

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA
KELAS IV SDN 2 TATAKARYA LAMPUNG UTARA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh

ANISYAH NOVIA NINGTIAS

NPM. 1811100002

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TABIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1444 H / 2023 M**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA
KELAS IV SDN 2 TATAKARYA LAMPUNG UTARA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh

**ANISYAH NOVIA NINGTIAS
NPM. 1811100002**

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd
Pembimbing II : Era Octafiona, M.Pd**

**FAKULTAS TABIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1444 H / 2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis narasi. Menulis narasi merupakan materi yang telah diajarkan kepada siswa disekolah dasar mulai dari kelas rendah sampai kelas tinggi, namun pada siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara masih mengalami beberapa masalah dalam menulis narasi antara lain; kurang menariknya pembelajaran dikelas karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung, hasil keterampilan menulis narasi siswa masih kurang dalam menciptakan ide gagasan, siswa masih sulit dalam menulis cerita secara kronologis, dan masih kurang tepatnya menggunakan ejaan bahasa dan tanda baca pada penulisan narasi. Dalam hal ini peneliti berusaha mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan menggunakan media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dan jenis eksperimen *Quasi Eksperimen Desain*. Pengambilan sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok kelas diantaranya kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes menulis narasi yaitu *pretest* dan *posttest*. Analisis data yang digunakan penelitian menggunakan uji *t* dimana sebelum dilakukan uji *t* data diuji dahulu dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogen.

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan menulis narasi dalam perhitungan Uji-t di dapatkan nilai Sig. 0,001 maka jika nilai Sig. 0,05 (5%) pada Sig. (2-tailed) maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara, dan dapat berdampak positif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Video Animasi, Keterampilan Menulis Narasi

ABSTRACT

This research is motivated by the condition of students in Indonesian subjects in narrative writing material. Narrative writing is material that has been taught to students in elementary schools ranging from low grades to high grades, however, fourth grade students at SDN 2 Tatakarya North Lampung still experience some problems in writing narratives, including; less interesting learning in class because there is no supporting learning media, the results of students' narrative writing skills are still lacking in creating ideas, students are still difficult to write stories chronologically, and are still not precise in using language spelling and punctuation in narrative writing. In this case the researcher is trying to overcome the problems faced by using animated video learning media on the narrative writing skills of fourth grade students at SDN 2 Tatakarya North Lampung.

*The purpose of this study was to determine the effect of animated video learning media on the narrative writing skills of fourth grade students at SDN 2 Tatakarya North Lampung. In this study, a quantitative experimental approach was used and the type of experiment was Quasi-Experimental Design. Sampling in this study consisted of two class groups including class IV B as the experimental class and class IV A as the control class. The data collection technique used a narrative writing test, namely the pretest and posttest. The data analyst used in this study used the *t* test where before the *t* test the data was tested first with the prerequisite test, namely the normality and homogeneous test.*

*Based on the results of data analysis, it can be said that the animated video learning media on narrative writing skills in the calculation of the *t*-test gets the value of Sig. 0.001 then if the Sig. 0.05 (5%) on Sig. (2-tailed) then H_0 is rejected and H_1 is accepted. It can be concluded that there is a significant influence of animated video learning media on the narrative writing skills of fourth grade students at SDN 2 Tatakarya North Lampung, and can have a positive impact on the learning process and student learning outcomes.*

Keywords: *Animated Video Learning Media, Narrative Writing Skills*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisyah Novia Ningtias
NPM : 1811100002
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklum

Bandar Lampung, Mei 2023

Penulis,



Anisyah Novia Ningtias

NPM. 1811100002



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame-Bandar Lampung (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi
Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas
IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara

Nama : Anisyah Novia Ningtias

NPM : 1811100002

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 19780505201101006

Pembimbing II

Era Octafiona, M. Pd
NIP. -

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara**, Oleh: **Anisyah Novia Ningtias**, NPM: **1811100002**, Prodi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah dimunaqsyahkan pada hari/tanggal: **Kamis, 25 Mei 2023** pukul **08.00 -10.00 WIB**.

TIM MUNAQSYAH SKRIPSI

Ketua	: Andi Thahir, S.Psi.,M.A.,Ed.D	
Sekretaris	: Anton Tri Hasnanto, M.Pd	
Penguji Utama	: Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I	
Penguji Pendamping I	: Nurul Hidayah, M.Pd	
Penguji Pendamping II	: Era Octafiona, M.Pd	

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 196408281988032002

MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾
أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ
مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: "1. bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, 4. yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam[1589], 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."



¹ Departemen Agama RI, "Al Qur'an Surat Al Qalam Ayat 1," *Al Qur'an dan terjemahan* (n.d.).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah *Subhaanahu wa ta'ala*, yang telah melimpahkan karunia, *taufiq*, dan *hidayah*-Nya. *Sholawat* serta *salam* tidak lupa semoga selalu terlimpahkan kepada Rasullullah SAW sebagai pembawa cahaya kebenaran, dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam perjalanan hidupku dengan niat, tulus dan *ikhlas*, kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Muslih (alm) dan Ibu Mahani Wahyu Ningsih, dengan doa yang senantiasa mengiringi langkahku dan selalu menjadi semangatku. Semoga Allah SWT selalu menyayangi, melindungi dan memberi kesehatan untuk Ibuku dan semoga Bapak tenang di surga-Nya.
2. Mbahku Fatimah dan Kakak-kakak ku serta keluarga besar yang saya sayangi.
3. Almamater ku tercinta yaitu Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Anisyah Novia Ningtias lahir pada tanggal 05 November 1999 di Kotabumi Lampung Utara, penulis merupakan anak dari Bapak Muslih dan Ibu Mahani Wahyu Ningsih.

Jenjang pendidikan pertama penulis dimulai dari pendidikan Taman Kanak Kanak di TK ABA Aisyiyah Dayamurni pada tahun 2004 sampai 2006. Pada saat TK penulis mengikuti lomba Seni Tari dan lomba mewarnai. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Dasar di SDN 1 Dayamurni pada tahun 2006 sampai 2012. Pada saat di Sekolah Dasar Penulis mengikuti lomba Seni Tari dan Pasukan Baris Berbaris. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Tumijajar pada tahun 2012 sampai tahun 2015. Pada saat di Sekolah Menengah Pertama penulis aktif mengikuti Ekstra Kurikuler Palang Merah Remaja dan mengikuti Jumbara. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Tumijajar pada tahun 2015 sampai tahun 2018. Pada saat Sekolah Menengah Atas penulis mengikuti Ekstra Kurikuler Bulutangkis. Dan selanjutnya penulis melanjutkan jenjang pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2018. Pada saat melanjutkan kuliah Di UIN Raden Intan Lampung, penulis aktif mengikuti UKM KSR.



KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta nikmat-Nya. Sehingga dalam pembuatan Skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini merupakan syarat guna memperoleh gelar sarjana pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, peneliti merasa perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M. Pd selaku ketua jurusan PGMI dan Bapak Deri Firmansah, M. Pd selaku sekretaris Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M. Pd selaku pembimbing I dan juga Miss Era Octafiona, M. Pd selaku pembimbing II, terimakasih atas kesediaan, keikhlasan, dan kesabarannya disela-sela kesibukan untuk memberikan bimbingan, kritik dan saran dalam proses penyusunan Skripsi.
4. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta para karyawan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh perkuliahan hingga selesai.
5. Kepala sekolah dan semua Dewan guru SDN 2 Tatakarya Lampung Utara yang telah memberikan izin dan membantu dalam melaksanakan penelitian hingga terselesaikannya Skripsi ini.
6. Kepada Faisal Saiful Rahman terima kasih yang telah senantiasa menemani dan selalu memberi semangat pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan Skripsi.
7. Cik Santy, Kak Jimmy, Mba Hanny, terima kasih yang telah berkontribusi banyak selama masa kuliah terkhusus Abang Yudha yang selama ini sudah memenuhi kebutuhan masa kuliah.

8. Persepupuan, Mba Lisa, Mba Ana, Mba Ulpi, Qela serta lainnya yang selalu memberi semangat untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman yang menemani masa-masa tugas akhir ini dengan penuh tawa tangis, rebahan, nyanyi, Dyah, Fifi, Bella, Novia, yang kutemui dan menemani selama dikost-an tercinta yang akan selalu menjadi kenangan manis.
10. Anggi, Azizah, Fani, wawa, sahabat lama yang takkan terganti yang senantiasa baik serta peduli.
11. Kepada teman-teman KSR terkhusus angkatan 20, terima kasih atas pengalaman semasa kuliah yang luar biasa.
12. Teman-teman KKN Desa Daya Asri, Tumijajar, Tulangbawang Barat.
13. Teman-teman PPL, serta Kepala Sekolah dan dewan Guru serta Staf tata usaha MIN 6 Bandar Lampung.
14. Teman-teman mahasiswa seperjuangan PGMI angkatan 2018, terkhusus PGMI kelas F.

Semoga Allah SWT membalas amal kebajikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. Semoga bermanfaat. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bandar Lampung,

Anisyah Novia Ningtias
1811100002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	15
H. Sistematika Penulisan.....	19
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS..	21
A. Teori Yang Digunakan	21
1. Media Pembelajaran.....	21
2. Video Animasi	30
3. Keterampilan Menulis	42
4. Menulis Narasi	56
5. Kerangka Berfikir.....	71
B. Pengajuan Hipotesis	72
BAB III METODE PENELITIAN	75
A. Tempat dan Waktu Penelitian	75
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	75
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data	77
D. Definisi Operasional Variabel	79
E. Instrumen Penelitian.....	80

F. Uji Validitas dan Realibilitas Data.....	83
G. Uji Prasarat Analisis	85
H. Uji Hipotesis.....	87
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	89
A. Deskripsi Data	89
B. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Analisis	98
1. Pembahasan Hasil Penelitian	98
2. Analisis Data	104
BAB V PENUTUP.....	111
A. Simpulan	111
C. Rekomendasi	111
DAFTAR RUJUKAN.....	113
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil penilaian menulis narasi siswa pada pra penelitian	12
Tabel 2.1 Perbedaan narasi ekspositoris dan narasi sugestif	61
Tabel 2.2 Kisi-kisi Instrumen Menulis Narasi	69
Tabel 3.1 Desain Penelitian Quasi Eksperimen	76
Tabel 3.2 Populasi	77
Tabel 3.3 Sampel	78
Tabel 3.4 Pedoman penilaian keterampilan menulis narasi.....	81
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Narasi.....	81
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Menulis Narasi	120
Tabel 4.1_ Nilai <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Narasi Pada Kelas Eksperimen	91
Tabel 4.2_ Nilai <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Narasi Pada Kelas Kontrol	92
Tabel 4.3_ Nilai <i>Posttest</i> Keterampilan Menulis Narasi Pada Kelas Eksperimen	93
Tabel 4.4 Nilai <i>Posttest</i> Keterampilan Menulis Narasi Pada Kelas Kontrol	94
Tabel 4.5 Rekapitulasi Distribusi Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.....	95
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	105
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	106
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	107
Tabel 4.9 Hasil Uji-t Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	108
Tabel 4.10 Hasil Analisis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Evaluasi	117
Lampiran 2 Lembar Validasi	120
Lampiran 3 Pedoman Wawancara	122
Lampiran 4 Data Mentah Pretest Eksperimen	124
Lampiran 5 Data Mentah Posttest Eksperimen	125
Lampiran 6 Data Mentah Pretest Kontrol	126
Lampiran 7 Data Mentah Posttest Kontrol.....	127
Lampiran 8 Uji Prasarat Analisis	128
Lampiran 9 Uji Hipotesis.....	129
Lampiran 10 Hasil Menulis Narasi Siswa	130
Lampiran 11 Dokumentasi	133
Lampiran 12 Foto Bersama Kepala Sekolah SDN 2 Tatakarya	137
Lampiran 13 RPP Kelas Eksperimen	138
Lampiran 14 RPP Kelas Kontrol	144
Lampiran 15 Selabus	151
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi	166
Lampiran 16 Surat Balasan Pra Penelitian	168
Lampiran 17 Surat Balasan Penelitian	169
Lampiran 18 Surat Keterangan Turnitin.....	170



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar mempermudah pemahaman makna dalam judul proposal penelitian ini, penulis akan menguraikan beberapa istilah dari judul proposal yakni **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.”** Dari beberapa istilah tersebut maka penulis perlu memberikan penegasan sebagai berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh menurut KBBI adalah suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang ataupun benda serta segala sesuatu yang ada sehingga dapat mempengaruhi, mengubah, atau memberi perubahan pada apa yang ada disekitarnya.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penyebaran pesan dan informasi pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran penyampaian informasi baik dari media cetak maupun media audiovisual, atau media yang menggunakan teknologi informasi dan pesan kepada penerimanya.² Tujuan pembelajaran dicapai dengan menggunakan media yang menarik perhatian siswa. Karena media pembelajaran ialah alat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat dan perhatian peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi buat berpartisipasi lebih antusias pada proses pembelajaran.

