

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR  
KETERAMPILAN MENULIS CERITA SISWA KELAS V SD INPRES  
PA'BAENG – BAENG KECAMATAN TAMALATE  
KOTA MAKASSAR**



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

**2019**



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **DIAN RAMADHANI**, NIM **10540 9646 15** dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **155/Tahun 1441 H/2019M**, tanggal 13 Muharram 1441 H/13 September 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Ahad tanggal 29 September 2019.

Makassar, 29 Muharram 1441 H  
 29 September 2019 M

**Panitia Ujian :**

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Penguji : 1. Dr. A. Rahman Rahim, M.Hum.  
 2. Dr. Muhammad Akhir, S.Pd., M.Pd.  
 3. Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd.  
 4. Drs. H. M. Amier, S.Pd., M.Pd.



Disahkan Oleh :  
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



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

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **DIAN RAMADHANI**  
NIM : 10540 9646 15  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil  
Keterampilan Menulis Cerita Kelas V SD Inpres  
Pa'baeng-Baeng Kota Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar.

Makassar, September 2019

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

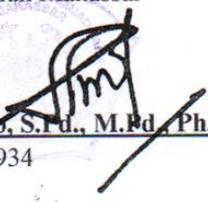
Pembimbing II

  
Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd.

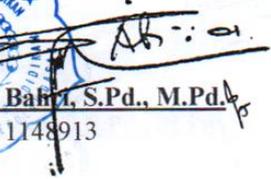
  
Drs. H. M. Amier, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

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

Ketua Prodi PGSD

  
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
NBM: 1148913



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

---

**SURAT PERNYATAAN**

Nama : **Dian Ramadhani**  
NIM : 10540 9646 15  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas V Sd Inpres Pa'baeng – Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar.**

Skripsi yang saya ajukan di depan Tim Penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau dibuatkan orang lain.

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

Makassar, Agustus 2019

Yang Membuat Permohonan

**Dian Ramadhani**

10540 9646 15



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

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Dian Ramadhani**  
NIM : 10540 9646 15  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas V Sd Inpres Pa'baeng – Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar.**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Makassar, Agustus 2019

Yang Membuat Perjanjian

**Dian Ramadhani**

10540 9646 15

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

***Kebaikan hati seseorang bergantung pada kebaikan amal***

***Dan kebaikan amal bergantung pada niat.***

**Allah tidak akan mengubah nasib manusia sebelum manusia**

**Mengubah nasibnya**

*( Q.s. Al-Ra'du : 12 )*

*Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada*

*Kemudahan ( q.s. Al Insyirah : 6 )*

*Karya ini kupesembahkan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah mencurahkan kasih sayang yang tulus, yang selalu berdoa untuk keselamatan, yang mencintai dan menyanggiku dengan sepenuh hati sehingga menjadi tumpuan bagiku untuk meraih kesuksesan.*

## ABSTRAK

**Dian Ramadhani.** 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas V Sd Inpres Pa'baeng – Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah (PGSD) Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hj. Rosmini Madeamin dan pembimbing II H. M Amier.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa kelas V SD Inpres Pa'baeng – Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar. jenis penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimental* dengan rancangan penelitian *One-group pretest-posttest design*. Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen tes hasil. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Pa'baeng – Baeng sebanyak 30 siswa. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data skor perolehan hasil Siswa yang dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar Siswa dengan penggunaan media animasi. Sebelum diterapkannya media animasi terdapat 30 siswa (100%) tidak memenuhi nilai KKM 70,00. Setelah diterapkannya media animasi, 22 siswa atau 73,33% tuntas, 8 Siswa atau 26,67% tidak tuntas dan. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 17.6968. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $30-1 = 29$ , pada taraf signifikan 0.05% diperoleh  $t_{tabel} = 1.70$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0.05. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan hasil analisis statistik inferensial maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa kelas V SD Inpres Pa'baeng – Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

**Kata kunci** : Media Animasi, Keterampilan Menulis Cerita.

## KATA PENGANTAR

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikianlah kata untuk mewakili segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan berhenti bertahmid atas anugrah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang ketika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala upaya dan daya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermamfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Rasa terima kasih sedalam-dalamnya penulis hanturkan kepada ayahanda terkasih Darlius dan Ibunda tersayang Hukma yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula Penulis haturkan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya, kepada Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M. Pd. dan Drs H. M Amier, S. Pd., M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing yang tiada pernah bosan memberikan bimbingan dan pengarahan dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada; Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE, MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph. D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermamfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga Penulis ucapkan kepada Edrianis, S. Pd. Kepala Sekolah SD Inpres Pa'Baeng-Baeng, dan Surialang S. Pd. selaku wali kelas V di sekolah tersebut yang telah memberi izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Sity Nurazmi Amiruddin, Vivin Alviona, Kiky Anggreni , Nursam, Muh Renaldy, serta seluruh teman-teman dari kelas C PGSD 2015 dan teman P2K KC Longka yang selalu membanjiri dukungan, motivasi, saran dan bantuannya kepada Penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut bersifat membangun karena Penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberikan mamfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi Penulis.

Makassar, Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Masalah Penelitian .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Pustaka.....	5
1. Penelitian Yang Relevan .....	5
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	7
3. Hakikat Keterampilan Menulis .....	9

4. Strategi Keterampilan Menulis di SD .....	21
5. Pengertian Menulis Cerita.....	23
6. Hasil Belajar.....	24
7. Media Pembelajaran.....	26
8. Media Animasi.....	29
B. Kerangka Pikir .....	33
C. Hipotesis Penelitian .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian.....	37
B. Populasi dan Sampel .....	38
C. Prosedur Penelitian .....	39
D. Depenisi Operasional Variabel .....	40
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Peneltian .....	45
B. Pembahasan.....	59
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Desain Penelitian.....	37
3.2	Keadaan Populasi .....	38
3.3	Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis cerita .....	39
3.4	Kategori Tingkat Hasil Belajar Bahasa Indonesia .....	41
4.1	Skor Perolehan <i>Pre-Test</i> .....	45
4.2	Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretest</i> .....	47
4.3	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar .....	47
4.4	Skor Perolehan <i>Posttest</i> .....	49
4.5	Tingkat Penguasaan Materi <i>Post-test</i> .....	51
4.6	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar .....	51
4.7	Tabel selisih dari hasil post- test dan pre-test .....	52
4.8	Penafsiran Nilai Angket .....	55
4.9	Persentase Respon siswa Nomor 1.....	56
4.10	Persentase Respon siswa Nomor 2.....	56
4.11	Persentase Respon siswa Nomor 3.....	57
4.12	Persentase Respon siswa Nomor 4.....	57
4.13	Persentase Respon siswa Nomor 5.....	58
4.14	Persentase Respon siswa Nomor 6.....	58
4.15	Persentase Respon siswa Nomor 7.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Bagan kerangka pikir .....	33



## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **Lampiran A**

- A. 1.** Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP )
- A. 2.** Daftar Hadir Siswa Kelas V
- A. 3.** Soal Evaluasi Pretest dan Postest
- A.4.** Soal Angket

### **Lampiran B**

- B. 1.** Daftar Nilai Pretest dan Postest Siswa Kelas V
- B. 2.** Analisis Data Deskriptif Pretest dan Postest
- B. 3.** Nilai Selisih Dari Hasil Post- Test Dan Pre-Test.
- B. 4.** Analisis Data Angket Respon Siswa
- B. 5.** T Tabel

### **Lampiran C**

- 1.** Dokumentasi

### **Lampiran D**

- 1.** Persuratan

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan aspek terpenting yang wajib dimiliki generasi muda dimasa depan. Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan pendidikan guna menjawab tantangan zaman serta kemajuan teknologi yang semakin pesat. Untuk dapat membekali diri dengan berbagai macam keterampilan dasar maka dibutuhkan pendidikan formal yaitu sekolah. Pendidikan di sekolah dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap, kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan guna mempersiapkan diri mengikuti pendidikan selanjutnya.

Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Suhartono (2009: 49) menyatakan bahwa pendidikan adalah “segala kegiatan yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan, berlangsung di dalam segala jenis, bentuk dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong kehidupan dari segala potensi yang ada dalam diri individu”.

Teguh (2014: 23-24) menyatakan bahwa “pendidikan adalah menarik sesuatu didalam diri manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-

pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal disekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat”.

Adam dan Andi Sukri (2010: 4) menyatakan bahwa. “Dengan karya sastra anak mendapatkan kesenangan. Kesenangan tersebut dalam dunia anak-anak dapat diperoleh lewat pengamatan gambarnya, permainan paduan bumi, gambaran tokoh, peristiwa atau isi dalam karya sastranya”. Perkembangan Bahasa anak memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kemampuan apresiasi sastra pada anak.

Pada kenyataannya, Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Inpres Pa’baeng-baeng, kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan media dan metode pembelajaran konvensional. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pun menunjukkan bahwa media tersebut sangat membosankan dan tidak menarik untuk siswa.

Selain itu, beberapa peneliti telah mencoba memberikan dukungan terhadap keefektifan penggunaan media animasi dalam mengajarkan Bahasa Indonesia dalam penelitian-penelitian mereka. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana dan kapan penggunaan teknologi dalam membantu keefektifan pengajaran Bahasa Indonesia. Dan penelitian terbaru menunjukkan

bahwa menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

Atas dasar itulah peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul: **Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap hasil belajar Keterampilan menulis Cerita Siswa Kelas V SD Inpres Pa'baeng-baeng.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah penggunaan media animasi dalam pembelajaran menulis cerita dongeng?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Pa'baeng-baeng?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Cara penggunaan media animasi dalam pembelajaran menulis cerita dongeng.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Inpres Pa'baeng-baeng.

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

Penelitian ini dapat memberikan dua manfaat sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoretis

Bagi Peneliti, sebagai bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana pengaruh penggunaan media animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia.

##### 2. Manfaat Praktis

Dilihat dari segi praktis, ada empat manfaat yang ingin dicapai :

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat memperoleh pengalaman nyata dalam penggunaan media animasi dalam hasil belajar keterampilan menulis cerita terhadap motivasi belajar pada siswa kelas V SD Inpres Pa'baeng-baeng.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan secara langsung penggunaan media animasi dalam hasil belajar bahasa indonesia terhadap motivasi belajar pada siswa kelas V SD Inpres Pa'baeng-baeng
- c. Bagi siswa, diharapkan dapat belajar secara maksimal dalam setiap proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan perbandingan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan merupakan lanjutan dari penelitian sebelumnya. Peneliti mencoba menguji media animasi yang telah berhasil digunakan sebelumnya berikut kajian tentang kajian hasil penelitian yang relevan. Pertama, penelitian Sitti Nur Halifah (2017) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada murid kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja”. Kesimpulan hasil penelitian Halifah menunjukkan adanya pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap hasil belajar IPA. Hal tersebut terlihat dari perbandingan antara pre-test dan post-test dimana nilai rata-rata pre-test di peroleh sebesar 53,62 yang termasuk kategori rendah sedangkan nilai post-test yang di peroleh sebesar 76,62 yang berarti berada pada kategori tinggi. Dan data hasil penelitian menunjukkan bahwa  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel} = (76,62 > 53,6)$ . Maka dapat di katakan  $H_1$  di terima dan  $H_0$  di tolak. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA Pada murid kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja.

Kedua, penelitian Nur Alim (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap hasil belajar murid kelas V SD Negeri 8 peccelang kecamatan pangkajene kabupaten pangkep”. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh signifikan menggunakan media animasi terhadap hasil

belajar IPA Murid kelas V SD Negeri 8 paccelang kematan pangkajene kabupaten pangkep. Hal ini di buktikan dari hasil Nil t-hitung = 8.19 dan t-tabel =1.699127 dengan taraf signifikan 0.05. di ambil dari nilai hasil belajar IPA Murid kelas V SD Negeri 8 paccelang kematan pangkajene kabupaten pangkep.

Ketiga penelitian yang dilakukan Ian Perdana Tamsur (2015) dengan judul penelitian "pengaruh penggunaan Media Animasi dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar IPA Konsep Gaya dan Tekanan pada Murid kelas V SD Inpres Borongpa'la'la Kecamatan Patallasang Kabupaten Gowa". Berdasarkan perhitungan uji hipotesis padapenelitian ini di peroleh bahwa t-hitung sebesar = 1.717 dan t-tabel sebesar = 1.720. Dengan demikian  $H_a$  di teima dan  $H_o$  di tolak pada taraf kepercayaan 0.95. Hal ini menunjukkan bahwa terdapa perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata hasil belajar kelompok Eksperimen dengan rata-rata skor belajar kelompok Kontrol. Adapun sikap murid setelah di berikan penjelasan melalui Media Animasi menunjukkan respon yang positif. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data angket murid sebanya 78% menjawab baik menilai bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan Audio Visual.

