "STOP BULLYING"

NAMA :

KELAS :

NO. ABSEN :

1. JENIS BULLYING APA YANG ADA PADA VIDEO TERSEBUT?

2. APA YANG MENYEBABKAN TERJADINYA BULLYING PADA VIDEO TERSEBUT?

3. MENURUT KELOMPOK KALIAN DAMPAK SEPERTI APA YANG AKAN TERJADI KETIKA BULLYING ITU TERJADI?

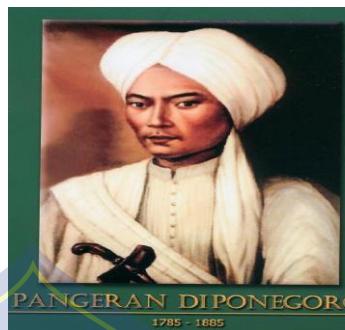
4. APA YANG KALIAN LAKUKAN KETIKA ADA KEJADIAN SEPERTI VIDEO TERSEBUT?

PRETEST

Waktu : 30 Menit

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

b. Jawablah pertanyaan ini dengan benar!



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

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

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

a. Menjawab Pertanyaan Teks

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini!

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



POSTEST

Waktu : 30 Menit

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

b. Jawablah pertanyaan ini dengan benar!



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

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

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

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

A. Menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang dibaca.

Setelah memahami teks diatas, jawablah pertanyaan berikut ini!

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

LAMPIRAN 3**DAFTAR HADIR SISWA KELAS IV****UPT SD NEGERI 77 KANAENG**

No	NAMA SISWA	L/P	PERTEMUAN			
			1	2	3	4
1	AP	P	✓	✓	✓	✓
2	NAA	P	✓	✓	✓	✓
3	NA	P	✓	✓	✓	✓
4	ALF	P	✓	✓	✓	✓
5	MAA	L	✓	✓	✓	✓
6	MAA	L	✓	✓	✓	✓
7	MA	L	✓	✓	✓	✓
8	BLQ	P	✓	✓	✓	✓
9	DAA	P	✓	✓	✓	✓
10	DAB	L	✓	✓	✓	✓
11	IIA	L	✓	✓	✓	✓
12	IIK	L	✓	✓	✓	✓
13	INK	L	✓	✓	✓	✓
14	KYA	P	✓	✓	✓	✓
15	KRA	P	✓	✓	✓	✓
16	MA	L	✓	✓	✓	✓
17	MRA	L	✓	✓	✓	✓
18	NNZ	P	✓	✓	✓	✓
19	NA	P	✓	✓	✓	✓
20	NRL	P	✓	✓	✓	✓
21	RAS	L	✓	✓	✓	✓
22	MSZ	L	✓	✓	✓	✓
23	SLW	P	✓	✓	✓	✓

LAMPIRAN 4

Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

Aspek yang dinilai	Skor 4 (sangat baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Kelancaran berbicara	Menceritakan kembali cerita dengan sangat lancar tanpa jeda yang mengganggu	Menceritakan cerita dengan cukup lancar, terdapat sedikit jeda	Berbicara kurang lancar dan sering terhenti	Tidak lancar dan banyak terhenti
Ketepatan isi	Isi cerita disampaikan lengkap dan sesuai dengan teks	Isi cerita disampaikan lengkap dan sesuai dengan teks	Isi cerita kurang sesuai dengan teks	Isi cerita tidak sesuai
Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik, jelas, dan santun	Bahasa cukup baik dan santun	Bahasa kurang tepat	Bahasa tidak santun dan sulit dipahami
Kepercayaan diri	Berbicara dengan percaya diri tanpa ragu	Cukup percaya diri	Kurang percaya diri	Tidak percaya diri

LAMPIRAN 5

Data Hasil Pretest dan Postest

No.	Nama Murid	Pretest		Postest	
		Skor	Ket	Skor	Ket
1.	AP	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas
2.	NAA	80	Tuntas	100	Tuntas
3.	NA	50	Tidak Tuntas	85	Tuntas
4.	ALF	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
5.	MAA	70	Tuntas	100	Tuntas
6.	MAA	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
7.	MA	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
8.	BLQ	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
9.	DAA	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
10.	DAB	70	Tuntas	90	Tuntas
11.	IIA	75	Tuntas	100	Tuntas
12.	IIK	50	Tidak Tuntas	75	Tuntas
13.	INK	75	Tuntas	85	Tuntas
14.	KYA	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
15.	KRA	20	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
16.	MA	80	Tuntas	100	Tuntas
17.	MRA	70	Tuntas	100	Tuntas
18.	NNZ	70	Tuntas	100	Tuntas
19.	NA	20	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
20.	NRL	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
21.	RAS	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
22.	MSZ	70	Tuntas	100	Tuntas
23.	SLW	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
Jumlah		1,365		1,925	
Rata-Rata		59,3		83,6	