3. Video Animasi

Secara umum, video animasi adalah gerakan tampilan gambar atau objek, yang dapat berubah posisinya dalam

² Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, Cetakan I. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021). Hal. 1

jangka waktu tertentu dan dapat menimbulkan ilusi gerakan. Pada dasarnya, animasi menciptakan objek yang terlihat lebih dinamis. Gambar yang bergerak dari kumpulan benda dimana benda diletakkan dengan cara ini dapat berupa gambar seperti tulisan, binatang, tumbuhan, dan manusia guna untuk menarik perhatian peserta didik.³

4. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah keterampilan dasar manusia yang membutuhkan pelatihan, pengasahan, dan pengembangan terus-menerus untuk dapat melakukan apa saja. Menulis itu rumit karena menulis adalah kemampuan membuat tulisan dan membutuhkan pemikiran logis dalam proses menulisnya. Kegiatan menulis dilakukan dengan cara mengungkapkan pikiran, perasaan, ide, gagasan dengan menggunakan keterampilan berbahasa yang efektif dalam menulisnya. Menulis adalah komponen dari empat keterampilan berbahasa.⁴ Dan menulis merupakan salah satu komponen dari empat keterampilan bahasa tersebut.

5. Narasi

Narasi adalah karangan cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa kejadian dan disusun secara kronologis sesuai dengan urutan waktunya. Dalam teks narasi peristiwa yang ditulis bisa benar-benar terjadi atau khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk memberi makna pada suatu peristiwa atau rangkaian peristiwa dan memungkinkan pembaca menangkap pesan tersirat dari cerita tersebut.⁵

³ Muhammad Ridwan Apriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta," *Jurnal PenSil* 9, no. 1 (2020): 12.

⁴ Arif Widodo et al., "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2020). Hal 110.

⁵ St. Y. Slamet, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Edisi II. (Jawa Tengah: Penerbitan dan Pencetakan UNS Press, 2019). Hal 116.

B. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan bagian penting dari kerangka pengembangan hingga pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia dengan kemampuan berbahasa yang optimal. Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan secara baik dan benar, serta memperdalam pemahaman terhadap karya sastra Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting bukan hanya untuk membina keterampilan komunikasi melainkan juga untuk kepentingan penguasaan ilmu pengetahuan⁶ dan di sekolah dasar merupakan tingkat pendidikan formal yang paling mendasar, dengan tujuan mengembangkan pengalaman, sikap dan keterampilan untuk menghasilkan kepribadian dan karakter siswa sesuai dengan tuntutan waktu. Pada dasarnya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk memberikan bekal pada peserta didik kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan ditekankan dalam pembelajaran bahasa merupakan keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan-keterampilan tersebut memiliki bidangnya sendiri-sendiri namun berkaitan erat dalam pembelajaran bahasa Indonesia.⁷ Dalam pelajaran bahasa Indonesia siswa diarahkan untuk meningkatkan keterampilan menulis yang tentunya membutuhkan keterampilan tersebut di semua mata pelajaran.

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan yang harus dimiliki dan merupakan wujud dari pendidikan dasar, serta menuangkan gagasan ke dalam bahasa tulis dengan

⁶ Asep Muhyidin, Odin Rosidin, and Erwin Salpariansi, "Metode Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Kelas Awal," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2018): 30.

⁷ Era Octafiona, Edi Suyanto, and Muhammad Fuad, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Model Pembelajaran (PJBL) Untuk Kelas IX," *J-Symbol (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, no. 1 (2018): 2.

kalimat yang lengkap dan jelas sehingga gagasan tersebut dapat dipahami oleh pembaca.⁸ Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak tatap muka dengan orang lain.⁹ Oleh karena itu, dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis, seorang pendidik harus mampu membimbing setiap peserta didik untuk dapat menguasai keterampilan menulis, sehingga mereka mampu mengungkapkan perasaan, ide, gagasan, dan pikiran mereka ke dalam bentuk tulisan yang baik dan benar. Dalam jenjang pendidikan di sekolah dasar, salah satu keterampilan menulis yang sudah mulai dilatih adalah menulis narasi. Keraf berpendapat bahwa narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi. Narasi yaitu mengungkapkan tentang peristiwa berdasarkan urutan terjadinya (kronologis). Melalui kegiatan menulis narasi, diharapkan siswa mampu menceritakan peristiwa secara runtut. Namun keterampilan menulis narasi tidak bisa dikuasai oleh peserta didik dengan mudah. Peserta didik harus diberi latihan dan praktik yang banyak serta teratur agar mampu berekspresi melalui kegiatan menulis narasi.

Dengan kata lain, keterampilan menulis narasi membutuhkan latihan, pengasahan, dan pengembangan terus-menerus dan perubahan akan nampak dalam proses belajar, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak mengetahui menjadi mengetahui.¹⁰ Karena belajar adalah kebutuhan dasar manusia, dan manusia tidak tahu apa-apa sejak lahir Sebagaimana firman Allah dalam surah An-Nahl:78

⁸ Lu'lu'atul Khoiriyah and Cahyo Hasanuddin, "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa SMP," no. 2017 (2022): 899–905.

⁹ Widodo et al., "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Sekolah Dasar."

¹⁰ Muldiyana Nugraha, "Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran," Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan 4, no. 01 (2018): 28.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
 السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : 78. dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.¹¹

Dalam kaitannya dengan hal itu, seseorang tidak mendapatkan keterampilan menulis dengan sendirinya, tetapi harus disertai dengan latihan dan latihan rutin. Hal ini adalah aktivitas kompleks dimana seseorang harus menyusun huruf menjadi kata-kata, maka kata-kata membentuk kalimat, kalimat membentuk paragraf dan kemudian paragraf adalah bacaan atau esai yang komprehensif. Sekolah dasar adalah tingkat pendidikan formal yang paling mendasar, dengan tujuan mengembangkan pengalaman, sikap dan keterampilan untuk menghasilkan kepribadian dan karakter siswa sesuai dengan tuntutan waktu seperti halnya keterampilan menulis narasi yang telah diajarkan pada siswa sekolah dasar. Belajar keterampilan menulis narasi berarti belajar bahwa kegiatannya adalah menulis atau menulis cerita menjadi nyata terhadap situasi saat ini ataupun khayalan imajinasi. Karena narasi merupakan karangan cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa kejadian dan disusun secara kronologis sesuai dengan urutan waktunya.

Menulis narasi merupakan materi yang telah diajarkan kepada siswa di sekolah dasar mulai dari kelas rendah sampai kelas tinggi.¹² Namun berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di sekolah tempat peneliti mengadakan penelitian, siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara masih mengalami beberapa masalah dalam menulis narasi. Masalah tersebut antara lain: (1) Kurang menariknya pembelajaran dikelas terutama dalam pembelajaran menulis narasi Bahasa

¹¹ Al Qur'an, Surat An Nahl ayat 78, *Al Qur'an dan terjemah*, Departemen Agama RI.

¹² Ngadino, "Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Dengan Metode Picture And Picture Pada Siswa Kelas Sekolah Dasar" 4, no. 2 (2018): 23.

Indonesia karna tidak adanya media pembelajaran yang membantu selama proses belajar mengajar; (2) Siswa tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menulis narasi karena menganggap bahwa menulis sebagai kegiatan yang berat dan sulit; (3) Siswa belum mampu mengembangkan isi narasi sesuai tema yang ditentukan; (4) Siswa masih banyak yang menulis narasi dengan alur yang tidak kronologis, dan (5) Siswa menulis narasi dengan latar tempat serta waktu yang kurang mendukung isi narasi. (6) Siswa banyak yang belum memahami struktur bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini terbukti dengan ditemukannya banyak siswa yang menulis kalimat tidak sesuai dengan struktur bahasa Indonesia yang baku atau EYD; Sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro bahwa dari tiga keterampilan berbahasa lainnya, keterampilan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur bahasa yang bersangkutan sekalipun.¹³

Hal ini disebabkan oleh keterampilan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur diluar bahasa itu sendiri yang menjadi isi tulisan, baik unsur bahasa maupun unsur isi haruslah terjalin sedemikian rupa, sehingga menghasilkan tulisan yang runut dan padu. Karena itu, keterampilan menulis bahasa Indonesia memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaannya dengan ejaan yang benar dan tulisan yang runut. Dalam hal ini proses pembelajaran diperlukan adanya media pembelajaran. Karena dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Pemanfaatan media yang relevan pada kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi pendidik, media pembelajaran dapat membantu dalam memperluas wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh pendidik maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu

¹³ Khavisa Pranata, Yauma Widya Kartika, and Zulherman Zulherman, "Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 252, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/867>.

pengetahuan kepada peserta didik dan membantu memotivasi peserta belajar aktif.¹⁴

Dengan media pembelajaran, peserta didik dapat dengan mudah berkonsentrasi pada subjek yang akan mereka terima. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memberikan motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dengan apa yang dilihatnya, dan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk ikut dalam kegiatan proses belajar dikelas.¹⁵ Media di sekolah dasar harus menarik dan menyenangkan karena sifat siswa sekolah dasar yang lebih suka bermain daripada belajar.¹⁶ Oleh karena itu, cara yang digunakan harus tepat dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Solusi untuk masalah ini adalah melalui penggunaan cara yang melibatkan siswa yang memainkan peran aktif dan fokus pada materi dan media yang dapat digunakan saat menulis pembelajaran adalah media video animasi.¹⁷ Media ini diharapkan untuk mengatasi masalah kesulitan dalam keterampilan menulis karena siswa akan belajar dengan kesenangan melalui media video animasi sehingga materi yang diajarkan lebih mudah.

Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh peserta didik. Fungsi kognitif media audio visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkap bahwa audio visual atau video animasi

¹⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.

¹⁵ Nurul Hidayah, Rizka Wahyuni, and Anton Tri Hasnanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 60, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/6182>.

¹⁶ R Imam Suwardi Wibowo Andi Nikmatul K.H.R, Herman Budiyo, "Pengaruh Penggunaan Media Digital Storytelling Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Imajinasi Padasiswa Kelas Vii Smp Negeri 7 Kota Jambi" 1, no. 6 (2021): 1–14.