Dari beberapa penelitin relevan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan Media Animasi dapat meningkatkan hasil belajar murid, maka dari itu penulis berinisiatif untuk Media Animasi di SD Inpres Pa'baeng-baeng.

## **2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

### **a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara ia berfungsi sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan, sebagai pengembang kebudayaan, sebagai pengembang ilmu kebudayaan, sebagai pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta sebagai alat penghubung dalam kepentingan pemerintah dan kenegaraan.

Berhubung dengan hal itu maka perlu adanya suatu pembelajaran bahasa Indonesia. Secara keseluruhan mata pelajaran bahasa Indonesia di SD berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar, berkomunikasi, mengungkapkan pikiran dan perasaan, serta persatuan dan kesatuan bangsa. Kemudian Bahasa Indonesia mempunyai sasaran, sasaran pembinaan bahasa Indonesia bagi siswa SD ialah (1) agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar (2) dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum tertuju pada pengembangan aspek fungsional bahasa, yaitu peningkatan kompetensi Berbahasa Indonesia. Ketika kompetensi berbahasa yang menjadi sasaran, para guru lebih berfokus pada empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis.

### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Secara umum tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD meliputi:

1. Murid menghargai dan membanggakan bahasa dan sastra Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara.

2. Murid memahami bahasa dan sastra Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk macam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan.
3. Murid memiliki kemampuan menggunakan bahasa dan sastra Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan sosial.
4. Murid memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
5. Murid dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Murid menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual Indonesia

**c. .Manfaat Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Manfaat pembelajaran bahasa Indonesia di SD yaitu untuk membantu siswa mengenal dirinya, budayannya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam diri siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD di arahkan untuk meningkatkan kemampuan murid untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan

benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresepasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Standar Kompetensi mata pelajaran bahasa indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap yang baik terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Dengan standar kompetensi mata pelajaran bahasa indonesia di SD ini diharapkan (a) Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil pengetahuan bangsa sendiri. (b) Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar. (c) Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya. (d) Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah. (e) Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan siswa dan sumber belajar yang tersedia.

### **3. Hakikat Keterampilan Menulis**

Dalam berkomunikasi seseorang menangkap apa yang dialami, dipikirkan, dibaca, didengar atau dilihat untuk kemudian dikreasikan secara tertulis / lisan. Dalam komunikasi tertulis pengungkapan itu berupa wacana tulis

dalam berbagai bentuk. Menurut Hayon (Munirah, 2015:5) menulis adalah segala kegiatan yang berkaitan dengan perihal menulis. Menulis ada hubungannya dengan orang yang menulis bahan yang ditulis dan masyarakat sebagai sasaran pembaca. Itulah dunia kepenulisan yang saling berkaitan dengan yang lain.

Menulis merupakan suatu proses yang terdiri dari kegiatan (1) pramenulis (pengalaman pramenulis meliputi menggali ide, mengingat dan memunculkan ide, menghubungkan-hubungkan ide sehingga dimunculkan topik yang menarik untuk ditulis) kemudian diikuti oleh penyusunan kerangka karangan, (2) penyusunan dan buram (usaha untuk menyusun teks dengan menuangkan semua ide tentang topik yang telah dibatasi, (3) penyuntingan (pemberian kesemutan untuk berpikir kembali, melihat kembali, dan menyusun kembali teks yang telah disusun), (4) pembahasandan pengkreasian (mencari masukan untuk memperbaiki tulisan serta mengkreasikan ide dalam bentuk yang berbeda). Keempat proses membawa implikasi pada penilaian keterampilan menulis. Dengan kata lain penilaian menulis tidak semata-mata bertumpu pada hasil tetapi juga mempertimbangkan proses penulisan. Di samping itu, penilaian menulis dapat difokuskan pada salah satu kegiatan dalam proses menulis atau jika memungkinkan keseluruhan proses penulisan.

Kegiatan menulis dalam pendekatan komunikasi terjadi pada bingkai konteks tertentu. Menulis memiliki latar, tujuan, sasaran pembaca, dan genre tertentu. Tujuan yang berbeda akan mempengaruhi penulis dalam menata dan mengorganisasikan gagasan. Di samping itu, pengembangan, dan cara mengakhiri

tulisan. Demikian juga latar belakang, genre, dan sasaran pembaca yang berbeda akan memerlukan kompetensi penulisan yang berbeda.

Pembahasan tentang hakikat menulis diuraikan dalam empat bagian. Keempat bagian tersebut antara lain: (a) pengertian menulis, (b) tujuan menulis, (c) manfaat menulis, dan (d) bentuk-bentuk menulis.

#### **a. Pengertian Menulis**

Kegiatan menulis merupakan suatu aktifitas komunikasi yang menggunakan bahasa sebagai mediana. Menulis juga merupakan proses penyampaian gagasan, pesan, sikap, dan pendapat kepada pembaca dengan simbol-simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati bersama oleh penulis dan pembaca.

Menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam rangka mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada orang lain agar mudah dipahami (Nurudin, 2010: 4). Pendapat tersebut sejalan dengan Jauhari (2013:24) yang mengatakan bahwa menulis adalah pengungkapan ide, gagasan, pikiran, dan pengetahuan seseorang yang diwujudkan dengan lambang-lambang fonem yang telah disepakati bersama.

Byrne dalam Slamet (2007: 141), mengungkapkan bahwa keterampilan menulis pada hakikatnya bukan sekedar kemampuan menulis simbol-simbol grafis sehingga berbentuk kata, dan kata-kata dapat disusun menjadi kalimat menurut peraturan tertentu, melainkan keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

Nurdiyantoro (Solikhah, 2013: 1) menyatakan bahwa menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis, dan struktur bahasa.

Tarigan (2008: 22), menyatakan, menulis adalah menemukan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Widyamartaya (2002: 5) menyatakan bahwa mengarang atau menulis adalah kegiatan yang kompleks. Mengarang dapat kita pahami sebagai suatu rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami tepat seperti yang dimaksudkan pengarang.

Wiyanto (2005:1-2) mengemukakan bahwa menulis mempunyai dua kegiatan utama. Kegiatan yang pertama adalah mengubah bunyi yang dapat didengar menjadi tanda-tanda yang dapat dilihat, sedangkan yang kedua kegiatan mengungkapkan gagasan secara tertulis. Orang yang melakukan kegiatan ini dinamakan penulis dan hasil kegiatannya berupa tulisan.

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan mengubah bunyi menjadi tulisan sebagai upaya untuk mengungkapkan gagasan menjadi bahasa tulis memerlukan sejumlah potensi pendukung yang untuk mencapainya dibutuhkan kesungguhan, kemauan keras, bahkan belajar dengan sungguh-sungguh.

Aktivitas tulis menulis sekurang-kurangnya terdapat empat unsur yang terlibat. Hadi (2009: 26) menyatakan bahwa, keempat unsur tersebut, yaitu: (1) penulis sebagai penyampai pesan, (2) pesan atau isi tulisan, (3) saluran tulisan, dan (4) pembaca sebagai penerima pesan. Penulis sebagai penyampai pesan mengandung maksud bahwa sebelum menulis seorang penulis telah memikirkan maksud, gagasan dan ide yang hendak disampaikan kepada pembaca. Ide yang ditulis kemungkinan mempunyai manfaat yang besar bagi orang lain yang membutuhkan. Melalui tulisan ide penulis tersampaikan kepada pembaca. Dengan demikian sebelum menulis seorang penulis sebaiknya memperhatikan apa yang hendak ditulis, saluran, dan bentuk tulisan yang hendak digunakan, serta kepada siapa tulisan ditujukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya menulis adalah kecakapan seseorang dalam kegiatan menuangkan ide, anggapan, pikiran, dan pengalaman serta perasaan dalam bentuk tulisan yang diorganisasikan secara sistematis sehingga dapat dipahami orang lain.

Adapun ciri-ciri tulisan yang baik menurut Mc.Mahan & Day (Tarigan, 2008: 7) adalah:

- a) Jujur: jangan coba memalsukan gagasan/ide
- b) Jelas: jangan membingungkan para pembaca
- c) Singkat: jangan memboroskan waktu para pembaca
- d) Usahakan keanekaragaman: panjang kalimat yang beraneka ragam; berkarya dengan penuh kegembiraan.

## **b. Tujuan Menulis**

Abdurrahman dan Waluyo (2000: 223) menyatakan bahwa, tujuan menulis siswa di sekolah dasar adalah untuk menyalin, mencatat, dan mengerjakan sebagian besar tugas-tugas yang diberikan di sekolah dengan harapan melatih keterampilan berbahasa dengan baik. Graves (Akhadia, 1997: 14-15) menyatakan bahwa dengan menguasai kemampuan menulis siswa dapat meningkatkan kecerdasannya, mengembangkan daya inisiatif dan kreatif, menumbuhkan keberanian dan dapat mendorong motivasi anak untuk mencari dan menemukan informasi.

Kegiatan menulis dilakukan dengan berbagai tujuan. Hadi (2009:26) mengemukakan bahwa, menulis mempunyai empat tujuan, yaitu: (1) untuk mengekspresikan diri, (2) memberikan informasi kepada pembaca, (3) mengajak pembaca serta, (4) untuk menghasilkan karya sastra. Tujuan menulis secara umum adalah untuk menginformasikan, meyakinkan, mengekspresikan diri, dan untuk menghibur.

Tujuan informasi terkait dengan kegiatan menggambarkan suatu peristiwa atau pengalaman, menguraikan konsep, dan mengembangkan gagasan baru. Tujuan ekspresi terkait dengan kegiatan pengamatan terhadap orang, objek, tempat dan mungkin memasukkan kegiatan memperkirakan serta menginter prestasikan sesuatu.

Tujuan ini sering digunakan untuk hiburan dan kesenangan, atau sebagai kegemaran termasuk menulis puisi. Tujuan persuasif terkait dengan

latarbelakang informasi, fakta, dan contoh-contoh untuk mendukung pandangan seseorang dalam menulis cerita.

D'Angelo (Tarigan, 2008) menyatakan bahwa tujuan menulis adalah memroyeksikan sesuatu mengenai diri seseorang. Tulisan mengandung nada yang serasi dengan maksud dan tujuannya. Dapat dijelaskan bahwa menulis tidak hanya mengharuskan memilih suatu pokok pembicaraan yang cocok dan sesuai, tetapi juga harus menentukan siapa yang akan membaca tulisan tersebut, serta apa maksud dan tujuan ia menulis.

Tarigan (Aninditya, 2008: 24) menyatakan bahwa tujuan menulis adalah respon atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca. Berdasarkan batasan ini, dapatlah dikatakan bahwa tujuan menulis dapat dikategorikan ke dalam empat macam, antara lain:

- 1) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar, disebut wacana informatif. Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan penerangan kepada pembaca.
- 2) Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan, disebut wacana persuasif.
- 3) Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer atau wacana kesastraan.

Tujuan penulisan untuk menyenangkan ini disebut juga tujuan altruistis, yaitu penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, untuk menghindarkan keduakaan para pembaca, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

- 4) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif.
- 5) Tulisan yang bertujuan untuk memperkenalkan sebagai pengarang
- 6) Tulisan yang bertujuan untuk mencerminkan atau menjelajahi pikiran agar dapat dimengerti oleh pembaca.
- 7) Tulisan yang bertujuan sebagai penugasan.

Tujuan menulis menurut Hugo Hartig (Tarigan, 2008: 24-25) adalah:

- 1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan)
- 2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)
- 3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)
- 4) *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)
- 5) *Self expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)
- 6) *Creative purpose* (tujuan pernyataan diri)
- 7) *Problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Pendeskripsian tujuan menulis menurut Hugo Hartig (Tarigan, 2008: 24-25) adalah sebagai berikut.

- 1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkum buku).

- 2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Menulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukakaan para pembaca, menolong pembaca, memahami, menghargai perasaan dan penalarannya.

3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4) *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan atau penerangan kepada para pembaca.