LAMPIRAN 6

Lembar Observasi Guru

No	Aktivitas Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
A.	Kegiatan awal		
1.	Mengisi daftar kelas, berdoa, dan memeriksa kesiapan belajar murid	✓	
2.	Memberikan motivasi dengan memperlihatkan gambar yang sesuai dengan metode	✓	
3.	Menyampaikan materi, metode, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran	✓	
B.	Kegiatan Inti		
1.	Guru mulai menyajikan informasi dengan media video animasi	✓	
2.	Memberikan kesempatan kepada murid mengamati video	✓	
3.	Memanggil satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi yang telah diamati	✓	
4.	Mengatur murid kedalam beberapa kelompok belajar	✓	
5.	Guru menjelaskan materi secara singkat. Membagikan LKS yang akan diselesaikan murid kepada masing-masing kelompok	✓	
6.	Masing-masing kelompok murid mempresentasikan hasil kerja kelompoknya	✓	
7.	Guru memberikan evaluasi	✓	
C.	Kegiatan Penutup		
1.	Guru bersama murid menyimpulkan butir-butir pembelajaran	✓	
2.	Guru melakukan refleksi tentang proses dan hasil kegiatan pembelajaran	✓	
3.	Guru menyampaikan pesan-pesan moral	✓	

LAMPIRAN 7

Uji Data Statistik

Paired Samples Statistics

	<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation Mean</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>Error</i>
<i>Pair 1 Prestest</i>	59.3478	23	15.90486	3.31639	
<i>Posttest</i>	83.6957	23	14.15959	2.95248	

Paired Samples Correlations

	<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pair 1 Prestest & Posttest</i>	23	.788	.000

Paired Samples Test

	<i>Paired Differences</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>		
	<i>Mean</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1 Prestest</i>	--	9.92063	2.06860	-28.63783	-20.05782	-11.77022	.000
<i>Posttest</i>	24.34783						

LAMPIRAN 8

Hasil Observasi Aktivitas Murid kelas IV

No	Aspek yang diamati	Pertemuan ke-				Percentase (%)
		1	2	3	4	
	Murid yang hadir pada saat proses pembelajaran.	23	23	23	23	100%
2.	Murid yang memperhatikan penjelasan guru	19	20	23	23	92,3%
3.	Murid yang bertanya	10	15	8	0	35,8%
4.	Murid yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran	3	1	0	0	4,3%
5.	Murid yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya	10	10	8	8	39,1%
6.	Murid yang mengajukan tanggapan/komentar kepada kelompok lain saat mempresentasikan hasil kerja sama mereka	5	8	10	5	30,4%
7.	Murid yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok	23	23	23	23	100%
Jumlah						401,9%
Rata-Rata						57,4%

LAMPIRAN 9

HASIL KERJA LKS KELOMPOK

**Lembar Kerja Peserta Didik Kelompok
"STOP BULLYING"**

NAMA: Iswari, Zaini, Sitiwa, Ristyah, Dafita
KELAS: IIII NO. ABSEN:

1. JENIS BULLYING APA YANG ADA PADA VIDEO TERSEBUT? *prandungan dan kekerasan*

2. APA YANG MENYEBABKAN TERJADINYA BULLYING PADA VIDEO TERSEBUT? *walbu ari pergi
kesekolah dari ari melihat book dan book lalu mengataku hukuk ari*

3. MENURUT KELompOK KALIAN DAMPAK SEPerti APA YANG AKAN TERJADI KETIKA BULLYING ITU TERJADI *akan terjadi penghalauan dan peradilan*

4. APA YANG KALIAN LAKUKAN KETIKA ADA KEJADIAN SEPerti VIDEO TERSEBUT? *langlung pagi
ke guru melaporkannya dan mengabingka*



The logo of Universitas Islam Negeri Madiyah Makassar is a circular emblem. It features a central sun-like symbol with radiating lines. Below the sun is a stylized Arabic calligraphy of the name 'Allah'. The outer border of the emblem contains the university's name in Indonesian: 'UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MADIYAH MAKASSAR' in a large font, flanked by two green leaves. At the bottom of the emblem, the acronym 'UIN MADIYAH MAKASSAR' is written in a smaller font. The entire emblem is set against a light blue background.