¹⁷ Nur Ilmi and Reskiyanti Tajuddin, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar," *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities* 1, no. 1 (2021): 40.

memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran video animasi. Penggunaan media pembelajaran video animasi adalah salah satu media belajar yang efektif dengan menggabungkan fakta, ide, gagasan yang jelas yang berasal dari cerita.¹⁸ Dengan adanya media video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, video animasi mampu meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan keaktifan siswa dalam tulisan dengan baik yang dapat menghasilkan tulisan yang utuh. Secara umum, video animasi sangat bagus dalam menjelaskan suatu proses seperti Keterampilan belajar bahasa Indonesia. Dengan cara ini, video animasi diharapkan untuk membangunkan minat konsentrasi siswa dalam menulis narasi.¹⁹ Namun spesifikasi siswa harus sesuai dengan materi yang disesuaikan oleh kartun yang menarik siswa dan beradaptasi dengan kemampuan bahasa serta menulis narasi siswa.

Berdasarkan wawancara di SDN 2 Tatakarya Lampung Utara, diperoleh informasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan media cetak seperti buku dan berpusat pada guru sehingga proses pembelajaran kurang aktif. Ketika proses pembelajaran dilakukan, guru secara aktif memberikan penjelasan, di sisi lain, siswa hanya mendengarkan. Guru memberikan latihan soal kepada siswa tanpa memperlihatkan gambar yang akan dinarasikan, membuat siswa sulit dalam menuangkan ide dan gagasannya sehingga siswa merasa bosan dan siswa tidak tertarik dalam proses pembelajaran sehingga memuat siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran²⁰.

Beberapa faktor yang menjadi penyebabnya kesulitan siswa dalam menuangkan ide dan gagasannya yaitu dikarenakan

¹⁸ Cerianing Putri Pratiwi, Heny Kusuma Widyaningrum, and Jawa Timur, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Terhadap Keterampilan," *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan di Era Society 5.0* (2022): 112–119.

¹⁹ Mega Prasrihamni, "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Dan Pengetahuan Awal Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar," *jurnal buah hati* 6, no. 2 (2019): 1–9.

²⁰ Observasi pada SDN 2 Tatakarya Lampung Utara, 8 Januari 2022

tidak adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Pendidik menyampaikan media pembelajaran yang pendidik gunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan buku cetak dari pemerintah yang isinya hanya materi pokok saja dan media yang digunakan pada sekolah dasar pada saat ini hanyalah berbasis bahan ajar buku cetak, dan LKS saja, sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.²¹

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud menggunakan media pembelajaran video animasi untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang ada di SDN 2 Tatakarya. Video animasi pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar tersebut karena membuat kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran video animasi, diharapkan mampu untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi serta manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu untuk membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Usaha peneliti yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan eksperimen media pembelajaran video animasi sebagai alternatif media atau bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, harapan agar peserta didik lebih mudah dalam menuangkan ide dan gagasannya dalam menulis narasi dengan melihat audio vsial yang ada.

Media pembelajaran video animasi ialah video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan cocok untuk anak sekolah dasar.²² Peneliti menggunakan media pembelajaran video animasi sebagai eksperimen karena karakteristik belajar anak sekolah dasar adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik

²¹ Nurul Fatimah, "wawancara penulis dengan tenaga pendidik" di SDN 2 Tatakarya, 8 Januari 2022

²² Dewi Febrianita et al., "Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi" 8, no. 3 (2021): 553.

pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh anak sekolah dasar, karena dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan, anak-anak belajar sambil bermain. Anak sekolah dasar sesungguhnya juga memiliki karakteristik tersendiri, pertama anak sekolah dasar senang bermain, kedua anak sekolah dasar senang bergerak, dari sisi inilah penulis mencoba menggunakan suatu video animasi pembelajaran sebagai eksperimen yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif.

Dengan adanya media video animasi ini, siswa diharapkan dapat menuangkan ide, perasaan, dan pikirannya terhadap apa yang telah dilihat dan didengarnya melalui video animasi. Media video animasi ini sangat mendukung kegiatan pembelajaran menulis khususnya menulis narasi. Hal ini terbukti bahwa faktanya masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis. Sulitnya siswa dalam menuangkan ide-ide, gagasan, perasaan, dan ekspresi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh pembelajarannya kurang bervariasi dan tidak memanfaatkan media yang efektif, sehingga menyebabkan minat siswa berkurang dan proses pembelajaran pun tidak maksimal.²³ Maka diperlukan media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan sehingga dapat membuat siswa bersemangat, termotivasi, dan membuat siswa dapat menuangkan ide-ide, gagasan, ataupun perasaan yang ingin dituangkan atau disalurkan. Salah satu cara yang dapat digunakan yakni dengan menggunakan media video animasi.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran video animasi ini yaitu agar peserta didik bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya. Sehingga pendidik dapat menggunakan media video animasi dengan mudah, dan dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sesuai dengan hadist (HR. Bukhari) tentang menjadi pendidik yang baik:

²³ Merry Listiantin, "Hubungan Media Video Animasi Terhadap Menulis Cerpen Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Indralaya Selatan," *Dialektologi* III, no. 2 (2018): 137–144.

كُونُوا رَبَّانِيِّينَ خُلَمَاءَ فَفَهَاءَ عُلَمَاءَ وَيُقَالُ الرَّبَّانِيُّ الَّذِي يُرَبِّي النَّاسَ
بِصِغَارِ الْعِلْمِ قَبْلَ كِبَارِهِ

Artinya: "Jadilah pendidik yang penyantun, ahli fikih, dan ulama"

Disebut pendidik apabila seseorang mendidik manusia dengan memberikan ilmu sedikit-sedikit yang lama-lama menjadi banyak," (HR. Bukhari).

Media pembelajaran video animasi dipilih sebagai solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut, hal ini merupakan media pembelajaran yang kompleks dan praktis untuk siswa kelas IV sekolah dasar namun tetap menyajikan materi-materi pembelajaran didalamnya. Penggunaan media pembelajaran video animasi dianggap perlu karena menulis narasi adalah proses atau tahapan, pembelajaran menulis narasi perlu adanya latihan untuk menulis. Telah dibuktikan bahwa media pembelajaran video atau film animasi memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan menulis narasi. Penggunaan media video animasi berhasil mempengaruhi keterampilan menulis narasi siswa.²⁴ Dari penjelasan serta uraian tersebut, maka penulis ingin mengetahui lebih jauh bagaimana media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah diuraikan diatas, tidak bisa terlepas dari media pembelajaran.

Dari observasi di sekolah SDN 2 Tatakarya Lampung Utara, dan penulis melakukan tes uji coba untuk mengetahui keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara, adapun hasil nilai keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV A dan IV B dengan tema Pengalaman Pribadiku dapat dilihat pada tabel berikut:

²⁴ Prasrihamni, "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Dan Pengetahuan Awal Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar." Jurnal Buah Hati, Vol. 6, No. 2, September 2019 |128

Tabel 1.1 Hasil penilaian menulis narasi siswa pada pra penelitian

No	KKM	Kelas	Nilai \leq 72	Nilai \geq 72	Jumlah Peserta Didik
1	72	IV A	10	6	16
2		IV B	11	5	16
Jumlah			21	11	32

Terdapat 11 siswa dengan nilai diatas 72 dan terdapat 21 siswa dengan nilai dibawah 72, dikarenakan masalah yang tampak adalah (1) siswa kurang memiliki keaktifan dan kreativitas dalam menulis; (2) siswa sulit berinspirasi dan sulit menciptakan ide/gagasan; (3) sulit menulis cerita secara kronologis, (4) kurang tepatnya ejaan bahasa dan tanda baca pada penulisan narasi karangan cerita.

Dari penjelasan serta uraian tersebut, maka penulis ingin mengetahui lebih jauh bagaimana media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah diuraikan diatas, tidak bisa terlepas dari media pembelajaran. Maka diperlukan adanya penelitian untuk sebuah seksperimen yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik karena tidak cukup dengan sekedar jawaban yang tidak mempunyai alasan yang kuat, dalam upaya untuk mencari jawaban tersebut penulis perlu mengadakan penelitian lapangan yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.”**

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka masalah yang perlu diidentifikasi antara lain:

- a. Peserta didik masih kesulitan dalam menuangkan ide gagasan dalam menulis narasi.
- b. Media pembelajaran yang digunakan pendidik hanya menggunakan buku cetak paket dalam pembelajaran menulis narasi.
- c. Keterampilan menulis narasi pada peserta didik kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara masih kurang maksimal, sehingga diperlukannya penggunaan media pembelajaran video animasi dalam proses belajar mengajar.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, bahwa permasalahan tersebut masih sangat kompleks sehingga peneliti memberikan batasan masalah, maka batasan masalah yang akan diteliti ialah “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian eksperimen ini diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan untuk mengirimkan manfaat positif untuk memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan untuk memberikan kontribusi positif dan pertimbangan untuk pemilihan media pembelajaran yang alternatif dengan kebutuhan yang ada.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan digunakan sebagai sarana belajar dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Sebagai alternatif dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran video animasi sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas. Memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak monoton dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, terutama kemampuan siswa untuk mengekspresikan ide-ide dalam cerita, memilih kata, mengembangkan kalimat dan ejaan dengan menggunakan video animasi media media.

c. Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk menambahkan pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran video animasi yang tepat pada saat kegiatan belajar mengajar, dan juga untuk memperbaiki masalah-masalah atau kesulitan yang dihadapi siswa dalam upaya untuk meningkatkan dan perbaikan mutu pembelajaran di sekolah.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian tentang pembelajaran media video animasi tentang keterampilan menulis naratif pada siswa sekolah dasar bukanlah penelitian yang pertama dilakukan. Penelitian terdahulu dengan pokok bahasan yang sama telah ada dilakukan.

Berkaitan penelitian yang akan dilakukan terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dari berbagai perguruan tinggi yang dapat dijadikan bahan rujukan dalam penelitian ini. Adapun penelitian yang dimaksud sebagai berikut:

1. Jurnal Dewi Febrianita Br Ginting, Seni Aprilia, Ahmad Mulyadiprana, dengan judul “Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Puisi.” Metode eksperimen yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu *desain True Experimental Design - Posttest-Only Control Design*. Penelitian ini dilakukan untuk siswa kelas IV SDN 045952. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV dan menunjukkan siswa dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk menulis puisi berbasis video animasi, yang terdiri dari kategori yang sangat baik hingga 8 orang (55%), kategori bagus hingga 7 orang (45%), kategori yang cukup dan lebih sedikit kategori hingga 0 orang (0%). Pengaruh video animasi pada kemampuan untuk menulis puisi untuk Kelas IV SDN 045952 Gurusinga memiliki pengaruh yang signifikan.²⁵

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu dengan metode penelitian pendekatan kuantitatif jenis penelitian eksperimen, dimana penelitian menggunakan pengaruh media video animasi untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa sekolah dasar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu menggunakan media video animasi untuk kemampuan menulis puisi, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan video

²⁵ Dewi Febrianita et al., “Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi” *Jurnal Pedagogika: jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar*. 8, no. 3 (2021): 550–561.

animasi terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya.

2. Jurnal Gilang Ramadhan dan Dian Indihadi dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Non-Fiksi melalui Media Gambar Seri di Sekolah Dasar." Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode Pre-Eksperimental Designs (Nondesigns). Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel 2016 dan program SPSS V.25. Hasil penelitian menunjukkan Sig. (2-tailed) $0.000 < 0,05$. Dengan demikian hasil tersebut dapat disimpulkan adanya pengaruh sehingga dapat ditarik kesimpulan penggunaan media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan menulis teks narasi non-fiksi siswa di Sekolah Dasar.²⁶

Penelitian memiliki persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu menggunakan metode penelitian pendekatan kuantitatif dimana memberikan pengaruh pada suatu variabel terikat yaitu keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media pembelajaran sebagai eksperimen. Sedangkan perbedaannya yaitu, pada penelitian ini peneliti menggunakan pengaruh media gambar berseri sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan pengaruh media video animasi.