5) *Self expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6) *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik kesenian

7) *Problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta menjelajahi serta meneliti secara cermat pikira-pikiran dan gagasan-gagasan sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah untuk memaparkan atau menjelaskan suatu karya imajinasi ataupun ide-ide, informasi, serta jati diri seorang penulis, dan dapat dipahami oleh para pembaca pada umumnya dengan bahasa yang lugas.

### c. Manfaat Menulis

Laksana (2007: 10) menyatakan bahwa manfaat menulis dapat menambah wawasan, melatih diri untuk berfikir lebih baik dan memelihara akal sehat dan memberikan kekuatan lisan dan kemahiran menulis dengan gerakana lidah dan penanya.

Suparno (Jauhari, 2013: 14) menyatakan bahwa manfaat menulis antara lain untuk:

1. Peningkatan kecerdasan
2. Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas
3. Penumbuhan keberanian
4. Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi

Akhadiyah (Aninditya, 2012: 174) menyatakan bahwa manfaat menulis antara lain:

1. Menulis menyumbang pekerjaan
2. Menulis mengembangkan daya inisiatif dan kreatif
3. Menulis menumbuhkan keberanian
4. Menulis mendorong kemauan dan kemampuan dan potensi diri

Iryani (2013: 16) menyatakan bahwa manfaat dalam menulis antara lain: dengan menulis kita dapat lebih mengenali kemampuan dan potensi diri kita, melalui kegiatan menulis kita mengembangkan berbagai gagasan, kegiatan menulis memaksa kita lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang kita tulis, menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara

tersurat, melalui tulisan kita akan dapat meninjau serta menilai gagasan kita sendiri secara lebih objektif, dengan menuliskan di atas kertas, kita akan lebih mudah memecahkan permasalahannya, kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan kita berpikir serta berbahasa secara tertib.

Tarigan (2008: 3) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan lain.

Manfaat menulis menurut Tarigan (2008: 22) adalah:

- 1) Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir.
- 2) Dapat menolong penulis untuk berpikir secara kritis
- 3) Dapat memudahkan penulis untuk dapat merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi, memecahkan masalah yang dihadapi, dan menyusun urutan bagi pengalaman.
- 4) Menulis dapat membantu penulis untuk menjelaskan pikiran-pikiran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis memiliki manfaat yang sangat banyak, antara lain untuk menyampaikan informasi, mengungkapkan perasaan, sarana ekspresi dan hiburan, serta untuk mengembangkan kemampuan diri.

#### **d. Bentuk-bentuk Menulis**

Secara umum tulisan dapat dikembangkan dalam empat bentuk atau jenis. Keempat bentuk tersebut dapat dilihat pada uraian berikut ini:

a. Narasi

Narasi merupakan bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu Semi, (2003:29).

Narasi memerlukan atau berdasarkan konflik. Suatu konflik antara gagasan dengan kenyataan atau keadaan yang ada dalam lingkungan kehidupan saat peristiwa itu terjadi. Peristiwa tersebut, mungkin pernah terjadi, tetapi sudah dibumbui atau ditambah-tambah (fiktif), dan mungkin pula hasil khayalan (imajinasi) penulis saja.

b. Eksposisi

Eksposisi adalah tulisan yang bertujuan menjelaskan atau memberikan informasi tentang sesuatu. Sebagai sebuah tulisan yang bermaksud memberikan penjelasan informasi, maka eksposisi dapat menggunakan susunan atau organisasi ide dalam bentuk susunan kronologis, ruang atau logis. Jadi, jenis tulisan ini mengutamakan fakta apa adanya. Tulisan seperti ini menitik beratkan pada apa, siapa, dimana dan kapan suatu keadaan atau peristiwa yang dilukiskan. Sebagai eksposisi yang baik yang bertujuan memberikan tambahan pengertian dan pengetahuan mestilah memiliki syarat akurat, jelas dan singkat.

c. Deskripsi

Deskripsi adalah tulisan yang bertujuan memberikan perincian tentang objek sehingga dapat memberi pengaruh pada sensitivitas dan imajinasi pembaca atau pendengar bagaikan melihat, mendengar, merasakan atau mengalami langsung objek tersebut (Fachruddin, 1994:98). Medan (1998: 153)

menambahkan bahwa fakta-fakta yang ada bukan sebagai pendukung uraian tapi berupa uraian itu sendiri. Bahasanya berupa bahasa laporan, tidak dimasuki unsur subjektif dan gayanya pun bersifat informatif.

Upaya untuk menghasilkan tulisan deskriptif yang baik, penulis harus memahami secara rinci yang berkenaan dengan objek tulisan, sehingga dapat disajikan dengan hasilnya bagai potret kenyataannya yang sebenarnya. Biasanya tulisan deskripsi ini menyangkut penyampaian informasi tentang suatu keadaan, suatu benda (seperti alam, binatang, tumbuhan), atau tentang manusia. Dengan demikian, karya deskriptif ini bersifat memaparkan suatu benda, alam atau manusia sebagaimana adanya. Dan bila unsur-unsurnya banyak kecenderungan untuk disampaikan secara rinci pula.

#### d. Argumentasi

Argumentasi adalah tulisan yang bertujuan meyakinkan atau membujuk pembaca tentang kebenaran pendapat atau pernyataan penulis. Meyakinkan orang lain adalah dengan jalan memberi pembuktian, alasan, serta ulasan secara objektif dan meyakinkan.

Rahim (2010:90) menyatakan bahwa paragraph argumentasi atau persuasi sebenarnya dapat dimasukkan ke dalam ekspositoris paragraf ini lebih bersifat membujuk atau meyakinkan pembaca terhadap suatu hal atau objek.

#### **4. Strategi Pembelajaran Menulis di SD**

Pembelajaran menulis di SD guru tidak seharusnya hanya berorientasi pada hasil tetapi harus berorientasi pada proses yang dilakukan. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat kompleks dibanding dengan

keterampilan lainnya. Karena didalam keterampilan menulis diperlukan pemahaman tentang konsep yang akan dibahas, pemahaman mengenai apa yang dibahas, penyusunan kalimat yang jelas serta penggunaan tanda baca yang benar. Selain itu harus ada perbedaan yang mendasar antara bahasa tulis dan bahasa lisan. Penelitian akhir-akhir ini lebih menekankan pada pergeseran pada orientasi produk keorientasi proses. Dalam hal ini guru tidak hanya sekedar memberi tugas tetapi beralih pada menilai hasil kerja siswa selama proses menulis.

Tomkins (Nur Mustakim, 2008: 25) menyatakan bahwa pendekatan proses dalam strategi menulis harus melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Tahap Prewriting, tahap persiapan menulis. Pada tahap ini siswa memilih topik, mengumpulkan dan mengorganisir ide.
2. Tahap Drafting, pada tahap ini siswa menulis draf kasar, menulis untuk menangkap perhatian pembaca, dan lebih menekankan pada isi dari tehnik.
3. Tahap Revising, pada tahap ini siswa membicarakan bersama tulisan mereka dalam kelompok menulis, berpartisipasi secara konstruktif dalam diskusi tentang teman sekelas, membuat perubahan yang substansi.
4. Tahap Editing, tahap penyelesaian tulisan kedalam bentuk akhir.
5. Tahap publishing, pada tahap ini siswa memamerkan tulisan mereka kedalam suatu bentuk yang sesuai, siswa membicarakan bersama tulisan terakhir \mereka dengan audiens yang sesuai.

## **5. Pengertian Menulis Cerita**

Suparno dan Yunus (2007: 4) menyatakan bahwa ”menulis adalah aktivitas menyampaikan pesan dengan menggunakan tulisan sebagai

mediannya". Oleh karena itu menulis adalah merupakan kegiatan yang sangat kompleks yang melibatkan seluruh aspek baik keterampilan membaca, menyimak, maupun mendengarkan. Sedangkan menurut Poerwadarminta (kamus umum bahasa Indonesia, 2006: 57). Cerita itu sendiri mempunyai pengertian yaitu tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal atau peristiwa. Hingga kesimpulan yang dapat diambil dari pengertian diatas, menulis cerita adalah aktivitas membentangkan terjadinya sesuatu atau peristiwa dengan menggunakan tulisan sebagai mediana dalam menyampaikan pesan.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* menulis berarti membuat huruf/ angka dengan pena. Definisi menulis lainnya adalah menulis huruf, angka, kode, tanda baca, atau symbol lainnya. Setiap orang yang pernah mengenyam pendidikan pasti seumur hidupnya pernah merasakan menulis.

Baik itu saat bersekolah, menjadi mahasiswa, atau pada saat bekerja sekali pun. Kegiatan menulis pada dasarnya banyak dilakukan oleh orang-orang di dunia ini. Bahkan, pada saat sekolah kita seringkali disibukkan dengan kegiatan menulis ini, seperti menyalin soal pelajaran, mencatat pelajaran, atau mengarang. Lalu, apa bedanya menulis dan mengarang. Orang sering kali menyamakan dua hal ini. Mungkin karena dua-duanya melakukan aktivitas menulis, namun sebenarnya dua hal ini memiliki proses yang berbeda. Menulis biasanya menuliskan sesuatu yang sudah ada, kemudian orang melakukan pengembangan/ mengembangkannya, karenanya dibutuhkan banyak referensi dan biasanya proses kreatif ini bersifat ilmiah. Sedangkan mengarang adalah

menuangkan sesuatu berupa ide atau gagasan yang ada di pikiran kita dalam bentuk tulisan, biasanya proses kreatifnya *bersifat nonilmia*.

## **6. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Nana (2015 :102) , hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemakaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang dan dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Selain itu hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selain dari ranah kognitif, hasil belajar juga diadakan untuk melihat sejauh mana perubahan murid dalam sikap dan keterampilan mereka. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan berupa perubahan tingkah laku atau sikap, keterampilan, dan kognisi murid akibat adanya usaha pada perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar.

### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar gambar di atas menunjukkan bahwa raw input (Masukan Alat/Instrumen) akan menghasilkan *output* (Hasil) jika diberikan *learning process* (kegiatan pengajaran – proses pembelajaran), dan selama *learning process* itu berlangsung instrumental input (masukan alat/instrumen) dan *environmental* input (masukan lingkungan) ikut serta dalam memberikan pengaruh terhadap terbentuknya *output*. *Raw* input dalam

gambar di atas diartikan sebagai murid yang diharapkan memberikan hasil atau prestasi belajar yang baik. Agar dapat menghasilkan murid yang berprestasi baik dengan segala karakteristik berbeda yang mereka miliki, maka murid harus melewati proses belajar (*teaching – learning process*) terlebih dahulu. Ketika proses belajar mengajar berlangsung, faktor-faktor dari lingkungan (*environmental input*) juga faktor-faktor yang sengaja dirancang dalam pendidikan (*instrumental input*) seperti kurikulum, guru, dan lain sebagainya, juga turut serta dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar murid (output). Selain itu, ada beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

### **c. Tes sebagai Instrumen Penelitian Hasil Belajar**

Tes seringkali digunakan sebagai alat penilaian hasil belajar terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Dalam batasan tertentu, tes juga dapat digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar pada ranah afektif maupun psikomotorik. Terdapat dua jenis tes, yaitu tes uraian dan tes objektif. Tes uraian merupakan pertanyaan yang menuntut murid menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri. Dalam tes uraian, murid dituntut untuk mengekspresikan gagasannya melalui bahasa tulisan. Karena hal tersebut

## **7. Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi dapat dipahami

bahwa media adalah perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima pesan. Selanjutnya akan diuraikan pengertian media menurut istilah. Para ahli di dalam memberikan batasan media berbeda-beda pendapat, tetapi arah dan tujuannya sama, yang tidak lepas dari kata medium.

Nunu (2018: 27) menyatakan bahwa media sebagai perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pengertian media dalam kehidupan bermasyarakat terdapat ciri utama yakni adanya hubungan diantara anggotanya. Hubungan itu berlangsung sedemikian rupa, sehingga terjadi proses saling mempengaruhi. Dengan kata lain antara anggota kelompok terdapat hubungan yang disebut komunikasi interaksi. Melalui berbagai bentuk komunikasi maka kelompok-kelompok masyarakat melakukan banyak kegiatan atau tingkah laku sosial sehingga tercapai tujuan-tujuan bersama.

Anung, dkk (2012: 7) menyatakan bahwa media adalah bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat murid.

