

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
PADA ZAMAN DAHULU TERHADAP KEEFEKTIFAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 4
DI MI IKHSANIYAH LEBETENG**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagai syarat
Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

FATIMATUZZAHRO
NIM. 2320017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
PADA ZAMAN DAHULU TERHADAP KEEFEKTIFAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 4
DI MI IKHSANIYAH LEBETENG**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagai syarat
Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

FATIMATUZZAHRO
NIM. 2320017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

NAMA : FATIMATUZZAHRO

NIM : 2320017

PROGRAM STUDI : PGMI

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pada Zaman Dahulu terhadap Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 25 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,



FatimatuZZahro
NIM. 2320017

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (Dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdri. Fatimatuzzahro

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
c.q Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di-

PEKALONGAN

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : FATIMATUZZAHRO
NIM : 2320017
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
PADA ZAMAN DAHULU TERHADAP KEEFEKTIFAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 4 DIMI
IKHSANIYAH LEBETENG**

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 25 Oktober 2024
Pembimbing,



Diah Puspitaningrum, M.Pd.
NIP. 199502062022032001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingsudur.ac.id email: fik@uingsudur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **Fatimatuzzahro**

NIM : **2320017**

Program Studi: **PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
PADA ZAMAN DAHULU TERHADAP KEEFEKTIFAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 4 DI MI
IKHSANIYAH LEBETENG**

Telah diujikan pada hari Jum'at, Tanggal 01 November 2024 dan
dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd
NIP. 199005282019032014

Dirasti Novianti M.Pd.
NIP. 198711142019032009

Pekalongan, 07 November 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

MOTO

Moto

“Belajar tidak harus membosankan, dengan animasi kita dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.”



PERSEMBAHAN

Persembahan

Alhamdulillah Robbil Aalamin, Tiada henti rasa syukur yang di haturkan kepada Allah SWT. terimakasih atas karunia-Mu yang tela memberikan kemudahan dan kelancaran seingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembakan kepada :

1. Semua keluarga besar saya khususnya mama saya yang selalu ada untuk saya dan selalu memberi dukungan dan juga doa kepada saya. Serta untuk almarhum bapa saya yang sangat menginginkan saya bisa menyelesaikan pendidikan S1
2. Teman-teman PGMI angkatan 2019 dan 2020 yang telah banyak membantu saya selama proses perkuliahan khususnya yang selalu saya reportkan masalah transportasi hehehe terimakasih banyak yaa “kalian memang terbaik”
3. Orang spesial yang tidak bisa saya sebutkan namanya yang selalu memberi suport dan menemani saya selama proses skripsian meski tidak secara langsung.
4. Diri saya sendiri yang telah berjuang dari awal hingga akhir terimakasih atas kerjasamanya “Kamu hebat kamu kuat dan kamu pasti bisa dan jangan pernah menyerah”



ABSTRAK

Zahro, Fatimatuz 2024 . “Pengaruh Penggunaan Media Video animasi Pada Zaman Dahulu terhadap Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Diah Puspitaningrum, M.Pd.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Indonesia, video animasi pada zaman dahulu

MI Ikhsaniyah Lebeteng tempat penelitian ini menggunakan media yang belum bervariasi dan rata-rata dari gurunya sendiri lebih memilih menggunakan media buku pegangan dengan metode ceramah saja. Penggunaan media dan metode yang belum bervariasi ini menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran dan menjadikan pembelajaran kurang efektif sehingga mempengaruhi nilai yang diperoleh oleh peserta didik, dimana nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik 58,6 dari 30 peserta didik.