3. Jurnal Khavisa Pranata, Yauma Widya kartika , Zulherman, dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita." Penelitian dilaksanakan di SDN Rambutan 01 Jakarta Timur. Menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Berdasarkan uji hipotesis dengan uji t dalam investigasi yang dilakukan oleh peneliti SDN Rambutan 01 dengan kriteria jika $t_{count} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Karena $t_{count} > t_{tabel}$ adalah $2.68 > 2.04$,

²⁶ Gilang Ramadhan and Dian Indihadi, "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Non-Fiksi Melalui Gambar Seri Di Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2020): 178–188.

dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, yang berarti bahwa media film animasi efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pada siswa kelas IV di SDN Rambután 01. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran film animasi berpengaruh efektif terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SDN Rambután 01.²⁷

Penelitian memiliki persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu menggunakan media video animasi sebagai pengaruh untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, dan menggunakan pendekatan kuantitatif jenis kuasi eksperimen, yang mempengaruhi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Perbedaan terletak pada waktu dan tempat penelitian, penelitian ini melakukan penelitian di SDN Rambután 01 pada tahun 2021.

4. Jurnal Andi Nikmatul K.H.R, Herman Budiyo dan R Imam Suwardi, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Digital Storytelling* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Imajinasi Pada siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Kota Jambi.” Penelitian ini memakai jenis penelitian eksperimen (uji coba) dengan desain *quasi experimental design* atau eksperimen semu yang menggunakan *pretest-posttest control group design*. Dari beberapa pengujian yang telah dilaksanakan pada penelitian ini, terlihat bahwa penggunaan media *digital storytelling* memiliki pengaruh terhadap pembelajaran menulis teks cerita imajinasi siswa kelas eksperimen. Nilai yang berbeda terlihat jelas saat pemberian perlakuan pada kelas eksperimen, yang terlihat dari peningkatan nilai siswa setelah perlakuan pembelajaran dengan media DST. Sementara pada kelas kontrol tidak terjadi peningkatan yang begitu signifikan.²⁸

²⁷ Khavisa Pranata, Kartika, and Zulherman, “Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 252.

²⁸ Andi Nikmatul K.H.R, Herman Budiyo, “Pengaruh Penggunaan Media *Digital Storytelling* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Imajinasi Pada siswa Kelas Vii Smp Negeri 7 Kota Jambi.”

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu, eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks cerita, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan telah membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran dalam kemampuan menulis siswa. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian ini melakukan penelitian pada siswa SMP sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan pada siswa SD.

5. Jurnal Mega Prasrihamni, dengan judul "Pengaruh penggunaan media film animasi dan pengetahuan awal tentang keterampilan menulis naratif di sekolah dasar kelas V bahasa Indonesia." Jenis penelitian ini adalah studi eksperimental semu, penelitian ini dilakukan oleh enam pertemuan Dasar Kampung Jawa City ke -11 (tiga pertemuan di kelas kontrol dan tiga pertemuan di kelas eksperimental). Hasil rata-rata tes kinerja penulisan naratif pada siswa yang diajarkan untuk menggunakan media film animasi (tanpa mempertimbangkan tingkat pengetahuan pembelajaran awal) adalah 79,65 atau lebih dari hasil rata-rata dari tes kinerja yang menulis cerita pada siswa yang diajarkan dengan gambar media seri dengan rata-rata 79,00. Menurut hasil analisis data, dapat ditafsirkan bahwa media film animasi lebih tinggi dari media gambar seri.²⁹

Penelitian ini memiliki persamaan pada penelitian yang akan peneliti lakukan, pengaruh media pembelajaran film animasi terhadap kemampuan menulis narasi siswa, dalam penelitian menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen yang menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang

²⁹ Prasrihamni, "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Dan Pengetahuan Awal Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar." Jurnal Buah Hati, Vol. 6, No. 2, September 2019 |128

akan peneliti lakukan terletak pada tingkatan kelas siswa, pada penelitian ini populasinya siswa kelas V SDN 11 Kampung Jawa Kota Solok, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan pada siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami alur yang terkandung dalam pembahasan penelitian ini, maka penulis menyajikan penelitian ini dalam lima bab dengan sistematika berikut:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat sampul / cover skripsi, halaman sampul, halaman abstrak, halaman pernyataan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, riwayat hidup, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar.

2. Bagian Utama Skripsi

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang Penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, serta sistematika penelitian.

BAB II : Landasan Teori dan Pengajuan Hipotesis

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini, serta pengajuan hipotesis.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, instrument penelitian, uji validitas dan reliabilitas data, uji prasarat analisis, uji hipotesis.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian dan analisis.

BAB V : Penutup

Bab ini menjelaskan simpulan dan rekomendasi.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Teori Yang Digunakan

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari istilah medium. Secara harfiah, media bisa dipahami sebagai tengah, perantara, atau pengantar maka media ialah perantara untuk menyampaikan pesan. Secara sederhana, media dapat dipahami sebagai segala bentuk atau saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan/informasi pada pihak lainnya. *National Education Association* (NEA) menyatakan bahwa media merupakan bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.³⁰

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang bisa memberikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru di diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.³¹

Ayat yang terkait dengan media dan teknologi pembelajaran terdapat pada QS Al-Alaq/96: 3-4,

أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

Artinya: (3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, (4) yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam [1589]³²,

³⁰ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, Cet. 1. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017). Hal. 130.

³¹ M A Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>.

³² Departemen RI, "Al Qur'an Surat Al Qalam Ayat 1."

Media pembelajaran merupakan sarana media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang membantu pendidik dalam memberikan materi pembelajaran untuk memotivasi, berfikir, dan memahami materi pembelajaran yang sedang dibahasnya, serta untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang dibahas. Menurut Bastian dkk, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya. Menurut Kustandi dan Sutjipto, media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan lengkap, sedangkan menurut Mashuri, media pembelajaran menyebarkan isi dan merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa.³³

Media pembelajaran adalah media yang berbentuk media cetak, media audiovisual, atau teknologi informasi dan menyampaikan pesan kepada penerimanya berdasarkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa. Tujuan pembelajaran dicapai dengan menggunakan media yang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana penyebaran pesan dan informasi pembelajaran. Banyak ahli telah membuktikan keterbatasan media pembelajaran. Misalnya, AECT (*Association of Education and Communication Technology*), mengemukakan bahwa media pembelajaran digunakan oleh masyarakat untuk menyampaikan berbagai informasi.³⁴ Kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan Hamalik, dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sesuai dengan pendapat Tafonao bahwa peranan media pembelajaran

³³ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*. Hal. 2

³⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2nd ed. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020). Hal. 3.

dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.³⁵

Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu.³⁶

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dari interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

³⁵ M.P.A.P.G.S.D.U.M.T.T. Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak Publisher), 2021), <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>.

³⁶ M.H.M.A. Prof. Dr. Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua* (Prenada Media, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=g0VIEAAAQBAJ>.

- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya, modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat mendorong dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi lisan dan tulisan yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Pengertian di atas menyimpulkan bahwa media dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat menggugah pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi media pembelajaran

Dari segi teknis, media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar. Yang dimaksud dengan “sumber belajar” dalam teks adalah suatu kegiatan, yaitu penyalur, fasilitator, penghubung, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat menggantikan fungsi pendidik terutama sebagai sumber belajar. Levie dan Letz mengusulkan empat ciri media pembelajaran, khususnya media visual:

a) Fungsi atensi

Fungsi etensi adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar fokus pada isi pelajaran dalam kaitannya dengan makna visual yang ditampilkan dan teks topik.

b) Fungsi afektif

Meliputi gambar atau simbol visual yang dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa, seperti informasi yang berkaitan dengan masalah ras atau sosial.

c) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif adalah kemampuan untuk memahami dan memahami informasi dan makna yang tersembunyi di dalam sebuah gambar.

d) Fungsi kompensatoris

Adalah media visual yang memberikan konteks bagi siswa yang lemah dan lambat untuk menerima dan memahami isi pelajaran tekstual atau lisan.³⁷

2) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan aktif dalam dunia pendidikan, oleh karena itu, media memiliki manfaat dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat menyampaikan informasi dan materi dengan cara yang mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan memandu perhatian anak-anak sehingga dapat menyebabkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan mereka, serta kemungkinan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan mereka untuk menarik minat.
- c) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- d) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- e) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

³⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020). Hal. 20-21

- f) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa melalui peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dan pendidik.³⁸

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pengelompokan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media visual

Media visual ialah media yang penyampaian pesan terfokus melalui indra penglihatan. jenis media visual merupakan salah satu media yang paling sering digunakan oleh pengajar dalam proses pembelajaran kelas. Rata -rata visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan visual dan media yang tidak dapat diproyeksikan (visual tidak diproyeksikan).³⁹

a) Media visual diproyeksikan (*projected visual*)

Media ini dasarnya menggunakan alat proyeksi (*projector*) sehingga gambar dan tulisan tampak di layar (*screen*). Media proyeksi dapat berbentuk media proyeksi diam dan media proyeksi bergerak. Beberapa alat yang termasuk ke dalam alat proyeksi diam (*still pictures*) adalah *Opaque Projection*, *Overhead Projection* (OHP), serta *Slide Projection*. Adapun alat proyeksi bergerak (*motion pictures*) adalah film strips atau *film projection*. Saat ini, banyak sekolah lanjutan menggunakan alat proyeksi LCD menggunakan komputer sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

b) Media visual tidak diproyeksikan (*non-projected visual*)

Jenis media visual ini, adalah sebagai berikut

(1) Gambar fotografi

³⁸ Ibid. hal. 20

³⁹Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. cet. 1. (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2017). Hal. 141.

Gambar fotografi atau sebagai fotografi disertakan dalam gambar diam (gambar tetap), misalnya gambar pada hewan, manusia, objek atau tempat terkait lainnya menggunakan konten / materi pembelajaran yang akan dikirimkan kepada siswa.

(1) Media grafis

Media grafis adalah presentasi visual yang menggunakan titik, garis, gambar, tulisan atau simbol visual lainnya untuk meringkas, menggambarkan, dan merangkum ide, data, atau acara.⁴⁰ Saluran yg digunakan bersifat visual. Pesan yang dikirimkan dilemparkan ke simbol komunikasi visual. Simbol-simbol ini harus dipahami sehingga proses pengiriman pesan dapat berhasil dan efektif. Media grafis dapat berupa :

(a) Sketsa

Sketsa artinya gambar sederhana atau *draft* kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari bentuk objek tanpa detail.

(b) Gambar

Gambar di sini meliputi foto, lukisan, dan sketsa (gambar garis). Tujuan utama menampilkan berbagai jenis gambar adalah untuk memvisualisasikan konsep yang akan disampaikan kepada siswa.

(c) Grafik

Adalah presentasi ide atau konsep visual yang sulit jika hanya disampaikan secara tertulis atau secara lisan.

(d) Bagan

Bagan merupakan penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Hal. 89.

apabila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan.

(e) Poster

Poster adalah media grafis kombinasi gambar dan tulisan untuk memberikan informasi, saran, panggilan, peringatan dan ide-ide lainnya.

(f) Kartun dan karikatur

Gambar seseorang, pemikiran atau keadaan dapat dituangkan ke dalam lukisan yang menyenangkan atau konyol, yang disebut dengan nama kartun.

(g) Peta dasar

Peta adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian darinya dengan menggunakan titik-titik, garis, dan simbol visual lainnya sehingga menggambarkan lokasi suatu tempat, luas, jarak antar tempat, serta keadaan dalam bentuk perbandingan dengan menggunakan skala tertentu.⁴¹

2) Media audio visual

Audio visual dapat menggunakan objek dan acara seperti situasi nyata. Perangkat yang akan digunakan dalam penggunaan media audiovisual ini, mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.⁴²

3) Media audio

Media audio merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar)

⁴¹ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Cet. 1. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017). Hal. 141.