Schram (Mahnun, 2012: 28) menyatakan bahwa media adalah *Information carrying technologies that can be used for instruction the media instruction, consequently are extensions of the teacher.*” Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”

Santoso S. Hamidjojo (Widya, 2008: 28) menyatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai kepada penerima. Adapun Asosiasi Teknologi dan

Komunikasi (*Association of Education and Communication Technology/AECT*: 6) di Amerika memberi batasan yaitu: Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (Nita, 2011: 25) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan murid yang dapat merangsang untuk belajar.

Sudjana (2015:6-7) menyatakan bahwa “media pengajaran adalah sebagai alat memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran serta dijadikan pula variasi penjelasan verbal”. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar murid.

Adapun beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran yaitu: Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, mock up, model kerja, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Nana Sudjana, 2015: 3).

Gerlach (Mahnun, 2012: 28) menyatakan bahwa media adalah *A medium conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.*” Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, keterampilan, dan sikap”

Sanjaya (2012: 138) menyatakan bahwa media sebagai pedoman tertulis yang berisikan informasi tentang bentuk visual yang akan di tampilkan, grafis atau tampilan kalimat untuk mempertegas visual dan audio atau suara yang diperlukan sebagai acuan dalam pembuatan media tertentu.

Kaitannya dengan komunikasi interaksi dalam bentuk organisasi Hamalik (2005: 32) berpendapat bahwa media komunikasi adalah suatu media atau alat bantu yang digunakan oleh suatu organisasi untuk mencapai efisiensi dan efektivitas kerja dengan hasil yang maksimal. Dunia pendidikan kita mengenal peragaan atau keperagaan. Ada yang lebih senang menggunakan istilah peragaan. Tetapi ada pula yang senang menggunakan istilah komunikasi peragaan. Dewasa ini telah mulai dipopulerkan istilah baru yakni “Media pendidikan”.

Beragamnya istilah tersebut, yang mempunyai tekanan sendiri-sendiri, maka akan lebih baik di salah satu di antaranya yaitu “Media pendidikan”. Selanjutnya Hamalik (2005: 31) mengemukakan bahwa media pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu dan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Media pendidikan identik artinya dengan pengertian keparagaan yang berasal dari kata raga, suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan dapat diamati.
- b) Tekanan utama terdapat pada benda yang bisa dilihat dan didengar.
- c) Media pendidikan digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran, antara guru dengan murid.
- d) Media pendidikan sebagai alat bantu belajar mengajar, baik di luar kelas.

- e) Berdasarkan (c) dan (d), maka pada dasarnya media pendidikan merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka pendidikan.
- f) Media pendidikan mengandung aspek; sebagai alat dan sebagai teknik, yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar.
- g) Karena itu, sebagai tindakan operasional, dalam tulisan ini kita menggunakan pengertian “media pendidikan”.

Berdasarkan dari ciri-ciri umum media pendidikan tersebut, Hamalik (2005: 37) memberi batasan media pendidikan adalah alat, metode dan teknik digunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dalam prose pendidikan dan pengajaran disekolah. Dari pengertian media serta batasan-batasan yang dikemukakan oleh para ahli di atas, terdapat beberapa persamaan diantaranya, bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari indera penglihatan ke otak sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat perhatian murid sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari beberapa pendapat tentang media pengajaran dapat disimpulkan bahwa proses dan hasil belajar para siswa menunjukkan perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa media dengan media pengajaran yang menggunakan media dan merupakan suatu alat perantara.

## **8. Media Animasi**

### **a. Pengertian dari Media Animasi**

Salim (2003: 1) menyatakan bahwa animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu

(*morphing*). Suheri (2006: 28) menyatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sedangkan menurut Tay, “animasi sebenarnya objek yang bergerak melintasi atau bergerak kedalam atau keluar layar, bola dunia yang memutar, mobil yang melaju sepanjang jalan raya, binatang kecil yang merayap dibawah tumpukan disket, sampai video bergerak quicktime dan AVI menjadi satu kesatuan yang umum, animasi merupakan sumber utama untuk aksi dinamis dalam presentasi sebuah media” (Setyaningsih, 2012: 6).

Suheri (2006: 29) menyatakan bahwa animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja.

Dari penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

#### **b. Kelebihan dari Media Animasi**

Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat

mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Sudrajat, 2010: 5).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang guru atau pelatih dalam memilih dan menggunakan media audio-visual dalam menyampaikan informasi, pikiran dan pesan kepada anak didiknya, menurut Sadiman (2003:23) dalam Anonim (2009) antara lain: 1) Media audio-visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, pikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian, 2) Media audio-visual mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajarinya, 3) Media audio-visual dapat mengekalkan pengertian yang didapat, 4) Media audio-visual sudah berkembang di masyarakat.

Artawan (2010) menyatakan bahwa kelebihan media animasi dalam pembelajaran biologi diantaranya :

- 1) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan, misalnya siklus nitrogen, respirasi aerob, sistem peredaran darah dan proses lainnya.
- 2) Memperkecil ukuran objek yang cukup besar dan sebaliknya seperti hewan dan mikroba.
- 3) Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.
- 4) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

- 5) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 6) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

**c. Kelemahan dari Media Animasi**

Artawan (2010) menyatakan bahwa kelemahan dari media animasi diantaranya :

- 1) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran
- 2) Memerlukan *software* khusus untuk membukanya
- 3) Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu *frame* cenderung akan sulit dicerna siswa.

**d. Langkah – Langkah Membuat Media Animasi**

- a. Siapkan Ide Cerita

Ide merupakan langkah awal menulis cerita. Jika kamu menemukan ide yang perlu kamu lakukan hanyalah memperhatikan lebih banyak dan meresapi semuanya lebih dalam. Inspirasi sebenarnya tersebar dimana-mana.

b. Buat cerita dalam Stori Board

Story Board merupakan buku bergambar seperti komik, hal ini sangat penting karena storyboard sendiri berfungsi sebagai acuan gerak untuk animator.

c. Membuat Story Board kedalam animasi

Langkah terakhir barulah kita membuat animasi berdasarkan StoryBoard. Sebelum membuat animasi maka harus memilih salah satu software yang tepat misalnya dengan menggunakan software anime studio. Anime studio memiliki banyak banyak fitur-fitur canggih yang dapat mempermudah kita dalam pembuatan film animasi sehingga kualitas yang di hasilkannya pun akan sangat baik dan tidak berbeda jauh dengan kartun-kartun anime buatan jepang

**B. Kerangka Pikir**

Seorang guru yang profesional harus mampu memilih dan menerapkan media yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu media belajar mengajar yang dapat diterapkan oleh guru dalam upaya peningkatan hasil pembelajaran siswa adalah penerapan media animasi. media animasi merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

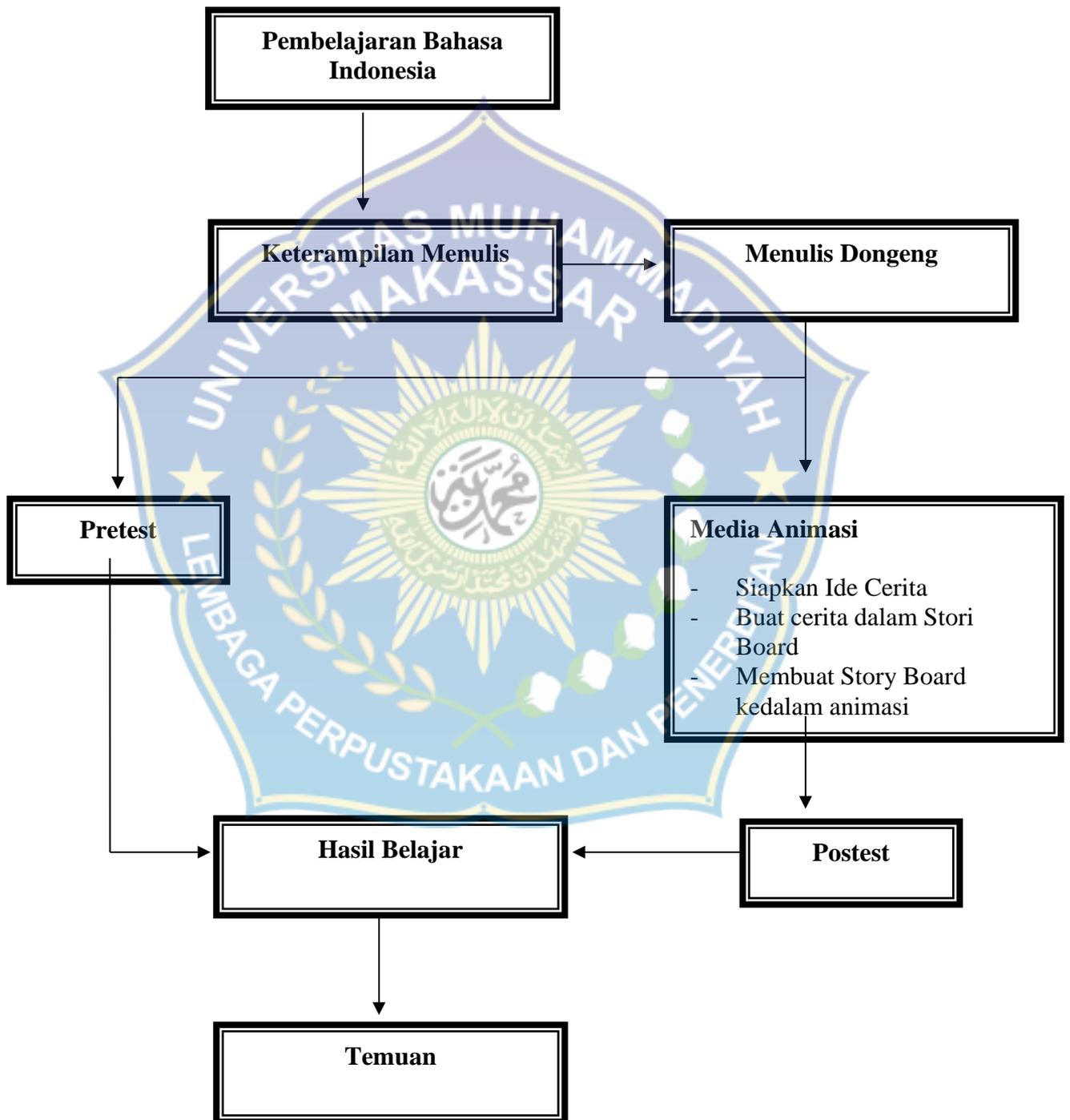
Penerapan media animasi diharapkan dapat mencapai peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui secara pasti pengaruh penerapan media animasi terhadap hasil belajar siswa, perlu dilakuakn penelitian secara mendalam.

Dalam penelitian ini yaitu kelas eksperimen yang diberi pretest sebelum diterapkan media animas dan post tes setelah diterapkan media animasi pada

keterampilan menulis dongeng. Hasil dari penelitian berupa data dianalisis sehingga menghasilkan temuan. Dari temuan tersebut dapat diketahui pengaruh penerapan media animasi terhadap hasil belajar siswa. Secara sederhana kerangka penelitian ini dapat digambarkan dengan bagan seperti berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir



### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka, kerangka pikir dan hasil penelitian, maka Hipotesis alternative diterima ( $H_0$ ) ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa kelas V SD Inpres Pa'baeng – Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

##### **1. Jenis penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian Pre-Eksperimen. Penelitian Pre-Eksperimen belum merupakan eksperimen sungguh - sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata - mata di pengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara rondon. (Sugiyono, 2017:109).

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

Variabel yang diselidiki dalam penelitian, yaitu hasil belajar siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media animasi .

Desain Penelitian dan penjelasannya secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut :

Bentuk desain ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* (*Desain Kelompok Tunggal dengan Pretest dan Posttest*) sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu subjek diberikan tes yang disebut dengan *Pretest*. Kemudian subjek itu diberi perlakuan dan akhirnya diberi tes untuk melihat ada atau tidak adanya pengaruh perlakuan (Sugiyono,2017:75).

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post test</i>
<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Hasil dari *pre-test* prestasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan

X = Perlakuan / *treatment* (media animasi)

O<sub>2</sub> = *post-test* merupakan prestasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

## **B. Populasi dan Sampel**

### 1. Populasi

Sugiyono (2017: 117) menyatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Dengan demikian penelitian ini telah ditetapkan populasinya yaitu siswa SD Inpres Pa’baeng-baeng berjumlah 30 tersebar 1 kelas.