LAMPIRAN 10

PRETEST

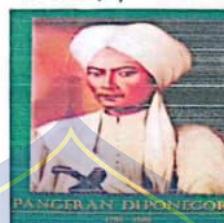
PRETEST

Waktu : 30 Menit

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

b. Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

bawis / 4



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

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

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

a. Menjawab Pertanyaan Teks

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini!

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

Jawaban

1. Pangeran di Diponegoro ✓
2. Yogyakarta ✓
3. beliau menghimpun rakyat untuk perang
4. kyai mojo dan sentot alibasyah ✓
5. bagus

LAMPIRAN 11

POSTTEST

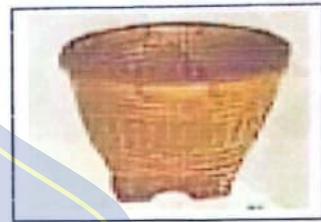
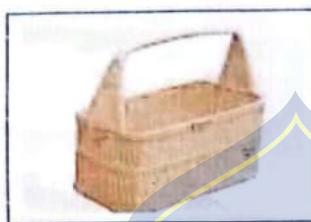
putri

POSTTEST

Waktu: 30 Menit

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

b. Jawablah pertanyaan ini dengan benar!



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

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

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

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

A. Menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang dibaca.

Setelah memahami teks diatas, jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Apakah makna dari isi teks cerita di atas? *teks bisa membuat anyaman dengan menggunakan bahan ALAMI LAIN* ✓
2. Sebutkan 5 alat rumah tangga yang terbuat dari anyaman! *kipas, besek, kukusan, nyiru, dan bakul* ✓
3. Apakah kegunaan kukusan itu? *memasak dengan air* ✓
4. Bagaimana teknik menganyam dilakukan? *bersar cari saling menyilang* ✓
5. Berikan kesimpulan terhadap teks cerita di atas dengan bahasa anda sendiri! *anyaman dapat di buatkan untuk membuat keperluan rumah tangga*.

LAMPIRAN 12



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 : fkip@umsmu.ac.id
Web : www.fkip.unsmuh.ac.id

KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Jumriani

NIM : 105401118921

Judul Penelitian : Efektivitas Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Murid Kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar

Pembimbing : 1. Dr. Rosmini Madeamin, M.Pd

2. Dr. Anzar, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Rabu, 1/6/25	- Abstrak	✓
2	Jumat, 3/6/25	- Penjabaran	✓
3	Sabtu, 4/6/25	- Simpulan dan Saran	✓
4.	Ashad, 5/6/25	- Relevansi hujul penelitian	✓
5.	Sabtu, 6/6/25	- ACC untuk diteruskan	✓

Catatan:

Mahasiswa dapat melaksanakan Penelitian jika telah melakukan pembimbingan instrumen penelitian minimal 5 (Lima) kali dan telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 18 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.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Jumriani

NIM : 105401118921

Judul Penelitian : Efektivitas Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Murid Kelas IV SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar

Pembimbing : 1. Dr. Rosmini Madeamin, M.Pd

2. Dr. Anzar, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 18/10/2025	- Lengkapi Abstrak	
2.	Selasa, 21/10/2025	- Perbaiki Penulisan	
3.	Kamis, 23/10/2025	- perbaiki pembahasan	
4.	Sabtu, 25/10/2025 Selasa, 28/10/25	- perbaiki lembar Observasi - perbaiki lembar Guru	
5.		- Acc	

Catatan:

Mahasiswa dapat melaksanakan Penelitian jika telah melakukan pembimbingan instrumen penelitian minimal 5 (Lima) kali dan telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 18 September 2025

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

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

LAMPIRAN 13

KARTU KONTROL PENELITIAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR			
<u>KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN</u>			
Nama Mahasiswa :	Jumriani	NIM:	1054018921
Judul Penelitian :	Efektivitas Video Animasi Dalam pembelajaran keterampilan Berbicara Muri Kekas (U) di Negeri 77 Kanaeng, Kecamatan Gale Song - Selatan kabupaten Takalar		
Tanggal Ujian Proposal :	02 Juli 2025		
Pelaksanaan kegiatan penelitian:			
No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	23 - Agustus - 2025	Persiapan ke UPT SD Negeri 77 Kanaeng	
2.	24 - Agustus - 2025	Pelaksanaan Pretest	
3.	25 - Agustus - 2025	Melakukan pembelajaran dengan menggunakan Video animasi	
4.	25 - Agustus - 2025	Memberikan tretinjau menggunakan metode	
5.	26 - Agustus - 2025	Pelaksanaan Post-test	
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Takalar, 23 - Agustus - 2025