Tujuan penelitian ini antara lain untuk menjelaskan Implementasi video Animasi Pada Zaman Dahulu dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng serta untuk menjelaskan Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pada Zaman Dahulu terhadap Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian *One-Group Pretest-posttest* yaitu dengan penelitian Pra Eksperimen yang menggunakan satu kelas untuk diteliti tanpa adanya kelas kontrol. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah sampel jenuh, dengan jumlah sampel sebanyak 30 peserta didik dari kelas 4, dengan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, Tes (*pretest-posttest*) dan dokumentasi. Untuk analisis data menggunakan uji t dan uji F.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh dari penggunaan media video animasi Pada Zaman Dahulu terhadap Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 4 MI Ikhsaniyah Lebeteng. Hal ini berdasarkan hasil uji t dan uji f dengan hasil Hipotesis Uji t diperoleh nilai 0,001 yang berarti lebih kecil dari α 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi pada zaman dahulu. Berdasarkan hasil uji F diperoleh nilai F hitung sebanyak 22,691 yang artinya lebih besar dari f tabel 4,18 hal ini dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi dari 2 variabel memiliki keberartian. Dan hal ini juga didasarkan pada hasil nilai rata-rata soal post test yang meningkat dari nilai pretes, yang tadinya nilai rata-rata pada pretest sebesar 58,7 setelah penggunaan media video animasi pada zaman dahulu nilai rata-rata posttestnya menjadi 70,2.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pada Zaman Dahulu terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Tadris Matematika FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Juwita Rini, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
4. Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd selaku Sekeretaris program studi Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus dosen pembimbing akademik bagi peneliti
5. Diah Puspitaningrum, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan tenaga, waktu dan mengarahkan peneliti dalkam menyelesaikan skripsi
6. Kurniati, S.Pd.SD selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Ikhsaniyah Lebeteng
7. Semua teman-teman angkatan 2020 yang telah membantu saya selama proses perkuliahan khususnya membantu saya dalam hal transportasi dan lain-lain
8. kaka tingkat angkatan 2018 dan 2019 yang telah membantu saya dan mau menjadi tempat untuk sharing-sharing mengenai perkuliahan maupun proses skripsian

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Pekalongan, 25 Oktober 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Deskripsi Teori	8
2.1.1. Media Pembelajaran Animasi	8
2.1.2. Video Animasi Pada zaman Dahulu	10
2.1.3. Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4	12
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan	16
2.3. Kerangka Berpikir	22
2.4. Hipotesis	24

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian	26
3.2. Populasi dan Sampel	27
3.3. Variabel Penelitian	28
3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	28
3.5. Teknik Analisis Data	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	40
4.1.1 Implementasi Media Video Animasi terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4	41
4.1.2 Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pada Zaman Dahulu terhadap Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng	52
4.2. Pembahasan	62
4.2.1 Implementasi Media Animasi Pada Zaman Dahulu pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4	61
4.2.2 Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pada Zaman Dahulu terhadap Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng	73

BAB V PENUTUP

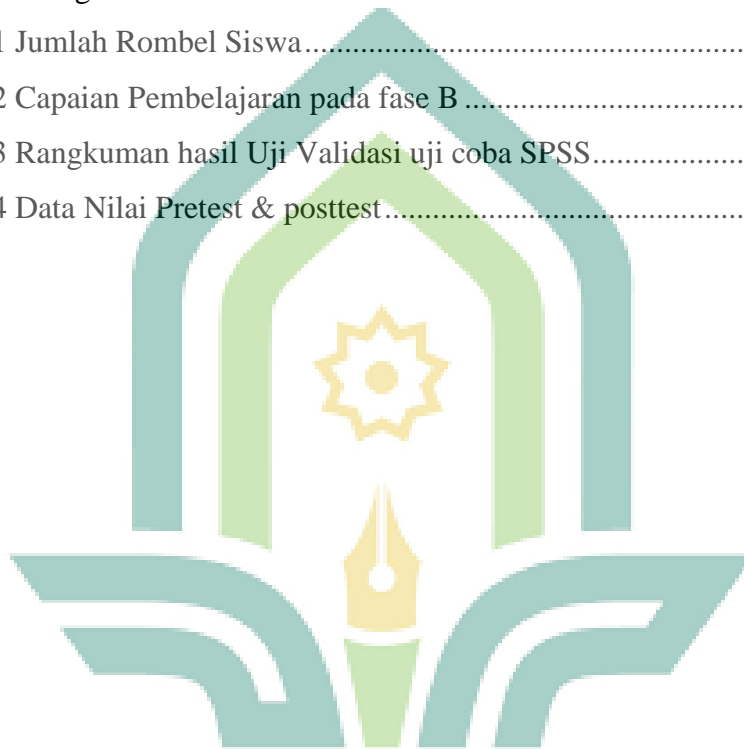
5.1. Simpulan	78
5.2. Implikasi	80
5.3. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA	82
-----------------------------	----