**Tabel 3.2. Populasi**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah siswa</b>
V A.	30
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>

(Sumber Tata Usaha SD Inpres pa’baeng-baeng tahun 2018/2019)

### 2. Sampel

Karena jumlah yang diteliti kurang dari 100 siswa, dalam penelitian ini digunakan sampel total (*total sampling*). Artinya, seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini (Sugiyono, 2017: 118). Sampel atas penelitian dikelompokkan atas satu kelompok, yaitu siswa kelas V.A. sebanyak 30 orang sebagai kelompok kelas eksperimen.

## C. Prosedur Penelitian

Adapun tahap-tahap prosedur dalam penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan suatu tahap persiapan untuk melakukan suatu perlakuan, pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Menelaah kurikulum materi pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas V SD Inpres Pa'baeng-baeng.
- b. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta pihak sekolah mengenai rencana teknis penelitian.
- c. Membuat skenario pembelajaran di kelas dalam hal ini pembuatan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Membuat alat bantu atau media pengajaran bila diperlukan.
- e. Mengajar ketika pelaksanaan berlangsung.
- f. Membuat soal hasil belajar.

### 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pre perlakuan
  - 1) Memberikan penjelasan secara singkat dan menyeluruh terhadap siswa kelas V SD Inpres pa'baeng-baeng sehubungan dengan materi yang akan diteliti.
  - 2) Memberikan tes awal dengan menggunakan instrument tes (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan menulis cerita siswa sebelum penggunaan media animasi.

b. Perlakuan

- 1) Memberikan perlakuan mengajar menulis dengan menggunakan media animasi.
- 2) Menggunakan lembar observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar siswa.
- 3) Memberikan tes akhir (membuat karangan)

**D. Definisi Operasional Variabel**

Variable yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional variable:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media animasi.
2. Variable terikat dalam penelitian ini kemampuan menulis cerita.
3. Media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
4. Menulis cerita adalah aktivitas membentangkan terjadinya sesuatu atau peristiwa dengan menggunakan tulisan sebagai mediana dalam menyampaikan pesan.

**E. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah tes. Instrument tes dilakukan dengan memberikan tugas kepada siswa menuliskan kembali cerita yang telah di berikan dengan kata-katanya sendiri. Ada lima yang menjadi aspek penilaian keterampilan dalam menulis kembali cerita melalui media animasi antara lain, (1) penggunaan tanda baca, (2) penggunaan

huruf kapital, (3) kerapian tulisan, (4) kesesuaian kalimat dari cerita, dan (5) penataan kalimat.

#### F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh skor variabel penelitian, dapat diperoleh dengan menggunakan 1 jenis instrumen, yaitu dengan tes, data mengenai hasil belajar siswa yang diperoleh dengan memberi tes tertulis pada setiap akhir pembelajaran. Data tentang hasil belajar diperoleh dari hasil tes *pre-test* dan *post-test* sebagai instrument penelitian. Bentuk tes yang digunakan adalah tes menulis karangan atau cerita sendiri pada *pre-test*, sedangkan tes menulis kembali cerita yang diberikan melalui media animasi pada *post-test*.

Kemampuan murid menulis dinilai dari kemampuannya membuat tulisan sesuai dengan cerita yang diperlihatkan dari media animasi. Penilaian dalam kategori ini seperti dalam table dibawah ini.

**Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Cerita**

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor
1	Kesesuaian isi dengan judul	- Isi sepenuhnya sesuai dengan judul	4
		- 75% isi sesuai dengan judul	3
		- 50% isi sesuai dengan judul	2
		- 25% isi sesuai dengan judul	1
2	Pilihan Kata	- Semua pilihan kata tepat	4
		- 75% pilihan kata tepat	3
		- 50% pilihan kata tepat	2
		- 25% pilihan kata tepat	1

3	Kepaduan kalimat	- Semua kalimat runtut dan padu	4
		- 75% kalimat runtut dan padu	3
		- 50% kalimat runtut dan padu	2
		- 25% kalimat runtut dan padu	1
4	Keterpaduan antar paragraph	- Semua kalimat runtut dan padu	4
		- 75% paragraf runtut dan padu	3
		- 50% paragraf runtut dan padu	2
		- 25% paragraf runtut dan padu	1
5	Penggunaan EYD	- Penggunaan EYD dalam semua kalimat tepat	4
		- 75 % penggunaan EYD dengan tepat	3
		- 50% penggunaan EYD tepat	2
		- 25% penggunaan EYD tepat	1

### G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan apakah ada perbedaan antara nilai anatar nilai *pretest* dan nilai *posttest*. pengajuan perbedan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan tehnik yang di sebut uji-t (*t-test*).

Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis data deskriptif

Sugiyono (2017: 207-298) menyatakan bahwa analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Rata-rata (Mean)

$$Me = \frac{\sum xi}{N}$$

keterangan :

Me = Nilai rata-rata

$\sum xi$  = Jumlah nilai X ke I sampai ke n

N = Banyaknya murid

b. Presentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka presentase

f = frekuensi yang dicari presentasenya

N = jumlah subjek (sampel).

Dalam hal ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang ditetapkan oleh Depdikbud (2003) yaitu :

**Tabel 3.4. kategorisasi tingkat hasil belajar Bahasa Indonesia**

Interval	Kategori Hasil Belajar
0 – 59	Sangat Rendah
60 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 99	Sangat Tinggi

## 2. Analisis Data Statistik Infrensial

Sugiyono (2017: 209) menyatakan bahwa analisis infrensial adalah tehnik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Ciri dari analisis infrensial yaitu digunakan untuk rumus statistik tertentu

Dalam penggunaan statistik infrensial ini peneliti menggunakan tehnik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}$$

Ketrangan:

- Md : mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*
- $\sum X^2d$  : jumlah kuadrat deviasi
- n : subjek pada sampel

## BAB IV

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Data Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Pa'Baeng - Baeng mulai tanggal 15 Juli – 26 Juli 2019, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar keterampilan menulis siswa berupa nilai dari kelas V SD Inpres Pa'Baeng - Baeng.

#### a. Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa

Data hasil belajar keterampilan menulis cerita kelas V SD Inpres Pa'Baeng - Baeng Kec. Tamalate Kota Makassar dapat diketahui sebagai berikut :

**Tabel 4.1. Skor Perolehan *Pre-Test***

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Amu	60
2.	Nufi	40
3.	Fadza	60
4.	Nara	55
5.	Nusel	50
6.	Nur	50
7.	Ilham	60
8.	Zahy	60
9.	Khusnul	60
10.	Asyfah	55
11.	Ardi	55
12.	Bayu	55
13.	Dewa	40
14.	Aksa	55

15.	Fikri	50
16.	Yusuf	60
17.	Salsa	65
18.	Lana	50
19.	Tsany	50
20.	Aditya	50
21.	Rifal	50
22.	Fahresa	55
23.	Fauzan	60
24.	Saskia	55
25.	Andika	50
26.	Khuma	45
30.	Teguh	35
28.	Hisyam	50
29.	Aini	50
30.	Nabila	35

Sumber: Data olah Lampiran B.1

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.1 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test sebanyak 22 orang dengan nilai 0-59, dikategorikan sangat rendah. Sebanyak 8 orang dengan nilai 60-69, dikategorikan rendah. Sebanyak 0 orang dengan nilai 70-79, dikategorikan sedang. Sebanyak 0 orang dengan nilai 80-89, dikategorikan tinggi. Sebanyak 0 orang dengan nilai 90-100, dikategorikan sangat tinggi. Melihat dari hasil yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan menulis cerita sebelum digunakan Media Animasi tergolong sangat rendah. Adapun kategori hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest***

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	0-59	22	73,33	Sangat rendah
2.	60-69	8	26,67	Rendah
3.	70-79	0	0	Sedang
4.	80-89	0	0	Tinggi
5.	90-100	0	0	Sangat tinggi
Jumlah		30	100	

Sumber: Data olah Lampiran B.1

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.2 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 41,17%, pada kategori rendah 11,77%, pada kategori sedang sebanyak 23,53%, pada kategori tinggi juga 23,53%, dan pada kategori sangat tinggi 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan menulis cerita sangat rendah sebelum digunakan media animasi.

**Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	30	100
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	0	0
Jumlah		30	100

Sumber: Data olah Lampiran B.1

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $70 \geq 70\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil

belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Pa'Baeng - Baeng belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana tidak ada siswa yang tuntas  $0\% \leq 70\%$ .

Setelah melihat keterampilan menulis 30 siswa yang tidak mencapai KKM (70) yang ditetapkan peneliti. Maka peneliti memberikan perlakuan selama beberapa pertemuan dengan menggunakan media animasi, dimana dalam proses belajar siswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

#### **b. Deskripsi Penggunaan Media animasi**

Dalam mengimplementasikan Media Animasi pertama harus mengambil materi dan kelas apa yang akan kita terapkan. Untuk itu perlu sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran. Dimana rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan menuntun menggunakan media yang sudah di persiapkan dan juga perlu di ingat bahwa sebelum menerapkan media harus memilih media yang sesuai dengan psikologi siswa dan karakteristik siswa yang bersangkutan. Jadi dalam pembelajaran ini kita menerapkan Media Animasi ini pada kelas lima Sekolah Dasar kemudian guru menyampaikan kepada siswanya untuk menyiapkan sebuah kertas dan pensil, selanjutnya guru menyampaikan semua siswa mendengarkan video dan melihat video tersebut dengan mengamati karakter atau tokoh yang ada dalam video tersebut. Kemudian siswa mengungkapkan apa yang di dengarkan. Media ini di gunakan dengan tujuan agar siswa termotivasi dan lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran khususnya dalam keterampilan menulis cerita.

#### **c. Deskripsi Hasil Belajar *post test* Siswa**

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post-test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data hasil belajar kelas V SD Inpres Pa’Baeng - Baeng setelah digunakan media animasi:

**Tabel 4.4 Skor Perolehan *Post-Test***

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Amu	80
2.	Nufi	60
3.	Fadza	75
4.	Nara	80
5.	Nusel	70
6.	Nur	70
7.	Ilham	80
8.	Zahy	75
9.	Khusnul	80
10.	Asyfah	65
11.	Ardi	75
12.	Bayu	75
13.	Dewa	70
14.	Aksa	75
15.	Fikri	75
16.	Yusuf	75
17.	Salsa	80
18.	Lana	75
19.	Tsany	65
20.	Aditya	70

21.	Rifal	80
22.	Fahresa	80
23.	Fauzan	80
24.	Saskia	80
25.	Andika	60
26.	Khuma	65
30.	Teguh	65
28.	Hisyam	60
29.	Aini	60
30.	Nabila	70

Sumber: Data olah Lampiran B.1

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.4 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi sebanyak 0 orang dengan nilai 90-100, kategori tinggi sebanyak 9 orang dengan nilai 80-89, kategori sedang 13 orang dengan nilai 70-79, kategori rendah 8 orang dengan nilai 60-69, kategori sangat rendah 0 orang dengan nilai 0-59. Melihat dari hasil yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam keterampilan menulis cerita setelah menggunakan Media Animasi tergolong tinggi.

Adapun di kategorikan ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia pada hasil Post-test siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5. Tingkat Penguasaan Materi *Post-test***

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	0-59	0	0	Sangat rendah
2	60-69	8	26,67	Rendah
3	70-79	13	43,33	Sedang

4	80-89	9	30	Tinggi
5	90-100	0	0	Sangat tinggi
Jumlah		30	100	

Sumber: Data olah Lampiran B.1

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.5 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 0, tinggi 30%, sedang 43,33%, rendah 26,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan menulis cerita setelah digunakannya media animasi tergolong tinggi

**Tabel 4.6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 74$	Tidak tuntas	8	26,67
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	22	73,33

Sumber: Data olah Lampiran B.1

Apabila Tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $70 \geq 70\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Pa'Baeng - Baeng telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah 73,33%.  $\leq 70\%$ .