Mengetahui,
Kepala UPT SD Negeri 77 Kanaeng,

H. ABDUL AZIS, S.Pd, M.M.
NIP. 1971224 199501 1002

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

LAMPIRAN 14

SURAT IZIN 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



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 317/LP3M/05/C.4-VIII/VIII/1447/2025
Lampiran : 1 (satu) rangkap proposal
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Kepada Yth:

Bapak Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di-

Takalar

Assalamu Alaikum Wr. Wb

Berdasarkan surat:Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, nomor: 0525 tanggal:
19 Agustus 2025, menerangkan bahwa mahasiswa dengan data sebagai berikut.

Nama	: JUMRIJANI
Nim	: 105401118921
Fakultas	: Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"**EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA MURID KELAS IV SD NEGERI 77 KANAENG KECAMATAN GALESONG KABUPATEN TAKALAR"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 21 Agustus 2025 s/d 21 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 khairan katziraa.

Billahi Fii Sabili'l Haq, Fastabiqul Khaerat.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

24 Safar 1447
19 Agustus 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>



**Kampus
Merdeka**
BERDAMPAK





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl.Bougenvilla No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id

Makassar 90231

Nomor : 17821/S.01/PTSP/2025 Kepada Yth.
Lampiran : - Bupati Takalar
Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M Unismuh Makassar Nomor : 317/LP3M/05/C.4-VIII/VIII/1447/2025
tanggal 19 Agustus 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : JUMRIANI
Nomor Pokok : 105401118921
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sti Alauddin No. 259, Makassar

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

"**EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA
MURID KELAS IV SD NEGERI 77 KANAENG KECAMATAN GALESONG SELATAN KABUPATEN
TAKALAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 21 Agustus s/d 21 Oktober 2025

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

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 19 Agustus 2025

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

ASRUL SANI, S.H., M.Si.

Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA (IV/c)
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M Unismuh Makassar di Makassar;
2. Pertinggal.

LAMPIRAN 15



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 : Jumriani

Nim : 105401118921

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10%	10 %
2	Bab 2	23%	25 %
3	Bab 3	10%	10 %
4	Bab 4	9%	10 %
5	Bab 5	4%	5 %

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

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

Makassar, 05 November 2025

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursinah, S.Hum.,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

Jumriani 105401118921 BAB I

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX
INTERNET SOURCES
10%
8%
PUBLICATIONS
5%
STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PINTED)

6%
★ adoc.pub
Internet Source



Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches 2%



Jumriani 105401118921 BAB II

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

26%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

6%

★ 123dok.com

Internet Source

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude marches < 2%



Jumriani 105401118921 BAB III

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX

LULUS
10%
INTERNET SOURCES

2%
PUBLICATIONS

2%
STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ journal.unj.ac.id
Internet Source

Exclude quotes
Exclude bibliography

On

Exclude matches

< 2%



Jumriani 105401118921 IV

ORIGINALITY REPORT

9%
SIMILARITY INDEX



0%
STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

3%

★ Nurul Hakiki, Kaharuddin Kaharuddin, Yusran
Rahmat. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ilmu
Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar", AL-
MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN
2745-4584), 2024

Publication

Exclude quotes
Exclude bibliography

On
On

Exclude matches

2%

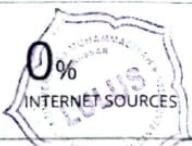


Jumriani 105401118921 BAB V

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX



0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

5%

★ Submitted to Universitas Negeri Makassar

Student Paper

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On



LAMPIRAN 16

DOKUMENTASI



Guru mulai menyajikan informasi dengan media video animasi



Murid mengamati video



Guru menjelaskan materi secara singkat



Menampilkan satu persatu murid untuk menceritakan kembali isi video animasi



Guru menjelaskan materi secara singkat



Mengatur murid kedalam beberapa kelompok



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



Masing-masing perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya



Guru mengumpulkan hasil pekerjaan evaluasi murid

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Jumriani, lahir di Takalar, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 11 April 2003. Anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Syamsuddin dan Ibu Hadia. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di Taman Kanak-kanak Gembira Tama'la'lang pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2009, kemudian melanjutkan pendidikan di SD Negeri 84 Pattinoang pada tahun 2009 dan tamat pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Galesong pada tahun 2015 dan tamat pada tahun 2018, selanjutnya sekolah di MA Muhammadiyah Bontorita Kec Galesong tahun tahun 2018 dan tamat pada tahun 2021, Pada tahun yang sama di tahun 2021, penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