LAMPIRAN	85
-----------------------	----

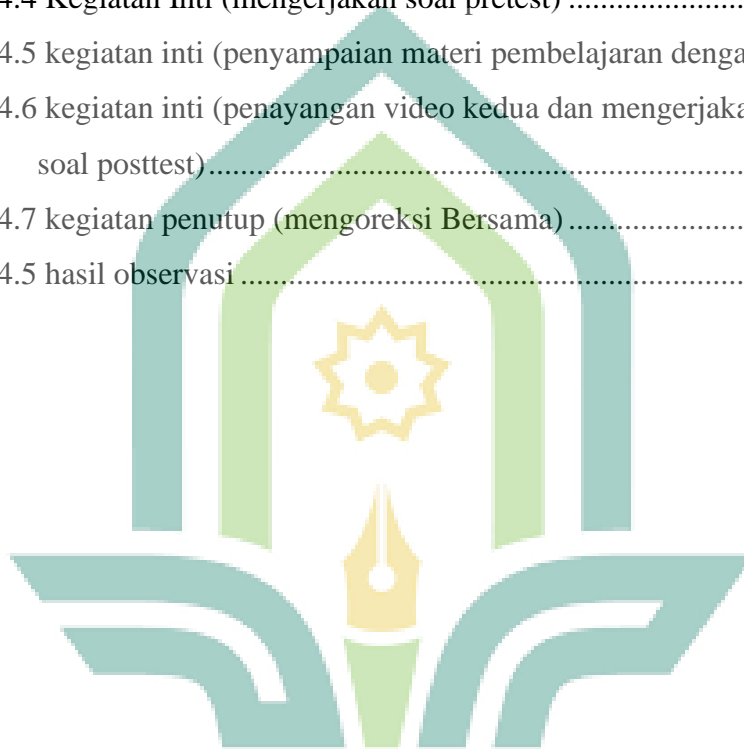
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran fase B.....	15
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian <i>one group pretest-posttest</i>	26
Tabel 3.2 Pedoman Observasi.....	30
Tabel 3.3 Uraian kisi-kisi instrumen tes untuk <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	32
Tabel 3.4 Kategori Penilaian tes	35
Tabel 4.1 Jumlah Rombel Siswa.....	40
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran pada fase B	41
Tabel 4.3 Rangkuman hasil Uji Validasi uji coba SPSS.....	54
Tabel 4.4 Data Nilai Pretest & posttest.....	57



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh teks narasi dalam video animasi pada Zaman Dahulu.....	11
Gambar 4.1 Pada Zaman Dahulu Kisah sang kancil berlomba dengan siput ..	42
Gambar 4.2 Pada Zaman Dahulu Kisah Bangau dan Gagak	43
Gambar 4.3 Modul ajar	45
Gambar 4.4 Kegiatan Pembuka mengecek kehadiran.....	47
Gambar 4.4 Kegiatan Inti (mengerjakan soal pretest)	48
Gambar 4.5 kegiatan inti (penyampaian materi pembelajaran dengan media)	48
Gambar 4.6 kegiatan inti (penayangan video kedua dan mengerjakan soal posttest).....	50
Gambar 4.7 kegiatan penutup (mengoreksi Bersama).....	51
Gambar 4.5 hasil observasi	52