#### **d. Analisis Data dan Hasil Penelitian**

- a. Tabel Persiapan Menghitung  $t_{hitung}$

Sebelum menghitung  $t_{hitung}$ , terlebih dahulu kita membuat tabel penolong yaitu tabel perhitungan untuk mencari nilai selisih antara hasil tes *posttest* dan hasil tes *pretest* dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 4.7. Tabel perhitungan untuk mencari nilai selisih dari hasil post- test dan pre-test.**

No	X ( <i>Pre-test</i> )	Y ( <i>Post-test</i> )	d = Y - X	d <sup>2</sup>
1	60	80	20	400
2	40	60	20	400
3	60	75	15	225
4	55	80	25	625
5	50	70	20	400
6	50	70	20	400
7	60	80	20	400
8	60	75	15	225
9	60	80	20	400
10	55	65	10	100
11	55	75	20	400
12	55	75	20	400
13	40	70	30	900
14	55	75	20	400
15	50	75	25	625
16	60	75	15	225
17	65	80	25	625
18	50	75	25	625
19	50	65	15	225
20	50	70	20	400
21	50	80	30	900
22	55	80	25	625
23	60	80	20	400

24	55	80	25	625
25	50	60	10	100
26	45	65	20	400
30	35	65	30	900
28	50	60	10	100
29	50	60	10	100
30	35	70	35	1225
<b>Σ (6)</b>	<b>1565</b>	<b>2170</b>	<b>615</b>	<b>13775</b>
<b>Σ (7)</b>	<b>52.1666</b>	<b>72.3333</b>	<b>20.5</b>	

- b. Mencari *mean* variable (x) dan variable (y)

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

$$My = \frac{\sum y}{N}$$

$$Mx = \frac{1565}{30}$$

$$My = \frac{2170}{30}$$

$$Mx = \mathbf{52.1666}$$

$$My = \mathbf{72.3333}$$

- c. Mencari *mean gain* (d) antara *Pre-test* dan *Post-test*.

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{615}{30}$$

$$Md = \mathbf{20.5}$$

- d. Nilai Kuadrat Deviasi

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$\sum x^2 d = 13775 - \frac{(615)^2}{30}$$

$$\sum x^2 d = 13775 - 12607.5$$

$$= \mathbf{1167.5}$$

e. Menghitung Derajat Kebebasan

$$Db = n - 1$$

$$Db = 30 - 1$$

$$Db = \mathbf{29}$$

f. Mencari nilai  $t_{hitung}$

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

$$\frac{20.5}{\sqrt{\frac{1167.5}{30(30-1)}}$$

$$\frac{20.5}{\sqrt{\frac{1167.5}{30.29}}$$

$$\frac{20.5}{\sqrt{\frac{1167.5}{870}}$$

$$\frac{20.5}{\sqrt{1.3419}}$$

$$\frac{20.5}{1.1584}$$

$$t_{hitung} = \mathbf{17.6968}$$

Sumber: Data olah Lampiran B.5

g. Menentukan harga  $t_{Tabel}$

Untuk mencari  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1 = 30 - 1 = 29$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 1.70$

Setelah diperoleh  $t_{hitung} = 17.6968$  dan  $t_{tabel} = 1.74$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $17.6968 > 1.70$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diujikan yaitu ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar

keterampilan menulis cerita siswa kelas V SD Inpres Pa’Baeng - Baeng diterima yang berarti bahwa penggunaan Media Animasi berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa kelas V.

h. Analisis data angket siswa

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data respon siswa adalah angket respon siswa. Hasil analisis data respon siswa terhadap penggunaan media animasi yang diisi oleh 30 siswa ditunjukkan pada Tabel berikut:

**Tabel 4.8 Penafsiran Nilai Angket**

0%	Tidak ada seorangpun
1%-5%	Hampir tidak ada
6%-25%	Sebagian kecil
26%-49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51%-75%	Lebih dari setengah
76%-95%	Sebagian besar
96%-99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

Pembahasan hasil angket berdasarkan nomor soal sebagai berikut :

- 1) Apakah Pembelajaran dengan menggunakan media animasi lebih menyenangkan ?

**Tabel 4.9**

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	28	93,33
Tidak setuju	2	6,67

Jumlah	30	100.00
--------	----	--------

Sumber : Data olah Lampiran B.4

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.9 diketahui bahwa dari 30 responden, 93,33% responden menjawab *Ya* dan 6,67% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor satu. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan mereka meyetujui Pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

- 2) Apakah Ananda lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru bila menggunakan media animasi?

**Tabel 4.10**

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	30	100.00
Tidak setuju	0	0.00
Jumlah	30	100.00

Sumber : Data olah Lampiran B.4

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.10 diketahui bahwa dari 30 responden, 100.00% responden menjawab *Ya* dan 0,00% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor dua. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruhnya responden menyatakan lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru bila menggunakan media animasi.

- 3) Apakah ananda cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada interaksi secara langsung ?

**Tabel 4.11**

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	28	93,33

Tidak setuju	2	6,67
Jumlah	30	100.00

Sumber : Data olah Lampiran B.4

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.11 diketahui bahwa dari 30 responden, 93,33% responden menjawab *Ya* dan 6,67% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor tiga. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan mereka cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada interaksi secara langsung.

- 4) Apakah Anda lebih cepat paham apabila guru menggunakan media animasi pada proses belajar mengajar ?

**Tabel 4.12**

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	30	100.00
Tidak setuju	0	0
Jumlah	30	100.00

Sumber : Data olah Lampiran B.4

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.12 diketahui bahwa dari 30 responden, 100,00% responden menjawab *Ya* dan 0,00% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor empat. Maka dapat disimpulkan seluruhnya responden menyatakan bahwa lebih cepat paham apabila guru menggunakan media animasi pada proses belajar mengajar.

- 5) Anda mudah memahami pelajaran bahasa Indonesia tentang membuat cerita jika menggunakan media animasi ?

**Tabel 4.13**

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	30	100.00
Tidak setuju	0	0.00
Jumlah	30	100.00

Sumber : Data olah Lampiran B.4

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.13 diketahui bahwa dari 30 responden, 100,00% responden menjawab *Ya* dan 0% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor lima. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruhnya responden menyatakan lebih mudah memahami pelajaran bahasa Indonesia tentang membuat cerita jika menggunakan media animasi.

6) Apakah Penggunaan media animasi, membuat ananda semangat belajar?

**Tabel 4.14**

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	26	86,66
Tidak setuju	4	13,34
Jumlah	30	100.00

Sumber : Data olah Lampiran B.4

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.14 diketahui bahwa dari 30 responden, 86,66% responden menjawab *Ya* dan 13,34% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor enam. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan Penggunaan media animasi, membuat ananda semangat belajar.

7) Apakah media animasi adalah media pembelajaran yang sangat menarik ?

**Tabel 4.15**

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	28	93,33
Tidak setuju	2	6,67
Jumlah	30	100.00

Sumber : Data olah Lampiran B.4

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.15 diketahui bahwa dari 30 responden, 93,33% responden menjawab *Ya* dan 6,67% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor enam. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan media animasi adalah media pembelajaran yang sangat menarik.

Hasil analisis data respon siswa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dengan penggunaan media animasi menunjukkan bahwa rata-rata respon positif yang diberikan siswa 95,23%. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis cerita dengan penggunaan media animasi adalah positif.

## **B. Pembahasan**

Sebagai hasil penelitian, setelah dilakukan analisis data dengan menggunakan metode statistik maka dapat didiskripsikan hasil penelitian tersebut sebagai berikut :

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test diperoleh 30 siswa yang belum tuntas dan tidak ada siswa yang tuntas dalam pembelajaran sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat

keterampilan menulis cerita siswa sebelum diterapkan media animasi tergolong sangat rendah.

Hasil belajar pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test yang sama diperoleh jumlah siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 8 siswa dan jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 22 siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan menulis cerita setelah diterapkan Media Animasi tergolong tinggi. Jadi hasil belajar setelah diterapkan Media Animasi mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum diterapkan media animasi.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 17.6968. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $30 - 1 = 29$ , pada taraf signifikan 0.05% diperoleh  $t_{tabel} = 1.70$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0.05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima yang berarti Media Animasi berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis cerita kelas V SD Inpres Pa'Baeng - Baeng.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum digunakan Media Animasi terdapat 30 siswa (100%) tidak memenuhi nilai KKM 70,00. Sedangkan hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa setelah digunakannya Media Animasi menunjukkan 22 siswa (73,33%) memenuhi nilai KKM dan hanya 8 siswa (26,67%) tidak memenuhi nilai KKM.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 17.6968. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $30-1 = 29$ , pada taraf signifikan 0.05% diperoleh  $t_{tabel} = 1.70$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0.05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima yang berarti Media Animasi berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis siswa kelas V SD Inpres Pa'Baeng - Baeng.

Relevansi hasil penelitian ini dengan hasil penelitian terdahulu diantaranya penelitian Sitti Nur Halifah, Nur Alim, dan Ian Perdana Tamsur. Dimana ketiga hasil penelitian tersebut menunjukkan Media Animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan masalah penelitian, hipotesis penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Siswa sebagai generasi penerus hendaknya mau dan mampu meningkatkan belajarnya demi mencapai prestasi belajar yang maksimal. Hendaknya selalu aktif dan disiplin dalam belajar agar apa yang dipelajari dapat bermanfaat bagi dirinya dan orang-orang disekitarnya.
2. Guru hendaknya bertindak cermat dan berperan aktif serta berani untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, antara lain dengan menerapkan media animasi
3. Sekolah seharusnya selalu menggunakan Media Animasi sebagai alternatif pemilihan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan penerapan Media Animasi dan tidak hanya pada hasil belajar Bahasa Indonesia saja, melainkan dapat mengembangkan lebih jauh mengenai pembelajaran secara umum.

Demikianlah saran-saran yang dapat peneliti kemukakan dalam skripsi ini, mudah-mudahan ada guna dan manfaatnya demi kemajuan dan keberhasilan pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Waluyo. 2000. *Pendidikan Anak Bermasalah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Adam, Andi dan Andi Sukri. 2010. *Pembelajaran Sastra anak Lintas Kurikulum*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Akhadiah. 1997. *Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Artawan. 2010. *Media Animasi*. Jakarta: Yrama Widya.
- Ernawati. 2010. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Metode Discovery melalui Media Gambar. Skripsi. Surakarta: UMS. (Tidak di publikasikan).
- Fachruddin. 1994. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*, Ujung Pandang: Balai Penerbit IKIP. Ujung Pandang
- Hadi, Munirul. 2009. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas V melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah* (Di unduh dari <http://uns.ac.id> pada 27 januari 2019).
- Halifah, Sity Nur. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Murid Kelas V SDN 379 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tanah Toraja*. Tidak di terbitkan. Tanah Toraja
- Iryani. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Model Think Talk Write melalui Media Foto*. (Di unduh dari <http://repository.upi.ed> pada 28 januari 2019).
- Jauhari. 2013. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Mahnun , Nunu. 2012. *Media pembelajaran*. Jurnal.pemikiranislam, Vol. 37. No. 1,hal 28. Di akses pada tanggal 29 januari 2019.(online)
- Medan, Tamsil. 1998. *AntopologiKebahasaan*. Padang : Angkasa.
- Munirah 2015.*Pengembangan menulis paragraph*.Yogyakarta: CV Budi Utama
2016. *Dasar Keterampilan Menulis*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Mustakim, Nur. 2008, *Pendidikan Bahasa Indonesia di Kelas Tinggi*. Makassar. Universitas Negeri Makassar.
- Nita.2011. *Bagaimana Memotivasi Anak Belajar*. Penerjemah :Ismail Isdito. Jakarta : PT Grasindo.
- Nugraheni Aninditya Sri.2012. *Penerapan Strategi cooperative learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*.Yogyakarta: PT.PustakaInsanMadani, Anggota IKAPI.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta. Badan Percetakan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurudin. 2010. *Dasar-Dasar Penulisan*. Malang: UMM Press.
- Oemar, Hamalik. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta :BumiAksara
- Poerwardarminta, W.J.S. 1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahardjito Anung Haryono, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rahim, Rahman. 2010. *Cermat Berbahasa Indonesia*. Diktat Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rahmawati, Ratna (2015) *Keefektifan Penggunaan Media Film Kartun Pada Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Kelas Xi Sma Negeri 2 Wonosari Kabupaten Gunungkidul*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.