⁴² Nurul Hidayah and Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, ed. Nurul Hidayah, Ke-1. (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019). Hal. 78.

yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mempelajari isi tema.

4) Media cetak

Menurut Kemp Dayton dalam Arsyad, media cetak adalah media yang mencakup bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran serta pemberian informasi. Contohnya seperti buku teks, lembaran penuntun berisi langkah-langkah pembelajaran serta lembar yang berisi gambar dan foto yang diikuti teks pembelajaran. sesuai pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa yang termasuk ke dalam media cetak ialah bahan-bahan yang materi pembelajarannya tersaji di media kertas.⁴³ Untuk pelajaran Bahasa Indonesia pada sekolah, media cetak bisa berupa buku paket atau LKS, serta gambar-gambar dan foto yang berkaitan menggunakan materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Karakteristik Media Cetak yaitu bersifat dua dimensi, dicetak pada bahan-bahan seperti kertas atau plastik dalam bentuk tulisan, gambar serta foto yang bersifat statis atau diam. Media cetak berisikan informasi-informasi seputar materi pelajaran atau di luar materi pelajaran. Penggunaannya menggunakan cara dibaca dan diperhatikan dengan waktu yang cukup lama.⁴⁴

Kelebihan utama yang dimiliki oleh media cetak adalah siswa dapat merancang sendiri cara belajar mereka sesuai dengan kebutuhan. Siswa dapat mengulang materi secara terus-menerus karena disajikan dalam bentuk cetak. Namun media cetak dalam pembelajaran juga memiliki kekurangan, seperti halnya media-media yang lain, media cetak pula mempunyai kekurangan, yakni tidak dapat menampilkan gambar yang bergerak atau sesuai

⁴³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Hal. 85

⁴⁴ Ibid. hal. 40.

dengan kenyataan sehingga seringkali terjadi kesalahpahaman di siswa, butuh penjelasan balik terhadap materi atau informasi yang terdapat di media cetak untuk mengurangi keambiguan.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Video merupakan salah satu media yang konkrit dan terbukti menjadi sarana komunikasi yang efektif. Video secara etimologi berasal dari kata *vidi* dan *visum* yang berarti melihat atau mempunyai daya penglihatan. Menurut Munir, video adalah teknologi yang menangkap, merekam, memproses, menyimpan, mengirim, dan merekonstruksi urutan gambar diam dengan merepresentasikan video secara elektronik sehingga tayangan video terlihat seperti gambar yang bergerak.⁴⁵ Video adalah teknologi untuk merekam, memproses, menyimpan, mentransmisikan, dan membangun urutan gambar diam dengan merepresentasikan adegan dengan gerakan elektronik. Media video mampu menampilkan gambar bergerak atau *motion pictures* dan unsur suara secara simultan.⁴⁶ Menurut Cheppy Riyana media video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.⁴⁷ Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual-vidisium yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan).

⁴⁵ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*. Cetakan I. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya). Hal. 157

⁴⁶ Benny Agus Pribadi, Dewi A, and Padmo Putri, *Pengembangan Bahan Ajar*, 1st ed. (Tangerang Selatan Banten: Universitas Terbuka, n.d.).

⁴⁷ S Susanti et al., *Desain Media Pembelajaran SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), <https://books.google.co.id/books?id=UaZeEAAAQBAJ>.

Animasi adalah perubahan gerakan atau tampilan media. Secara umum animasi adalah kegiatan yang menghidupkan dan menggerakkan benda mati. Animasi dapat diartikan sebagai gambar yang berisi objek yang tampak hidup, yang disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah secara teratur dan muncul secara bergantian, objek dalam sebuah gambar dapat berupa teks, bentuk objek, warna, atau efek khusus. Pada dasarnya animasi adalah sebuah objek yang membuatnya terlihat lebih dinamis, rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan.⁴⁸ Animasi merupakan media pengetahuan dan memiliki kelebihan yang sulit dijelaskan hanya dapat dijelaskan dengan gambar dan kata-kata. Animasi dapat digunakan untuk menyajikan materi yang nyata dan tidak terlihat, dan melalui visualisasi dapat menjelaskan materi tertentu.⁴⁹ Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu, dalam hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Animasi cocok untuk menciptakan realitas dari sesuatu yang semu, sesuatu yang tidak mampu ditangkap oleh realitas dalam citra visual. Animasi menggambarkan konsep dengan gerakan, menunjukkan proses, atau menarik perhatian ke suatu wilayah atau elemen layar, karena animasi biasanya melibatkan grafik, mereka sangat tergantung pada ukuran dan jenis file dari grafik yang sedang dianimasikan.⁵⁰

Maka video animasi adalah video yang berisi gambar atau teks. Kombinasi media audio dan visual menarik

⁴⁸ Hamdan Husein Bat ubara, *Media Pembelajaran Digital*. Cetakan I. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya). Hal. 143

⁴⁹ P Ramdani and R Fauzian, *Media Pembelajaran Animasi*, 1 (Rinda Fauzian, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=QI9JEAAAQBAJ>.

⁵⁰ J Simarmata et al., *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning* (Yayasan Kita Menulis, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=tBnGDwAAQBAJ>.

perhatian siswa dan menyajikan objek secara rinci untuk membantu siswa memahami pembelajaran yang sulit. Selain itu, video animasi memiliki dampak signifikan pada pembelajaran karena telah terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memvisualisasikan konsep, objek, dan hubungan yang ideal.⁵¹

Pada media pembelajaran audio visual, di dalamnya berupa suara yang dapat didengar baik dari sumber manusia (lisan) atau lainnya (alat), sesuai dengan ayat Al An'am ayat 97;

وَهُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ النُّجُومَ لِتَهْتَدُوا بِهَا فِي ظُلُمَاتِ اللَّيْلِ
وَالْبَحْرِ ۗ قَدْ فَصَّلْنَا الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٩٧﴾

Artinya: 97. dan Dialah yang menjadikan bintang-bintang bagimu, agar kamu menjadikannya petunjuk dalam kegelapan di darat dan di laut. Sesungguhnya Kami telah menjelaskan tanda-tanda kebesaran (Kami) kepada orang-orang yang mengetahui.⁵² (Surat Al An'am[6] ayat 97).

Dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan visual untuk menarik perhatian siswa, menangkap objek secara detail, dan berkontribusi pada pengetahuan. Istilah video animasi sendiri merujuk pada video yang dirancang atau digunakan untuk kegiatan pembelajaran, seperti merangsang sikap, menayangkan suatu tempat secara virtual dan realistis, meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan, dan sebagainya. Dengan demikian, video dapat dikatakan mampu membelajarkan berbagai jenis topik pelajaran, baik yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik.

⁵¹Muhammad Ridwan Apriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta." (Jurnal Pensil, Vol. 9, No. 1, 2020)

⁵² Departemen Agama RI, "Al Qur'an Surat Al Qalam Ayat 1."

Video animasi merupakan media yang sangat efektif untuk mendukung proses pembelajaran seperti pembelajaran massal, pembelajaran individu, dan pembelajaran kelompok. Video juga menambah dimensi baru pembelajaran dengan karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan video kepada siswa selain suara yang menyertainya. Dengan cara ini, anak-anak dan siswa merasa seperti berada di tempat yang sama dengan program yang ditampilkan dalam video. Telah terbukti bahwa jika proses perolehan informasi awal dilakukan lebih banyak melalui pendengaran dan penglihatan, kemampuan anak untuk mengingat (menerima dan mengingat) materi pembelajaran dapat meningkat secara relevan.

Gambar dan suara pada media video animasi sangat menarik dan membangkitkan semangat siswa saat menonton tayangan video. Dengan demikian, penggunaan media video animasi untuk pembelajaran dapat membuat komunikasi dan interaksi menjadi efektif selama kegiatan pembelajaran.⁵³ Selain kegiatan belajar menjadi intraktif dan menyenangkan dampak lain dari video animasi adalah, membantu siswa lebih lama dalam mengingat materi yang di sampaikan berkat audio yang di perdengarkan sehingga mempermudah siswa dalam menuangkan ide gagasan pada tulisan berkat gambar dan suara yang ditampilkan.

Berdasarkan Kustadi, media video animasi merupakan media yang cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menyajikan pesan secara audio dan visual. Media pembelajaran audio visual mengomunikasikan pesan dan informasi. Pemilihan media video animasi sebagai kajian penelitian ini yaitu keterkaitan minat peserta didik sekolah dasar terhadap

⁵³ Fadholi Fuad Ashari, Dian Permatasari Kusuma Dayu, and Dian Nur Antika Eky Hastuti, "Efektivitas Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 3* (2022): 1390, <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.

media pembelajaran video animasi. Artinya, pembelajaran akan lebih menarik, efektif, efisien, interaktif. Harapan melalui media video animasi, peserta didik dapat menuangkan ide gagasan perasaannya dalam bentuk tulisan narasi.⁵⁴ Koumi dalam kutipan Marisa telah mengungkapkan tiga manfaat dari penggunaan video dalam pembelajaran, yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, membangkitkan motivasi dan apresiasi, dan memberikan pengalaman nyata. Menurut Smaldino, video pembelajaran animasi juga memiliki keunggulan dalam memperlihatkan suatu proses, gerakan daei berbagai sisi, peristiwa yang berisiko, mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik, dan membentuk kesamaan pengalaman.⁵⁵

Berdasarkan pengertian diatas bahwa video adalah media untuk menyebarkan pesan dan informasi melalui objek seperti teks, gambar, grafik, serta suara untuk tujuan tertentu. Video pembelajaran animasi pula kaya akan informasi dan tugas ketika digunakan untuk menyampaikan proses pembelajaran. Dapat dipahami bahwa video pembelajaran animasi efektif digunakan untuk menjelaskan materi yang berhubungan dengan gerakan, prosedur, peristiwa yang mengandung gerakan, kondisi kehidupan manusia, hewan dan tumbuhan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa video animasi dapat menyampaikan berbagai jenis topik, baik kognitif, emosional, maupun psikomotorik.

b. Karakteristik Media Video

Media video sudah banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Kustandi dan Sutjipto video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan,

⁵⁴ Nur Ilmi dan Tajuddin, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Social Sciences and Humanities* 1, no. 1 (2021).

⁵⁵ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*. Hal 157.

meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.⁵⁶ Banyak keutamaan video yang bisa didapat dalam proses pembelajaran. Video dianggap efektif dalam menyampaikan informasi dan pesan kepada peserta didik karena tampilannya yang dikemas dengan sedemikian rupa sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran baik yang berhubungan dengan penanaman konsep ataupun melatih sebuah keterampilan. Selain itu video juga memiliki keefesian waktu sehingga mempermudah proses pembelajaran. Namun efektif tidaknya penggunaan media video tentu hanya akan tercapai apabila digunakan dengan baik.

Menurut Arsyad terdapat keuntungan-keuntungan dalam menggunakan video sebagai media audio visual pada proses pembelajaran, yakni video dapat memberikan pengalaman yang secara normal tidak dapat diberikan kepada siswa, seperti menampilkan cerita-cerita yang mengandung unsur narasi yakni memiliki suatu kronologi yang dapat digambarkan melalui video animasi. Karakteristik media video pembelajaran menurut Cheppy Riyana, untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas pengguna maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:⁵⁷

- 1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan). Dengan media video peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

⁵⁶ Ibid. hal 2

⁵⁷ Susanti et al., *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), Hal. 88.
<https://books.google.co.id/books?id=UaZeEAAAQBAJ>.