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Observasi.....	85
Lampiran 2 Lembar Hasil Pretest Peserta Didik.....	87
Lampiran 3 Lembar Hasil Validitas Pretest.....	89
Lampiran 4 Lembar Hasil Posttest Peserta Didik.....	91
Lampiran 5 Lembar Hasil Validitas Posttest.....	93
Lampiran 6 Modul pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4.....	95
Lampiran 7 Bahan Ajar dan Kisi-Kisi.....	99
Lampiran 8 Soal Pretest dan Kunci Jawaban.....	100
Lampiran 9 Soal Posttest dan Kunci Jawaban.....	104
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan.....	107
Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup.....	110



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada pendidikan sekolah dasar bahasa diajarkan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahapan ini peserta didik memiliki kemampuan serta keterampilan dasar bawaan, salah satunya keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek keterampilan tersebut saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia (Albar & Zulikhatin, 2021).

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri harus bisa dilaksanakan dalam suasana yang kondusif. Hal ini berarti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bersifat aktif, efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, salah satu peran guru yang sangat penting yaitu memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, pemilihan media yang tepat akan membantu tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Jika tujuan pembelajaran tercapai secara optimal maka hal ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik itu sendiri. seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran sekarang menjadi lebih bervariasi, ada beberapa kelompok media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3, yaitu : media visual, media audio, dan media audiovisual (Alwini, 2022).

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu hal yang terpenting dalam proses penyampaian pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dengan Penggunaan media pembelajaran yang tepat maka akan memudahkan bagi peserta didik untuk memahami materi dan juga memudahkan seorang pendidik dalam menyampaikan materi. Ada banyak sekali jenis media pembelajaran salah satunya media pembelajaran berbasis video animasi. Media video animasi dalam kegiatan pembelajaran merupakan pengembangan inovasi dan kreativitas antara pendidik dengan peserta didik.

Menurut Alwini (2022) mengemukakan bahwa terdapat beberapa kelebihan media pembelajaran video berbasis animasi. Kelebihan media ini yaitu media pembelajaran video animasi ini meningkatkan minat belajar, mampu memberikan rasa senang saat proses belajar mengajar berlangsung, meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran. Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup, sedangkan animasi dapat memberi objek dapat bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna.

Media ini dapat menarik minat, minat merupakan timbulnya dari diri sendiri ingin memperhatikan objek tersebut. Kemudian setelah menarik perhatian bisa membuat peserta didik tertarik secara spontan untuk melihat dan mengamati video animasi tersebut dan munculnya perubahan nilai yang meningkat dari sebelumnya (Alwini, 2022).

Media animasi merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dilakukan sekaligus. Menurut Surjono animasi merupakan kumpulan gambar yang bergerak dengan berurutan yang menampilkan proses tertentu. Animasi merupakan bagian dari multimedia yang berperan penting bagi peserta didik dalam memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak (Irwan, 2021).

Pemilihan MI Ikhsaniyah Lebeteng sebagai tempat penelitian karena di MI Ikhsaniyah Lebeteng khususnya di kelas 4, pada pembelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan metode ceramah dengan media buku pegangan peserta didik dalam proses penyampaian materinya. Penggunaan media dan metode yang belum bervariasi ini menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran dan menjadikan pembelajaran kurang efektif sehingga mempengaruhi nilai yang diperoleh oleh peserta didik, dimana nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik 58,6 dari 30 peserta didik. Terdapat 17 peserta didik yang nilainya belum memenuhi KKM, 4 peserta didik yang nilainya pas KKM, dan 9 anak yang memperoleh nilai diatas KKM sehingga hasilnya kurang maksimal. Oleh karena itu penelitian ini akan memanfaatkan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Media video animasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah media video animasi Pada Zaman Dahulu.