- Sadiman. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Salim, Ali. 2013. *Animasi dengan Flash*.  
([http://learning.unla.ac.id/ft/praktikum/sim\\_tutorial/web%20dan%20internet/tutorial%20flash%20v4.0.pdf](http://learning.unla.ac.id/ft/praktikum/sim_tutorial/web%20dan%20internet/tutorial%20flash%20v4.0.pdf)) diakses tanggal 20 maret 2019
- Sanjaya, Wina. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana, Nana. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung :SinarBaruAlgensindo.
- Sudrajat, 2010. *Media Animasi Pembelajaran*. Jakarta: Rneka Cipta.
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*.  
(<http://docs.doctstoc.com./orig/4074000/38614bb9-6105-4880-9125-40b077c1087a.pdf>) diakses tanggal 20 maret 2019)
- Semi, Atar. 2003. *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Slamet, St.Y. 2007. *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,cv.
- Suhartono Suparlan. 2009. *Filsafat pendidikan*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.
- Suparno danYunus. 2007. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suparno, Yunus.2007. *Definisi Menulis* (Online) <http://www.anneahira.com/definisimenulis.htm>(diakses27/januari/2019).
- Suriamiharja dkk. 1997. *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Tamsuri, Ian Perdana. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Model Pembelajaran langsung Terhadap hasil Belajar IPA Konsep Gaya dan Tekanan pada Murid Kelas V SD Inpres Borongpa'la'la*

*Kecamatan Pattalassang Kabupaten Gowa. Tidak di Terbitkan.  
Gowa.*

Tarigan, Hendry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.*  
Bandung: Angkasa.

Triwiyanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan.* Jakarta: PT BumiAksara.

Widya.2008.Pengertian Media Pendidikan' (Online).(<http://www.widya.com>.  
Pengertian- media- pendidikan/. (diakses28januari 2019).

Widyamartaya, A. 2002.*Seni Menuangkan Gagasan.* Yogyakarta: Kanisius.

Wiyanto, Asul. 2005. *Kesastraan Sekolah Penunjang Pembelajaran Bahasa  
Indonesia SMP dan SMA.* Jakarta: Grasindo.



# L A M P I R A N



**A.1**

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP )**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD Inpres Pa' Baeng-Baeng  
Kelas / Semester : 5 /1  
Tema : Organ Gerak Hewan Dan Manusia (Tema 1)  
Sub Tema : Organ Gerak Hewan (Sub Tema 1)  
Pembelajaran ke : 2  
Alokasi waktu : 1 Hari

### A. KOMPETENSI INTI

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

### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.	3.1.1 Memahami teks bacaan cerita rakyat “ Maling kundang “
4.1	Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	4.1.1 Membuat karangan ilustrasi sederhana dari pokok pikiran yang telah ditemukan menggunakan bahasa sendiri. 4.1.2 Mempresentasikan hasil karangan didepan kelas dengan lafal dan intonasi yang jelas

### C. TUJUAN

1. Disajikan teks bacaan cerita ilustrasi “ Maling Kundang “, siswa dapat memahami isi bacaan.

2. Disajikan pokok pikiran suatu cerita ilustrasi, siswa dapat mengembangkannya menjadi sebuah cerita sederhana dengan menggunakan bahasanya sendiri.
3. Disajikan teks bacaan cerita ilustrasi karangan siswa, siswa dapat mempresentasikan didepan kelas dengan lafal dan intonasi yang jelas.

#### D. MATERI

1. Video cerita
2. Teks Cerita maling kundang

#### E. PENDEKATAN & METODE

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

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengajak semua murid ber'doa menurut agama dan keyakinan masing-masing ( untuk mengawali kegiatan pembelajaran )</li> <li>2. Mengecek kehadiran siswa</li> <li>3. Melakukan apersepsi</li> <li>4. Menginformasikan materi yang akan dipelajari</li> </ol>	
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan tentang langkah-langkah, pilihan kata dan ejaan dalam membuat cerita /karangan sendiri</li> <li>2. Guru mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik kepada siswa.</li> <li>3. Guru memperlihatkan film kartun dengan menggunakan media animasi. Film “maling kundang”.</li> </ol>	



4. Guru membimbing pelatihan dengan Meminta murid membuat cerita / karangan sesuai dengan film yang telah ditonton.
5. Siswa naik ke depan untuk mempresentasikan karangan yang telah dibuatnya.
6. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk latihan lanjut

**Penutup**

1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini
2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.
4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.
5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.



**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



**A.2**

**Daftar Hadir Siswa Kelas V**

### DAFTAR HADIR MURID KELAS V.A

NO	NAMA	PERTEMUAN					JUMLAH		
		1	2	3	4	5	A	S	I
1	AURELIA MUTHIA	.	.	.	.	.			
2	NUR FINA	.	.	.	.	.			
3	FAKHIRAH DZAKIYAH	.	.	.	.	.			
4	NAJWA RASAK	.	.	.	.	.			
5	NUR SELVI	.	.	.	.	.			
6	NURSANTRIANI	.	.	.	.	.			
7	ILHAM	.	.	.	.	.			
8	ZAHY FAIQ ZHRAN	.	.	.	.	.			
9	KHUSNUL FARAH	.	.	.	.	.			
10	ASYFAH REZKY	.	.	.	.	.			
11	MUH. ARDIANSYAH	.	.	.	.	.			
12	BAYU SAPUTRA	.	.	.	.	.			
13	MUH. DEWA NANDAR S	.	.	.	.	.			
14	MUH. AKSA JAYA	.	.	.	.	.			
15	MUH. FIKRI FAHRESI	.	.	.	.	.			
16	MUH.BULHARI YUSUF	.	.	.	.	.			
17	SALSABILA RADHIFA	.	.	.	.	.			
18	MAULANA	.	.	.	.	.			
19	TSANY FAIRUS RAFI	.	.	.	.	.			
20	ADITYA	.	.	.	.	.			
21	RIFALDI PRATAMA	.	.	.	.	.			
22	MUH. FAHRESA	.	.	.	.	.			
23	MUH. FAUZAN	.	.	.	.	.			
24	SAKSIA MADIRA PUTRI	.	.	.	.	.			
25	ANDIKA	.	.	.	.	.			
26	ST. KHUMAIRAH	.	.	.	.	.			
27	MUH. TEGUH HIDAYAT	.	.	.	.	.			
28	HISYAM ALFARAGIL	.	.	.	.	.			
29	NUR AINI	.	.	.	.	.			
30	NABILA NUR RACHMAN	.	.	.	.	.			



## **A.3**

**Soal Evaluasi Pretest dan Postest**

## **INSTRUMEN *PRETEST* ( MEMBUAT KARANGAN )**

NAMA/ KELAS :  
NILAI :

1. Ceritakan kembali isi cerita yang telah kalian simak dengan menggunakan kalimat sendiri secara tertulis!

Jawab:



## **INSTRUMEN *POSTEST* ( MEMBUAT KARANGAN )**

NAMA/ KELAS :

NILAI :

1. Buatlah sebuah cerita dengan memilih salah satu dari gambar cerita dibawah ini, yang menurut kamu lebih gampang, dengan menceritakan kembali dalam menulis sebuah cerita yang rampung
  - a. Cerita si kancil dan buaya
  - b. Cerita maling kundang

Jawab:



**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



**A.4**

**Soal Angket**

Nama :

Kelas :

### ANGKET PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI

#### Petunjuk Pengisian Angket :

- a) Bacalah setiap daftar pertanyaan dengan teliti dan jawablah dengan jujur.
  - b) Berilah tanda silang ( X ) pada jawaban yang anda anggap sesuai dengan yang anda alami.
- 1) Apakah Pembelajaran dengan menggunakan media animasi lebih menyenangkan ?
    - a. Setuju
    - b. Tidak setuju
  - 2) Apakah Ananda lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru bila menggunakan media animasi ?
    - a. Setuju
    - b. Tidak setuju
  - 3) Apakah ananda cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada interaksi secara langsung ?
    - a. Setuju
    - b. Tidak setuju
  - 4) Apakah Ananda lebih cepat paham apabila guru menggunakan media animasi pada proses belajar mengajar ?

- a. Setuju
- b. Tidak setuju

5) Anda mudah memahami pelajaran bahasa Indonesia tentang membuat cerita jika menggunakan media animasi ?

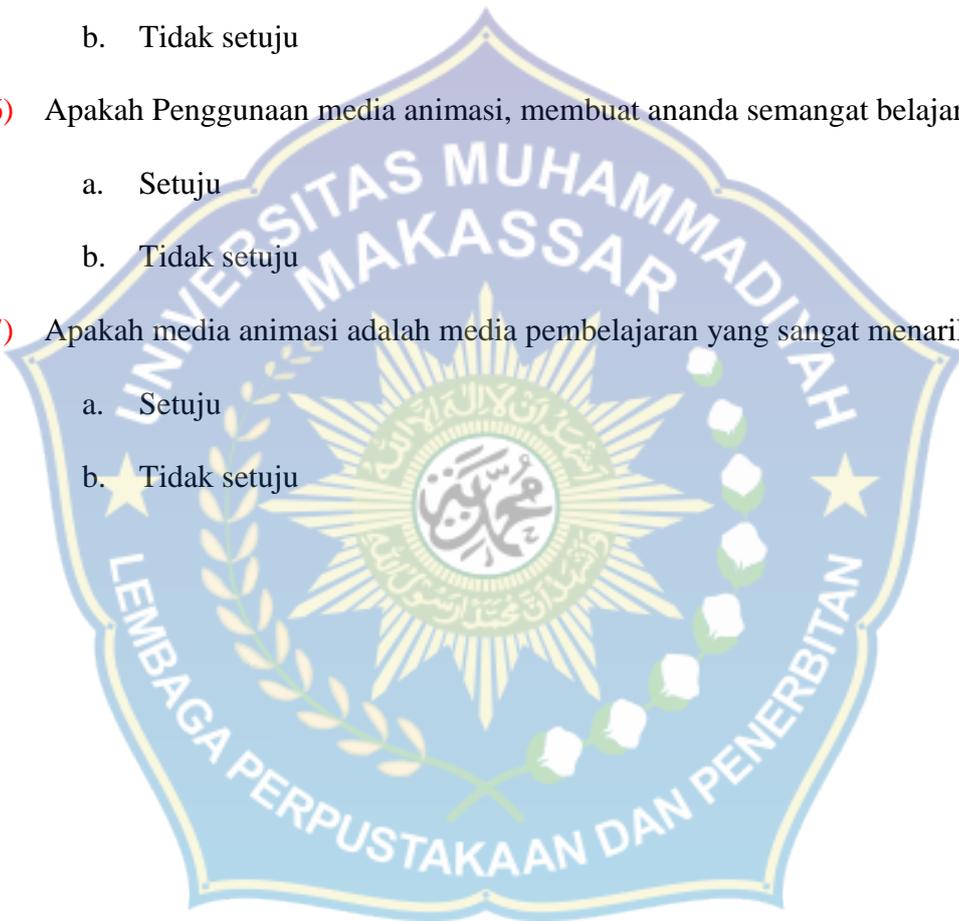
- a. Setuju
- b. Tidak setuju

6) Apakah Penggunaan media animasi, membuat ananda semangat belajar ?

- a. Setuju
- b. Tidak setuju

7) Apakah media animasi adalah media pembelajaran yang sangat menarik ?