- 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri). Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- 3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya.
- 4) *Visualisasi* dengan media. Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi sound, dan video sesuai tuntutan materi.
- 5) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi. Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap *speech* sistem komputer.
- 6) Dapat digunakan secara klasik atau individual video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Video dapat diberikan diberikan kepada semua kelompok peserta didik, serta dapat memberikan pengaruh peserta didik dalam segi afektif, misalnya setelah menonton video peserta didik dapat dengan mudah menuangkan ide gagasan kedalam sebuah tulisan narasi. Media video tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam kurun waktu yang singkat, tetapi aktifnya indera penglihatan serta pendengaran siswa secara bersamaan dalam proses pembelajaran akan menghasilkan pemahaman belajar yang lebih baik dan lebih lama tinggal dalam ingatan siswa. Gambar dan suara yang muncul dalam video membuat siswa tidak cepat bosan.

c. Manfaat Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran adalah:⁵⁸

- 1) Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektivitas pembelajaran.
- 2) Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
- 3) Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
- 4) Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya.
- 5) Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
- 6) Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga pesan dan informasi tertanam dengan lebih baik kepada siswa.
- 7) Video dapat menghemat waktu dan dapat diputar ulang.
- 8) Mempermudah penggambaran dari suatu materi.

Berdasarkan manfaat media video animasi diatas, media video animasi sangat bermanfaat pada proses pembelajaran didalam kelas terutamanya pada siswa sekolah dasar yang pada umumnya masih menyukai hal-hal yang dapat menarik perhatian, seperti media pembelajaran video animasi yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam menuangkan ide gagasan dalam menulis narasi. Karena video merupakan media yang dapat digunakan

⁵⁸ Susanti et al., *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), Hal. 94.
<https://books.google.co.id/books?id=UaZeEAAAQBAJ>.

untuk membantu peserta didik dalam mencapai beberapa aspek dari tujuan pembelajaran.

Dengan keunggulannya yang dapat menampilkan gambar bergerak dan suara dalam waktu bersamaan membuat video banyak dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media video yang dipilih untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran perlu mempertimbangkan kurikulum. Pemanfaatan program video dalam aktivitas dalam pembelajaran pada dasarnya dilakukan melalui dua cara, yaitu sebagai bahan ajar pendukung dan sebagai integral dari program pembelajaran.

d. Peran Video Animasi dalam Pembelajaran

Media pembelajaran yang tepat yang diberikan kepada siswa berdampak besar terhadap motivasi. Ketika media digunakan dalam proses pembelajaran, media diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Untuk memotivasi siswa, pertama-tama kita harus menciptakan kesenangan belajar. Kesenangan siswa tercipta melalui penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Video animasi juga mengandung unsur interaktif karena ada interaksi pengguna. Adanya media pembelajaran interaktif akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan berpengaruh dalam hasil belajar siswa yaitu keterampilan menulis.

Menggunakan media pembelajaran video animasi lebih baik dan berpengaruh dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran animasi.⁵⁹ Hal ini sesuai dengan teori Burhan Nurgiyantoro yaitu menulis

⁵⁹ H Anwariningsih and A K Anwar, *Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video MakerFX Sebagai Pendukung Pembelajaran Daring* (CV Catur Berlian Media Tama, 2022), hal 12.
<https://books.google.co.id/books?id=kDNcEAAAQBAJ>.

berdasarkan rangsang visual dan suara.⁶⁰ Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi dan semangat belajar kedalam suasana yang senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa yang ada disekitar lingkungan mereka.

e. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video Animasi

1) Tujuan kognitif

Tujuan kognitif adalah untuk mengajarkan pengenalan atau diferensiasi rangsangan motorik. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali serta kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak serta sensasi.

2) Tujuan psikomotor

Yaitu menunjukkan contoh keterampilan motorik. Melalui video peserta didik langsung menerima umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tersebut.

3) Tujuan afektif

Yaitu mempengaruhi sikap. Dengan menggunakan efek serta tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi perilaku dan emosi.

Berdasarkan penjelasan di atas, manfaat pembelajaran dengan video adalah pengetahuan kepada siswa. Memberikan pengalaman dan memfasilitasi kontekstualisasi pembelajaran. Penyampaian materi ajar, materi teknis yang mengesankan, dan penyampaian materi

⁶⁰ Burhan Nurgiyangoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa*, Ed. 2, Cet. (Yogyakarta: BPFE Yogyakarta, 2017), hal 472.

pembelajaran dapat mengoptimalkan waktu yang dibutuhkan.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

Banyak keuntungan video yang mampu didapat dalam proses pembelajaran. Video disebut efektif dalam memberikan informasi serta pesan kepada siswa karena tampilannya yang dikemas dengan sedemikian rupa sehingga dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran baik yang berhubungan dengan penanaman konsep ataupun melatih sebuah keterampilan. Selain itu video pula memiliki keefesiensian waktu sehingga mempermudah proses pembelajaran. Namun efektif tidaknya penggunaan video tentu hanya akan tercapai apabila digunakan dengan baik. Untuk itu guru harus terampil dalam memanfaatkan media video pada proses pembelajaran. Adapun kelebihan dan kekurangan media video sebagai berikut:⁶¹

- 1) Media video mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:
 - a) Memberi pesan yang bisa diterima secara lebih merata.
 - b) Sangat bagus untuk menandakan suatu proses.
 - c) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai menggunakan kebutuhan.
 - d) Menyampaikan kesan yang mendalam, yang bisa mempengaruhi perilaku siswa.
 - e) Tampilan video yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga

⁶¹ Hardianti and Wahyu Kurniati Asri, "Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar" *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 1, no. 2 (2017): 126.

pesan dan informasi tertanam dengan lebih baik pada siswa

- 2) Media video juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu:
 - a) Jangkauannya terbatas.
 - b) Sifat komunikasinya satu arah.
 - c) Gambarnya relatif kecil.
 - d) Keterbatasan daya rekam setelah piringan video ini mengalami proses perekaman tidak akan dapat dipakai ulang lagi untuk diganti isinya.
 - e) Keterbatasan sekuens dari gambar yang ditampilkan.

g. Langkah-Langkah Menggunakan Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran

- 1) Kegiatan Pendahuluan
 - a) Mengkondisikan siswa untuk konsentrasi (kontak mata) serta memberikan salam, dan siswa membalas salam guru dengan ucapan.
 - b) Sebelum memulai pembelajaran dengan berdoa bersama-sama dengan guru.
 - c) Peneliti menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut, dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari, yaitu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia cerita narasi.
- 2) Kegiatan inti
 - a) Siswa diberikan kesempatan untuk menonton video animasi.
 - b) Siswa diberikan stimulasi untuk bertanya berkaitan dengan Video animasi yang telah diputar.
 - c) Siswa ditunjukkan kembali bagian-bagian dari video animasi, terutama bagian-bagian penting yang ada di dalam video animasi

- d) Siswa menyebutkan tokoh-tokoh dan bagian lain yang ada di dalam video animasi.
 - e) Siswa bercerita menggunakan verbal tentang video animasi yang telah diputar, hal ini berkaitan dengan tokoh, latar, serta alur yang ada dalam video animasi tersebut.
- 3) Kegiatan Penutup
- Kegiatan penutup yang dilakukan pada setiap pertemuan adalah dengan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan siswa sebelumnya. Serta memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar dengan rajin dan berbicara dengan baik di manapun dan dengan siapapun.

3. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis adalah suatu bentuk kegiatan komunikatif yang menggunakan kata-kata tertulis sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan (informasi) kepada orang lain secara tertulis.⁶² Menulis adalah salah satu komponen dari keempat keterampilan bahasa. Slamet menyatakan bahwa menulis merupakan kemampuan berbahasa yang bersifat produktif.⁶³ Menulis artinya aktivitas yang memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan berpikir secara teratur dan logis, kemampuan mengungkapkan pikiran atau gagasan secara jelas dengan menggunakan bahasa yang efektif, yang mana kemampuan ini dapat diperoleh melalui proses yang panjang.⁶⁴ Pada surat Al-Qalam ayat 1 mengisyaratkan

⁶² Dalman, *Keterampilan Menulis*, Ed. 1, Cet. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020). Hal. 3.

⁶³ Slamet, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. (Penerbitan dan Pencetakan UNS Press Edisi II. 2019), hal, 104.

⁶⁴ M P Kenang Tri Hatmo, *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia* (Penerbit Lakeisha, 2021), Hal 4. https://books.google.co.id/books?id=C%5C_BDEAAAQBAJ.

kepada kita untuk memiliki keterampilan menulis yang baik.

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ

Artinya: *Nun*[1489], demi kalam dan apa yang mereka tulis,⁶⁵

Menurut Dalman, menulis adalah aktivitas memberikan pengetahuan atau informasi tertulis melalui bahasa tertulis yang digunakan untuk alat atau media kepada orang lain. Keterampilan menulis, menurut Abbas, adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada orang lain melalui kata-kata tertulis. Ketepatan dalam mengungkapkan gagasan harus didukung oleh bahasa yang digunakan, kosa kata, ketepatan tata bahasa, dan penggunaan ejaan. Menurut Tarigan, keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan bahasa yang paling produktif dan meresap yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain secara tidak langsung, daripada tatap muka. Sedangkan menurut Sparno, konsep kompetensi menulis adalah kegiatan (komunikasi) menyampaikan pesan dengan menggunakan kata-kata tertulis sebagai alat atau media.⁶⁶

Menurut Kubiznova dalam jurnal Zaki Al Fuad, menulis ialah salah satu produk dari keterampilan berbahasa. Artinya jika dibandingkan dengan keterampilan bahasa yang sifatnya respektif seperti menyimak serta membaca, siswa dituntut untuk lebih fokus di hal-hal yang bersifat produk atau hasil dalam keterampilan berbahasa, salah satunya menulis.⁶⁷ Seseorang tidak mendapatkan keterampilan menulis dengan sendirinya, tetapi harus disertai dengan latihan dan

⁶⁵ RI, "Al Qur'an Surat Al Qalam Ayat 1."

⁶⁶ Slamet, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. (Penerbitan dan Pencetakan UNS Press Edisi II. 2019),

⁶⁷ Zaki Al Fuad and Helminsyah, "Anguage Experience Approach Sebuah Pendekatan Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Tunas Bangsa* 5, no. 2 (2018): 170, <http://tunasbangsa.stkipgetsempena.ac.id/home/article/download/78/71>.

latihan rutin. Ini adalah aktivitas kompleks di mana seseorang harus menyusun huruf menjadi kata-kata, maka kata-kata membentuk kalimat, frasa membentuk paragraf dan kemudian paragraf adalah bacaan atau esai yang komprehensif atau esai. Menulis merupakan kegiatan yang harus dilakukan secara berkesinambungan. Oleh karena itu, untuk dapat menulis tidak ada cara lain yang harus dilakukan selain berlatih untuk menulis. Dengan melatih keterampilan untuk menulis, seseorang dapat menghasilkan karya tulis yang berkualitas. Hal ini merupakan salah satu kiat yang bisa dilakukan untuk terampil menulis.⁶⁸

Aktivitas Menulis merupakan suatu bentuk keterampilan berbahasa yang dikuasai siswa setelah menyimak, berbicara, dan membaca. Dibandingkan dengan ketiga keterampilan berbahasa lainnya, dapat dikatakan bahwa keterampilan menulis pada umumnya lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa tersebut. Karena keterampilan menulis memerlukan penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang menjadi isi karangan. Jika berbicara melibatkan penguasaan simbol-simbol bunyi, menulis membutuhkan penguasaan lambang simbol visual atau simbol-simbol dan aturan tata bahasa, terutama aturan untuk masalah ejaan. Unsur situasi dan paralinguistik yang sangat efektif saat komunikasi tidak dapat digunakan saat menulis. Kelancaran komunikasi dalam suatu karangan bergantung sepenuhnya pada bahasa yang disajikan secara visual. Karangan adalah salah satu bentuk sistem komunikasi simbol visual.⁶⁹ Agar komunikasi melalui lambang-lambang tertulis dapat

⁶⁸ M P Dr. Syamsul Alam, *Pengembangan Keterampilan Menulis Untuk Guru, Mahasiswa Calon Guru, Kepala Sekolah, Pengawas Sekolah, Widyaiswara, Widyaprada, Dan Pengembang Teknologi Pembelajaran* (Deepublish, 2020), Hal. 1. <https://books.google.co.id/books?id=oYMqEAAAQBAJ>.