Animasi Pada Zaman Dahulu merupakan sebuah tayangan narasi atau cerita fabel berbentuk video animasi karakter hewan seperti kancil, buaya,

harimau dan hewan lainnya. Animasi ini menceritakan dua kakak beradik yang berasal dari kota dan tinggal bersama kakek mereka yang selalu menceritakan kisah-kisah pada zaman dahulu agar cucunya tidak merasa bosan selama tinggal didesa, dalam animasi ini juga tokoh aki sering kali menceritakan mengenai kisah para hewan dimasa dahulu seperti kisah sang kancil dengan buaya, kisah monyet yang tamak dan lain-lain. Pada animasi pada zaman dahulu juga memiliki nilai moral dalam cerita yang ditampilkan dengan pembawaan cerita yang kompleks, baik secara eksplisit berupa percakapan maupun secara implisit berupa riwayat dan perilaku atau sikap dari para tokohnya (Triana, 2019).

Media animasi Pada Zaman Dahulu merupakan salah satu video animasi yang cocok digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi menyimak dan memahami isi teks narasi yang dibacakan pada materi teks narasi. Hal ini karena pada cerita animasi *Pada Zaman Dahulu* menampilkan animasi karakter dari hewan-hewan tertentu yang disajikan dengan ilustrasi yang menarik sehingga membuat ceritanya lebih menarik dan mudah dipahami. Animasi ini juga bisa diputar sewaktu-waktu ketika pembelajaran di kelas hal ini semakin mempermudah guru dalam penyampaian materi khususnya materi teks narasi. Penggunaan media animasi ini tentunya memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik, selain peserta didik bisa menyimak pembelajaran dengan santai peserta didik juga bisa memahami materi pembelajaran dengan baik dari pada menggunakan media lain.

Oleh karena itu pada penelitian kali ini mengangkat judul “**Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pada Zaman Dahulu terhadap Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng**” khususnya pada materi mengenai teks narasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari Latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas ,maka identifikasi masalah yang didapatkan ialah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas 4 MI Ikhsaniyah Lebeteng masih menggunakan metode ceramah
2. Penggunaan media yang belum bervariasi yaitu dengan menggunakan buku pegangan peserta didik saja dalam pembelajarannya
3. Peserta didik yang kurang fokus dan kurang memahami materi yang disampaikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng
2. Penggunaan media video animasi *Pada Zaman Dahulu* pada episode “Kisah Sang Kancil dan Siput Berlomba Lari dan “ Bangau dan Gagak” pembelajaran
3. Pengaruh dari penggunaan media video animasi *Pada Zaman Dahulu* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 pada materi Teks Narasi

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi Video Animasi Pada Zaman Dahulu dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng?
2. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Video Animasi *Pada Zaman Dahulu* terhadap Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan ialah :

1. Untuk menjelaskan Implementasi Video Animasi Pada Zaman Dahulu dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng.
2. Untuk menjelaskan Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pada Zaman Dahulu terhadap Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dilakukan ialah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritik

- a. Dapat dijadikan sumbangan analisis ilmiah tentang proses pembelajaran Bahasa Indonesia dilembaga pendidikan baik formal maupun nonformal.

- b. Dapat memberikan informasi tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4.

1.6.2 Manfaat praktis

- a. Untuk guru

Sebagai masukan bagi seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi karena dalam proses pembelajaran diperlukan adanya inovasi atau dibutuhkan kreatifitas seorang pendidik khususnya dalam menggunakan atau menentukan media yang sesuai dan sekiranya bisa menarik minat peserta didik dalam belajar.