- a. Setuju
- b. Tidak setuju



**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



**B.1**

**Daftar Nilai Pretest dan Postest Siswa Kelas V**

## Lampiran B.1

### Daftar Nilai Hasil *Pretest* SD Inpres 12/79 Ancu

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Aurelia Muthia	60	Tidak Tuntas
2.	Nur Fina	40	Tidak Tuntas
3.	Fakhirah Dzakiyah	60	Tidak Tuntas
4.	Najwa Rasak	55	Tidak Tuntas
5.	Nur Selvi	50	Tidak Tuntas
6.	Nursatriani	50	Tidak Tuntas
7.	Ilham	60	Tidak Tuntas
8.	Zahy Faiq Zahran	60	Tidak Tuntas
9.	Khusnul Farah	60	Tidak Tuntas
10.	Asyfah Resky	55	Tidak Tuntas
11.	Muh. Ardiansyah	55	Tidak Tuntas
12.	Bayu Saputra	55	Tidak Tuntas
13.	Muh. Dewa Nandar S.	40	Tidak Tuntas
14.	Muh. Aksa Jaya	55	Tidak Tuntas
15.	Muh. Fikri Fahresi	50	Tidak Tuntas
16.	Muh. Bulhari Yusuf	60	Tidak Tuntas
17.	Salsabila Radhifa	65	Tidak Tuntas
18.	Maulana	50	Tidak Tuntas
19.	Tsany Fairus Rafi	50	Tidak Tuntas
20.	Aditya	50	Tidak Tuntas
21.	Rifaldi Pratama	50	Tidak Tuntas
22.	Muh. Fahresa	55	Tidak Tuntas
23.	Muh. Fauzan	60	Tidak Tuntas
24.	Saskia Madira Putri	55	Tidak Tuntas
25.	Andika	50	Tidak Tuntas
26.	St. Khumairah	45	Tidak Tuntas
27.	Muh. Teguh Hidayat	35	Tidak Tuntas
28.	Hisyam Alfaragil	50	Tidak Tuntas
29.	Nur Aini	50	Tidak Tuntas
30.	Nabila Nur Rachman	35	Tidak Tuntas

### Daftar Nilai Hasil *Posttest* SD Inpres 12/79 Ancu

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Aurelia Muthia	80	Tuntas
2.	Nur Fina	60	Tidak Tuntas
3.	Fakhirah Dzakiyah	75	Tuntas
4.	Najwa Rasak	80	Tuntas
5.	Nur Selvi	70	Tuntas
6.	Nursatriani	70	Tuntas

7.	Ilham	80	Tuntas
8.	Zahy Faiq Zahran	75	Tuntas
9.	Khusnul Farah	80	Tuntas
10.	Asyfah Resky	65	Tidak Tuntas
11.	Muh. Ardiansyah	75	Tuntas
12.	Bayu Saputra	75	Tuntas
13.	Muh. Dewa Nandar S.	70	Tuntas
14.	Muh. Aksa Jaya	75	Tuntas
15.	Muh. Fikri Fahresi	75	Tuntas
16.	Muh. Bulhari Yusuf	75	Tuntas
17.	Salsabila Radhifa	80	Tuntas
18.	Maulana	75	Tuntas
19.	Tsany Fairus Rafi	65	Tidak Tuntas
20.	Aditya	70	Tuntas
21.	Rifaldi Pratama	80	Tuntas
22.	Muh. Fahresa	80	Tuntas
23.	Muh. Fauzan	80	Tuntas
24.	Saskia Madira Putri	80	Tuntas
25.	Andika	60	Tidak Tuntas
26.	St. Khumairah	65	Tidak Tuntas
27.	Muh. Teguh Hidayat	65	Tidak Tuntas
28.	Hisyam Alfaragil	60	Tidak Tuntas
29.	Nur Aini	60	Tidak Tuntas
30.	Nabila Nur Rachman	70	Tuntas





## **B.2**

**Analisis Data Deskriptif Pretest dan Posttest**

## Lampiran B.2

### ANALISIS DATA DESKRIPTIF

#### 1. Data Pretest

$X_i$	$F_i$	$F_i \cdot x_i$	$x_i^2$	$F_i \cdot x_i^2$
35	2	70	1225	2450
40	2	80	1600	3200
45	1	45	2025	2025
50	10	500	2500	25000
55	7	385	3025	21175
60	7	420	3600	25200
65	1	65	4225	4225
$\Sigma$	<b>30</b>	<b>1565</b>	<b>18200</b>	<b>83275</b>

- Ukuran Sampel = 30
- Skor Tertinggi = 65
- Skor Terendah = 35
- Rentang Skor = Skor Tertinggi – Skor Terendah  
= 65 - 35  
= 30

- **Skor Rata-rata:**

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{1565}{30}$$

$$= 52.1666$$

- **StandarDeviasi:**

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{n \sum f_i \cdot x_i^2 - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{30(83275) - (1565)^2}{30(30-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{2498250 - 2449225}{30 \times 29}} \\
 &= \sqrt{\frac{49025}{870}} \\
 &= \sqrt{56.3505} \\
 &= 7.5066
 \end{aligned}$$

## 2. Data Posttest

$X_i$	$F_i$	$Fix_i$	$x_i^2$	$fix_i^2$
60	4	240	3600	14400
65	4	260	4225	16900
70	5	350	4900	24500
75	8	600	5625	45000
80	9	720	6400	57600
$\Sigma$	<b>30</b>	<b>2170</b>	<b>24750</b>	<b>158400</b>

- Ukuran Sampel = 30
- Skor Tertinggi = 80
- Skor Terendah = 60
  
- Rentang Skor = Skor Tertinggi – Skor Terendah  
 = 80-60  
 = 20

- **Skor Rata-rata:**

$$\bar{x} = \frac{\sum fi.xi}{\sum fi}$$

$$= \frac{2170}{30}$$

$$= 72.3333$$

- **Standar Deviasi:**

$$= \sqrt{\frac{n \sum fi.xi^2 - (\sum fi.xi)^2}{n(n-1)}}$$

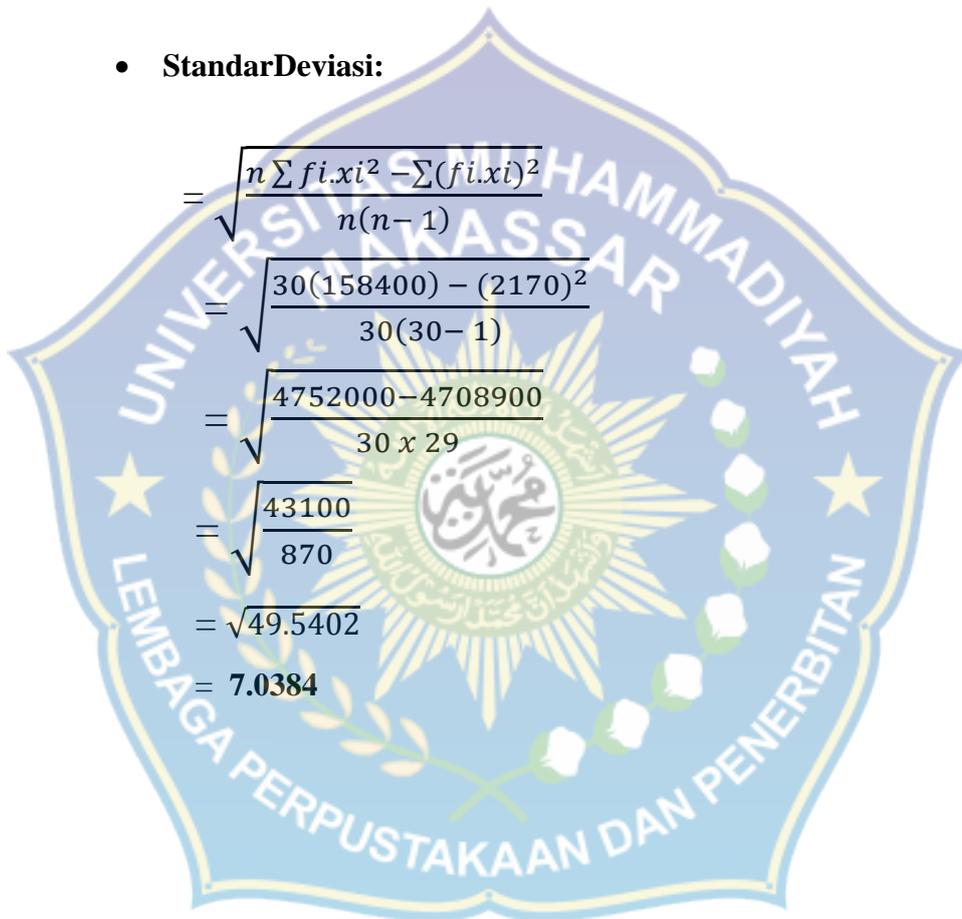
$$= \sqrt{\frac{30(158400) - (2170)^2}{30(30-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{4752000 - 4708900}{30 \times 29}}$$

$$= \sqrt{\frac{43100}{870}}$$

$$= \sqrt{49.5402}$$

$$= \mathbf{7.0384}$$



**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



**B.3**

**. Nilai Selisih Dari Hasil Post- Test Dan Pre-Test**

### LAMPIRAN B.3

Tabel perhitungan untuk mencari nilai selisih dari hasil post- test dan pre-  
test

No	X (Pre-test)	Y (Post-test)	d = Y - X	d <sup>2</sup>
1	60	80	20	400
2	40	60	20	400
3	60	75	15	225
4	55	80	25	625
5	50	70	20	400
6	50	70	20	400
7	60	80	20	400
8	60	75	15	225
9	60	80	20	400
10	55	65	10	100
11	55	75	20	400
12	55	75	20	400
13	40	70	30	900
14	55	75	20	400
15	50	75	25	625
16	60	75	15	225
17	65	80	25	625
18	50	75	25	625
19	50	65	15	225
20	50	70	20	400
21	50	80	30	900
22	55	80	25	625
23	60	80	20	400
24	55	80	25	625
25	50	60	10	100
26	45	65	20	400

27	35	65	30	900
28	50	60	10	100
29	50	60	10	100
30	35	70	35	1225
<b>∑ (6)</b>	<b>1565</b>	<b>2170</b>	<b>615</b>	<b>13775</b>
<b>∑ (7)</b>	<b>52.1666</b>	<b>72.3333</b>	<b>20.5</b>	

1) Mencari *mean* variable (x) dan variable (y)

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

$$My = \frac{\sum y}{N}$$

$$Mx = \frac{1565}{30}$$

$$My = \frac{2170}{30}$$

$$Mx = 52.1666$$

$$My = 72.3333$$

2) Mencari *mean gain* (d) antara *Pre-test* dan *Post-test*.

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{615}{30}$$

$$Md = 20.5$$

3) Nilai Kuadrat Deviasi

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$\sum x^2 d = 13775 - \frac{(615)^2}{30}$$

$$\sum x^2 d = 13775 - 12607.5$$

$$= 1167.5$$

4) Menghitung Derajat Kebebasan

$$Db = n - 1$$

$$Db = 30 - 1$$

$$Db = \mathbf{29}$$

5) Mencari nilai  $t_{hitung}$

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$\frac{20.5}{\sqrt{\frac{1167.5}{30(30-1)}}$$

$$\frac{20.5}{\sqrt{\frac{1167.5}{30.29}}$$

$$\frac{20.5}{\sqrt{\frac{1167.5}{870}}$$

$$\frac{20.5}{\sqrt{1.3419}}$$

$$\frac{20.5}{1.1584}$$

$$t_{hitung} = \mathbf{17.6968}$$





## **. Analisis Data Angket Respon Siswa**

**Lampiran B.4**

**Hasil Analisis Respon Siswa Setelah Penggunaan *Media Animasi***

No	Aspek yang Direspon	Respon Siswa		Presentase (%)	
		Ya	Tdk	Ya	Tdk
1.	Apakah Pembelajaran dengan menggunakan media animasi lebih menyenangkan	28	2	93,33	6,67
2.	Apakah Ananda lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru bila menggunakan media animasi	30	0	100	0
3.	Apakah ananda cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada interaksi secara langsung	28	2	93,33	6,67
4.	Apakah Ananda lebih cepat paham apabila guru menggunakan media animasi pada proses belajar mengajar	30	0	100	0
5.	Anda mudah memahami pelajaran bahasa Indonesia tentang membuat cerita jika menggunakan media animasi	30	0	100	0
6.	Apakah Penggunaan media animasi, membuat ananda semangat belajar	26	4	86,66	13,34
7.	Apakah media animasi adalah media pembelajaran yang sangat menarik	28	2	93,33	6,67
<b>Rata-rata</b>		<b>28,57</b>	<b>1,43</b>	<b>95,23</b>	<b>4,77</b>

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



**B.5**

**$t_{\text{tabel}}$**

## DAFTAR NILAI t TABEL

dk	$\alpha$ untuk Uji Satu Pihak ( <i>one tail test</i> )					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	$\alpha$ untuk Uji Dua Pihak ( <i>two tail test</i> )					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



**C.1**

**Dokumentasi**

**DOKUMENTASI**





**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



**D.1**

**Persuratan**

## RIWAYAT HIDUP



**Dian Ramadhani**, lahir di Ujung Pandang pada tanggal 24 januari 1997, anak kedua dari pasangan Darlius dan Hukma. Penulis memulai pendidikan formal di SDN negeri Komp sambung jawa kota makassar , dan tamat pada tahun 2009. Pada tahun yang sama, penulis

melanjutkan pendidikan di Tsanawiyah Negeri Model Makassar dan tamat pada tahun 2012. Penulis melanjutkan pendidikan di MAN 2 MODEL MAKASSAR, hingga akhirnya tamat pada tahun 2015. Dan pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar program strata Satu (S1).

Atas berkah dan rahmat Allah Swt, dan dengan kerja keras, pengorbanan serta kesabaran, pada tahun 2019 Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Cerita Kelas V SD Inpres Pa’Baeng-Baeng”