⁶⁹ Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Cet ke-8 (BPFE-Yogyakarta, 2017) hal 463.

berjalan sebagaimana yang diharapkan, penulis harus menuangkan gagasannya atau pemikirannya dengan bahasa yang benar, teratur, dan lengkap.

Menulis merupakan suatu proses yang terdiri dari kegiatan adapun indikator keterampilan menulis:⁷⁰ (1) Isi gagasan yang dikemukakan (menggali ide, mengingat dan memunculkan ide, menghubungkan-hubungkan ide sehingga dimunculkan topik yang menarik untuk ditulis) kemudian diikuti oleh penyusunan kerangka karangan, (2) Organisasi isi kosa kata (menyusun teks dengan menuangkan semua ide tentang topik yang telah dibatasi, (3) Penggunaan Bahasa (Menyusun kalimat dengan menggunakan bahasa Indonesia sesuai EYD), (4) kosa kata (mencari masukan untuk memperbaiki tulisan serta mengkreasikan ide dalam bentuk yang berbeda), (5) Ejaan dan tanda baca (Memperhatikan teks tulisan dengan ejaan dan tanda baca yang benar). Kelima proses membawa implikasi pada penilaian keterampilan menulis. Dengan kata lain penilaian menulis tidak semata-mata bertumpu pada hasil tetapi juga mempertimbangkan indikator penulisan. Di samping itu, penilaian menulis dapat difokuskan pada salah satu kegiatan dalam proses menulis atau jika memungkinkan keseluruhan proses penulisan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, Menulis adalah proses komunikasi untuk mengekspresikan ide, pendapat dan perasaan atau pengalaman, gagasan yang kreatif dan menarik dalam bentuk tulisan yang dikelompokkan secara sistematis menggunakan kalimat yang logis dalam bahasa yang mudah dipahami sehingga pembaca memahami maksud yang disampaikan sesuai tujuan penulis.

b. Tujuan Menulis

Setiap penulis harus memiliki tujuan yang jelas dari tulisan yang akan ia tulis. Menurut Suriamiharja, tujuan menulis berarti bahwa tulisan yang dilakukan dapat

⁷⁰ Ibid. Edisi 2, Cet ke-8 (BPFE-Yogyakarta, 2017).

dibaca dan dipahami dengan benar oleh orang lain yang memiliki pemahaman yang sama tentang bahasa yang digunakan. Sementara itu, menurut Suparno dan Mohammad Yunus, tujuan yang dapat dicapai dengan berbagai tulisan adalah sebagai berikut.⁷¹

- 1) Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar.
- 2) Membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan.
- 3) Menjadikan pembaca beropini.
- 4) Menjadikan pembaca mengerti.
- 5) Membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah agar pembaca dapat mengetahui, memahami dan mengerti nilai-nilai dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan.

c. Menulis Sebagai Proses

Menulis dapat diartikan sebagai kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis adalah proses kreatif yang melibatkan banyak cara berpikir. Menulis dalam hal ini adalah proses penyampaian informasi secara tertulis berupa kreativitas penulis dengan menggunakan cara berpikir yang kreatif, tidak monoton dan tidak dimaksudkan untuk menyelesaikan satu masalah saja. Dengan demikian, penulis dapat menghasilkan berbagai bentuk dan warna tulisan secara kreatif sesuai dengan tujuan dan sasaran tulisannya.

⁷¹ Nurul Hidayah and Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Hal. 131.

Menulis dalam prosesnya akan menggunakan kedua belahan otak. Menulis adalah sebuah proses mengaitngaitkan antara kata, kalimat, paragraf maupun antara bab secara logis agar dapat dipahami. Proses ini mendorong seorang penulis harus berpikir secara sistematis dan logis sekaligus kreatif.

Menulis tidak bisa dilakukan seperti membalik telapak tangan. Namun, menulis harus melalui proses. Meskipun demikian, masih banyak yang mempercayai mitos tentang menulis. Diantara mitos tersebut adalah:⁷²

- 1) Menulis itu mudah. Teori menulis atau mengarang sebenarnya sederhana dan mudah diingat. Namun, menulis atau mengarang bukan hanya teori, itu adalah keterampilan. Bahkan, itu memiliki seni atau makna. Teori hanyalah alat untuk mendongkrak kemampuan mengarang. Seseorang yang tidak terlibat langsung dalam menulis dan berlatih tidak akan pernah bisa menulis dengan baik.
- 2) Kemampuan untuk menggunakan elemen mekanik inti menulis. Seseorang harus memiliki keterampilan mekanik seperti ejaan, pilihan kata, penggunaan kalimat, paragraf dan wacana dalam komposisi. Akan tetapi, kemampuan mekanik murni saja tidak cukup, esai harus memuat ide, gagasan, perasaan atau pengetahuan yang disampaikan pengarang kepada orang lain.
- 3) Menulis adalah suatu keharusan. Banyak orang bahkan tidak bisa menulis. Bahkan, penulis profesional sekalipun. Menulis adalah sebuah proses. Suatu proses yang meliputi tahap prapenulisan, penulisan, serta penyuntingan, perbaikan, dan penyempurnaan.
- 4) Orang yang tidak suka menulis dan tidak akan pernah menulis bisa diajari menulis. Seseorang yang

⁷² Dalman, *Keterampilan Menulis*. (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020) hal. 6.

tidak suka menulis dan tidak pernah menulis tidak bisa mengajari siapa pun untuk menulis. Seseorang yang mengajar menulis harus dapat menunjukkan kepada siswanya manfaat dan kesenangan menulis.

Menulis merupakan proses perubahan bentuk pikiran atau angan-angan atau perasaan dan sebagainya menjadi wujud lambang atau tanda atau tulisan yang bermakna. Sebagai proses, menulis melibatkan serangkaian kegiatan yang terdiri atas tahap prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan.

d. Manfaat Menulis

Tanpa menulis ilmu pengetahuan tidak akan berkembang. Apa jadinya jika para ilmuwan dan para ulama tidak menulis atau mencatat maka ilmu mereka akan hilang dan tidak berkembang. Karena salah satu sifat manusia adalah pelupa.

Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda:

"Ikatlah ilmu dengan menuliskannya." (Silsilah ash-Shahihah).

Dengan menulis, ilmu pengetahuan akan lestari dan berkembang dari zaman ke zaman berikut beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan menulis: (1) Meningkatkan kecerdasan. (2) Meningkatkan kreativitas. (3) keberanian. (4) Meningkatkan motivasi dan keterampilan mengumpulkan informasi.

Dalman dan Susanto menyatakan bahwa menulis memiliki kegunaan sebagai berikut: (1) Menulis membantu menemukan kembali apa yang sudah diketahui seseorang. (2) Menulis dapat menghasilkan ide baru. (3) Menulis mematangkan pikiran sehingga dapat dipahami, dibaca, dan dievaluasi. (4) Menulis membantu orang menemukan informasi baru. (5) Menulis dapat membantu seseorang memecahkan masalah.⁷³

⁷³ Ibid. Hal. 6.

Pendapat diatas tersebut menunjukkan bahwa keuntungan penulisan adalah untuk menemukan pengetahuan, menyelesaikan masalah dan mempromosikan kreativitas penulis.

e. Pembelajaran Menulis Di Sekolah Dasar

Sekolah Dasar adalah awal dari pengenalan pendidikan dasar, yang merupakan awal dari kemajuan ke tingkat pendidikan berikutnya. Keterampilan menulis diajarkan di sekolah dasar dari Kelas I sampai Kelas VI.⁷⁴ Materi Belajar bahasa Indonesia di Sekolah Dasar menerapkan empat keterampilan bahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, serta menulis. Meskipun keempat keterampilan bahasa terkait erat, masing-masing berasal empat keterampilan ini memiliki ciri yang berbeda. Menulis bahan pengajaran buat Sekolah Dasar termasuk literatur serta non-literatur. Pembelajaran sastra termasuk menulis puisi, prosa serta drama, sedangkan non-sastra termasuk MMP (Membaca dan Menulis Pendahuluan), pengumuman, undangan dan bacaan singkat.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Bahasa Indonesia merupakan faktor keberhasilan yang penting dalam mempelajari semua mata pelajaran lainnya. Hal ini sesuai dengan keterampilan menulis, serta menulis artinya penentu keberhasilan empat keterampilan bahasa. Menulis bukanlah keterampilan yang dikuasai atau keterampilan alami. Seseorang dapat memiliki keterampilan menulis sebagai hasil dari latihan. Keterampilan menulis dapat digambarkan menjadi keterampilan bahasa yang sangat kompleks, karena keterampilan menulis harus didukung oleh pengetahuan linguistik.

Keterampilan menulis siswa meliputi aspek atau indikator, yaitu menuangkan isi/gagasan, organisasi, tata

⁷⁴ Nurul Hidayah and Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, ed. Nurul Hidayah, 1st ed. (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2019). hal. 132

bahasa, penggunaan kata, ejaan. Tidak dapat dipungkiri, setiap tulisan sejatinya memiliki lima indikator tersebut, meskipun hanya tulisan bebas yang ditulis oleh siswa sekolah dasar.⁷⁵

f. Masalah Menulis di Sekolah Dasar

Rofi'uddin dan Zuhdi dalam buku Somadayo menyatakan bahwa, penguasaan kemampuan baca-tulis lulusan SD masih jauh dari harapan. Keluhan tentang kemampuan lulusan SD dalam hal baca-tulis terus disebar luaskan. Berbagai hasil penelitian mendukung keluhan tersebut. Upaya demi upaya telah dirancang, dikembangkan, dan dilaksanakan untuk peningkatan efektivitas pengajaran membaca dan menulis.⁷⁶

Selanjutnya masalah yang ditemui pada kelas tinggi Sekolah Dasar bahwa tidak semua siswa mampu menuangkan ide, pikiran, perasaan ke dalam bentuk simbol-simbol. Lalu siswa tidak mampu menentukan tema dan mengembangkan kerangka teks narasi. Selanjutnya, siswa kurang menyukai pelajaran mengarang bahasa Indonesia yang mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa dalam mengembangkan teks narasi. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa secara rinci diantaranya mengenai ejaan, penggunaan tanda baca, pemilihan kosakata, penyusunan kalimat hingga kesulitan mengembangkan ide cerita ke dalam bahasa tulis. Pada umumnya kalimat yang dibuat peserta didik memuat kata yang diulang-ulang sehingga menjadi kalimat yang tidak efektif. Akibatnya, teks karangan yang dihasilkan kurang memberikan gambaran yang jelas untuk menguraikan rangkaian peristiwa atau kejadian dalam teks.

⁷⁵ Hidayatul Dina, "Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) Volume 3 Nomor 6 November 2019 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 DOI: [Http://Dx.Doi.Org/10.33578/Pjr.V3i6.7879](http://Dx.Doi.Org/10.33578/Pjr.V3i6.7879) Sri Widoyoningrum , Iskandar Wiryokusomo , Sugito Fakultas Teknologi Pendidikan," *Pengaruh Strategi Pow+Tree Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf* 3, no. 6 (2019): 1388.