- b. Untuk sekolah

Sebagai pedoman untuk MI Ikhsaniyah Lebeteng dalam menerapkan pembelajaran dengan media berbasis video animasi karena dalam proses pembelajaran memerlukan media yang tepat khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang berisis teks narasi seperti cerita legenda dan agar pemanfaatan sarana prasarana sekolah secara maksimal.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, penulis akan merumuskan beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Implementasi video animasi pada zaman dahulu dilakukan dikelas 4 pada semester genap dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 anak. Dalam Implementasi ini terdapat beberapa tahapan antara lain: tahap persiapan yang meliputi (penyiapan instrumen seperti modul, soal pretest dan posttest, video animasi Pada Zaman Dahulu "Kisah Sang kancil Berlomba dengan Siput" dan "Kisah Bangau dan Gagak", layar proyektor, speaker dll), kedua tahap Pelaksanaan dimana terdapat tiga kegiatan yaitu : Kegiatan pembuka, kegiatan Inti dan kegiatan penutup, yang terakhir yaitu tahap evaluasi pembelajaran pada tahap ini mengumpulkan semua data yang diperoleh baik nilai pretest maupun posttest dan juga hasil observasi yang kemudian diolah untuk pemilihan adanya perubahan atau tidak pada hasil belajar peserta didik, serta untuk mengetahui apakah tujuan dari pembelajaran sudah tercapai atau tidak.
2. Hasil perhitungan data dengan spss menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media animasi pada zaman dahulu terhadap keefektifan

pembelajaran bahasa indonesia kelas 4 di Mi Ikhsaniyah Lebeteng pada materi mengenai teks narasi elemen menyimak. Hal ini berdasarkan hasil uji SPSS yang dilakukan antara lain sebagai berikut : Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi untuk pretest $0,200 > 0,05$ dan nilai signifikansi untuk posttest $0,88 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan hasil uji homogenitas menggunakan spss, diperoleh data dengan nilai rata-rata maupun nilai varians sebanyak 0,705. Dimana nilai rata-rata dengan nilai varians kelompok data sama atau tidak ada perbedaan sehingga data yang diperoleh dapat dikatakan bersifat Homogen. Setelah itu dilakukan tahap akhir untuk menentukan adanya pengaruh atau tidaknya dilakukan uji t dan uji f dengan hasil Hipotesis Uji t diperoleh nilai 0,001 yang berarti lebih kecil dari $\alpha 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi pada zaman dahulu. Berdasarkan hasil uji F diperoleh nilai F hitung sebanyak 22,691 yang artinya lebih besar dari f tabel 4,18 hal ini dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi dari 2 variabel memiliki keberartian. Data hasil nilai rata-rata soal post test yang meningkat dari nilai pretes, yang tadinya nilai rata-rata pada pretest sebesar 58,7 setelah penggunaan media video animasi pada zaman dahulu nilai rata-rata posttestnya menjadi 70,2.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan penggunaan media animasi dapat memberikan dampak

positif terhadap keefektifan pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas 4 MI Ikhsaniyah Lebeteng.

5.2. Implikasi

Penelitian ini berimplikasi kepada para pendidik dan juga mahasiswa pekhususnya yang lebih memilih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku pegangan untuk mempertimbangkan agar bisa menggunakan media yang lebih bervariasi contohnya yang peneliti lakukan yaitu dengan penggunaan media Animasi pada Zaman dahulu pada pembelajaran bahasa indonesia materi teks narasi. Selain itu juga agar pemanfaatan sarana prasarana yang ada disekolahan dapat digunakan sebaik mungkin contohnya penggunaan layar proyektor. Dalam penggunaan media ini memanfaatkan sarana prasarana yang ada disekolahan tersebut salah satunya dengan menggunakan layar proyektor dan juga speaker.

penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan semangat peserta didik dan juga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.oleh karena itu seorang pendidik harus bisa memilih dan memilah media mana yang sekiranya tepat digunakan untuk penyampaian materi pada proses pembelajaran.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi dan pengaruh penggunaan media animasi pada zaman dahulu pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng. Maka, dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik untuk bisa menggunakan media yang lebih bervariasi dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekolahan serta disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
2. Bagi pembaca, dimohonkan saran yang mendukung dalam kesalahan di penulisan skripsi ini. Sehingga dapat memberikan manfaat yang berguna mengenai pengaruh penggunaan media animasi pada zaman dahulu terhadap keefektifan pembelajaran bahasa indonesia kelas 4 di MI Ikhsaniyah Lebeteng
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan peneliti dengan subyek dan tempat yang berbeda dan dapat mengembangkan lagi menjadi lebih menarik dan lebih baik lagi nantinya mengenai pengaruh penggunaan media animasi pada zaman dahulu terhadap keefektifan pembelajaran bahasa indonesia kelas 4



DAFTAR PUSTAKA

- Ade, A. (2018). *Populasi dan Sampel dalam Penelitian*. Jakarta: Deepublish.
- Albar, S., & Zulikhatin, N. (2021). *Pembelajaran bahasa: Konsep dan aplikasinya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 10-18.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Z. (2020). *Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). (2022). *Kurikulum Merdeka: Pedoman Penyusunan Kurikulum dan Capaian Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Bloom, B. S. (2022). *Taksonomi Bloom terbaru: Pendekatan untuk penyusunan soal pretest dan posttest*. Jakarta: Erlangga.
- Brookhart, S. M. (2020). *Desain soal yang berkualitas: Meningkatkan validitas dan reliabilitas penilaian*. Jakarta: Kencana.
- Fatmawati. (2018). Pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar tematik peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan*.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Guskey, T. R. (2021). *Evaluasi pengembangan profesional: Memanfaatkan pretest dan posttest untuk refleksi pengajaran*. Jakarta: Kencana.
- Hamalik, O. (2020). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, F., Supriyadi, E., & Kurniawan, A. (2022). Tantangan Penyusunan Modul Berbasis Kurikulum Merdeka: Pendekatan Interaktif dan Relevansi Materi. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 45-60.
- Hattie, J. (2017). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Abingdon, UK: Routledge.
- Ikhwanul Muslimin, M. (n.d.). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Irwan, M. (2021). *Pemanfaatan animasi dalam pembelajaran: Teori dan praktik*. Jakarta: Kencana.
- Irwan. (2021). Animasi sebagai Media Pembelajaran. Dalam Nasir (Ed.), *Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual*.
- Kurnia, D. (2021). Keterampilan Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 22-30.
- Mulrinah, E. (2020). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(3), 45-58.
- Mewengkang, R. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 123-135.
- Mulyasa, E. (2021). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Nasir, A. M. (2018). Penerapan Media Animasi pada Materi Bangun Datar Segiempat dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP [Preprint]. INA-Rxiv.
- Popham, J. W. (2021). *Classroom Assessment: Principles and Practice for Effective Standards-Based Instruction (7th ed.)*. Boston: Pearson.
- Popham, J. W. (2021). *Classroom Assessment: What Teachers Need to Know (9th ed.)*. Boston: Pearson Education.
- Sanjaya, S. (2022). *Rancangan Pembelajaran: Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Sungkono, S. (2022). Pengembangan modul ajar yang efektif untuk pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Suherman, Anggi, & Rahmani. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi panas. *Jurnal Pendidikan*.
- Suparman, U. (2021). Strategi Pembelajaran Efektif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunami, M. A., & Aslam. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Zoom Meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

- Triana, A. (2019). Nilai moral dalam animasi cerita fabel. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1), 25-35.
- Triana, D. (2019). Nilai Moral dalam Animasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 200-210.
- Triana, R. (2019). Pengaruh film animasi pada zaman dahulu dalam menumbuhkan karakter peserta didik. Skripsi, SDN Ciputat 01.
- Uno, H. B. (2021). *Model Pembelajaran yang Mengasyikkan*. Jakarta: Kencana.
- Wahyudi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap kemampuan gerakan sholat anak autis pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Widyantara, R., dkk. (2020). Pengembangan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran*, 8(4), 50-67.