⁷⁶ Erdhita Oktrifianty, *Kemampuan Menulis Narasi Di Sekolah Dasar*, 1st ed. (Jawa Barat: CV Jejak, 2021). Hal. 18.

g. **Evaluasi Tes Menulis**

Evaluasi menulis merupakan salah satu kegiatan yang menarik. Selain karena ada produk konkret yang dapat dinilai, kegiatan ini juga dapat memberikan gambaran nyata mengenai kemampuan siswa, bukan saja yang bersifat abstrak seperti ide dan gagasan, tetapi juga yang bersifat konkret seperti masalah teknis dalam menulis. Sayangnya, kegiatan evaluasi menulis sering kali belum dilakukan secara optimal, ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Dalam bagian inilah hal-hal tersebut akan diuraikan. Topik besarnya adalah:

- 1) Persiapan tes menulis
- 2) Bahan tes menulis
- 3) Rubrik penilaian tes menulis

Evaluasi menulis adalah kegiatan yang penting dan menarik. Seperti yang kita ketahui, menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting. Melalui tulisan seseorang dapat mencurahkan aspirasinya, melalui tulisan pula seseorang akan mendapat kedudukan yang diperhitungkan di masyarakat, tentunya tulisan yang dimaksud adalah tulisan yang berkualitas. Oleh karena itu, untuk mengetahui apakah tulisan tersebut berkualitas atau tidak diperlukan evaluasi menulis yang salah satu tujuannya adalah untuk menilai tulisan. Dalam praktiknya, evaluasi menulis ini sering kali dianggap sebagai kegiatan yang rumit. Banyak mahasiswa pendidikan yang enggan melakukan penelitian tentang menulis dengan alasan sulit menilainya. Begitu juga dengan keadaan di lapangan. Penilaian menulis oleh guru cenderung bersifat subjektif. Artinya, guru sering kali menggunakan cara pandangnya sendiri tanpa menilai langsung apa yang seharusnya dinilai.

Sebagai ilustrasi, dalam evaluasi menulis, guru sering kali menilai tulisan siswa dari panjangnya tulisan atau rai tidaknya tulisan. Keadaan tersebut ternyata terjadi karena dibutuhkan waktu yang cukup panjang untuk membaca tulisan siswa satu per satu. Padahal, kegiatan evaluasi

dalam menulis, evaluasi juga dibutuhkan untuk menambah motivasi dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis.⁷⁷ Keadaan seperti apa yang diilustrasikan di atas tentu tidak selayaknya terjadi. Sekali pun banyak celah muncul untuk sisi subjektivitas, kegiatan evaluasi tetap harus dilakukan secara objektif.

h. Teori Belajar Bahasa

Pembelajaran dalam pendidikan pada dasarnya merupakan suatu konsep pengetahuan yang dilakukan oleh seorang pendidik. Guru bertindak sebagai pendidik atau pengajar dan dengan tulus dan proaktif mengupayakan pemberian ilmu kepada siswa. Dari proses pembentukan dan pembelajaran, penting diketahui bahwa perolehan pengetahuan dan perolehan pengetahuan hanyalah sebagian dari kegiatan pembentukan kepribadian yang utuh. Belajar adalah tentang mengubah dan meningkatkan perilaku melalui pengalaman.

Belajar adalah proses, kegiatan, bukan hasil atau tujuannya. Belajar bukan hanya untuk menghafal, tetapi juga tentang memori dan pengalaman. Hasil belajar adalah perubahan perilaku, bukan hasil pelatihan. Teori belajar menyatakan bahwa belajar terbatas pada melatih semua kekuatan. Melalui proses pembelajaran bahasa, kita juga perlu mengetahui bahwa ada alasan-alasan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi yang perlu kita ketahui :

1) Teori Behavioristik

Behavioristik adalah studi tentang perilaku manusia. Konsep aktivisme memiliki pengaruh yang besar terhadap masalah belajar. Teori ini dikemukakan oleh Gage dan Berliner mengenai perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman menggunakan model stimulus respon. Menurut teori aktivis, bahasa adalah bagian mendasar dari semua

⁷⁷ Wikaningsih, Diena San Fauziya, and Yeni Rostikawati, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2021).

perilaku manusia. Teori ini lebih memperhatikan aspek-aspek yang langsung terlihat dari perilaku verbal dan hubungan antara rangsangan dan tanggapannya terhadap dunia sekitarnya.

Pembelajaran ditafsirkan pada latihan buat melatih stimulus serta korelasi respons menggunakan menyampaikan stimulasi (stimulus), maka anak akan bereaksi dengan jawaban. Orang yang belajar diposisikan menjadi individu yang pasif serta memakai metode pelatihan buat memicu respon atau sikap tertentu. penilaian dan evaluasi di teori behavioristik akan didasarkan di perilaku yg tampak. pengajar tidak akan banyak memberikan ceramah, namun akan menyampaikan instruksi singkat yang diikuti dengan hadiah contoh melalui simulasi atau asal pengajar sendiri.

2) Teori Belajar Kognitif (dari Piaget dan Bruner)

Adalah salah satu teori belajar yang paling berpengaruh dalam pendidikan. Teori ini bertentangan dengan teori aktivis belajar sebagai aktivitas mekanis antara rangsangan dan reaksi. Aliran kognitif menganggap belajar sebagai lebih dari rangsangan, dan tanggapan, tetapi juga mencakup aktivitas mental di mana belajar. Menurut aliran teori belajar kognitif, belajar adalah proses mental aktif untuk memperoleh, mengingat, dan menggunakan pengetahuan pribadi. Perilaku yang terjadi pada orang tidak dapat diukur dan diamati tanpa proses mental seperti motivasi, niat, keyakinan dan lainnya. Aliran kognitivis mengutamakan pemikiran dan aspek spiritual terkait.⁷⁸

Piaget memperdalam pemahaman kita tentang perkembangan intelektual anak. Salah satu gagasan kunci Piaget adalah bahwa perkembangan intelektual

⁷⁸ Yossita Wisman, "Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* 11, no. 1 (2020): 211.

merupakan hasil interaksi antara lingkungan dan kedewasaan anak.⁷⁹ Dalam teori belajar kognitif Piaget, tahap perkembangan kognitif Piaget membagi tahap sebagai berikut :

a) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini, perkembangan intelektual ditandai dengan kemajuan pesat dalam kemampuan bayi untuk mengatur dan mengatur sensasi melalui gerakan dan perilaku fisik. Anak-anak dapat memperoleh sedikit pemahaman tentang lingkungan mereka dengan melihat, menyentuh, memeluk, merasakan, mengendus, dan bergerak.

b) Tahap pra operasi (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak masih sangat dasar, tetapi sudah mampu mengembangkan konsep secara verbal.

c) Tahap perilaku khusus (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak mencoba mengembangkan pikiran logis dan memahami lingkungan. Anak-anak kurang bergantung pada informasi dari panca indera.

d) Tahap operasional formal (11-15 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah dapat memikirkan pikiran-pikiran abstrak, atau ide-ide. Melalui operasi formal ini, anak dapat memikirkan beberapa cara alternatif untuk memecahkan masalah.⁸⁰

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Vygotsky, kemampuan mental berkembang melalui interaksi sosial langsung. Informasi tentang alat, keterampilan, dan hubungan interpersonal kognitif disampaikan

⁷⁹ Rahmad Sugandi, *Pembelajaran Sastra Indonesia*, Cet. 1. (Surabaya: Lentera Pustaka, 2017).

⁸⁰ Maulana Arafat Lubis and Nashran Azizan, *SD/MI, Pembelajaran Tematik*, IV. (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), n.d.). hlm 37.

melalui interaksi langsung dengan sesama manusia. Vygotsky percaya bahwa siswa berkembang jauh lebih baik ketika berinteraksi dengan orang lain, meskipun siswa akan mempelajari beberapa konsep sendiri dari pengalaman sehari-hari. Siswa tidak pernah mengembangkan ide-ide mereka tanpa bantuan orang lain.⁸¹

Teori Vygotsky menekankan pada hakikat pembelajaran sosial budaya, yang intinya menekankan interaksi antara aspek internal dan eksternal pembelajaran dan lingkungan sosial pembelajaran yang berkembang. Dari pernyataan tersebut, konsep pembelajaran konstruktivis merupakan proses positif dimana siswa membangun Pengetahuannya, mencari arti dari apa yang telah ia pelajari, dan melengkapi konsep dan ide baru dalam kerangka pemikiran yang ada.

Dari penjelasan teori pembelajaran sebelumnya peneliti menyimpulkan dari teori pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dilakukan peneliti. Singkatnya, menggunakan media pembelajaran video animasi yang dapat diterapkan pada siswa Kelas IV. Dari beberapa teori pembelajaran yang dijelaskan dalam penelitian ini, para peneliti menurunkan teori pembelajaran kognitif. Teori pembelajaran kognitif berfokus pada proses belajar siswa, bukan pada hasil pembelajaran. Teori pembelajaran kognitif menganalisis apa yang coba dikembangkan oleh para peneliti. Singkatnya, para peneliti menekankan proses pembelajaran siswa, yang lebih suka belajar menulis di kelas bahasa Indonesia dan mencapai hasil yang baik setelah melalui proses penulisan. Ini berarti bahwa siswa

⁸¹ Ibid.

menikmati menulis dan tidak melihat menulis sebagai subjek yang membosankan. Dalam teori pembelajaran kognitif, ada beberapa tahap perkembangan kognitif.

Pada teori pembelajaran kognitif, ada beberapa tahap perkembangan kognitif, pada peneliti penelitian serta pengembangan mereka mengambil sampel siswa di Kelas IV atau di tahap perkembangan kognitif peserta didik pada Kelas IV yang memasuki usia 10 tahun. pada tahap pengembangan kognitif siswa di Kelas IV, itu termasuk dalam tahap operasional nyata (usia 7 sampai 11 tahun) di mana di tahap operasional khusus ada tahap peserta didik dari 7 sampai 11 tahun. siswa pada Kelas IV memasuki usia 10 hingga 11 tahun pada tahap operasi peserta didik konkrit lebih ditujukan buat pembelajaran nyata atau non-abstrak.

Dalam studi ini, para peneliti menggunakan cara pembelajaran khusus untuk memfasilitasi siswa untuk menerima pembelajaran, yaitu, para peneliti yang menggunakan video animasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Indonesia dalam materi penulisan naratif. Diharapkan bahwa ketika menyajikan video pembelajaran video media dapat membantu siswa merangsang imajinasi sehingga siswa dapat menulis narasi mereka dengan baik dan mendorong keinginan untuk menulis sehingga mereka tidak berpikir bahwa menulis itu membosankan, tetapi menulis adalah pembelajaran yang menyenangkan.

4. Menulis Narasi

a. Pengertian Narasi

Narasi artinya cerita. Cerita ini sesuai pada urutan-urutan suatu atau serangkaian kejadian atau peristiwa.

Narasi artinya serangkaian kalimat tentang peristiwa yang disajikan pada bentuk cerita. Menurut Jauhari, narasi berasal dari bahasa Inggris *narration*, yang artinya cerita dan *narrative*, artinya yang menceritakan. Menurut Hywel, keterampilan narasi adalah menceritakan cerita, insiden, acara dengan urutan yang tepat dalam urutan kronologis.⁸² Karangan narasi adalah karangan yang menceritakan atau menyampaikan serangkaian peristiwa atau kronologi. Serangkaian cerita yang menyampaikan cerita serta membentuk narasi yang menggunakan suasana perjalanan. Urutan peristiwa dalam menulis narasi masuk akal, dan ada pesan yang ingin disampaikan oleh penulis tentang apa yang terjadi. Dengan hal ini, pembaca dapat mengalami pesan yang coba disampaikan oleh penulis cerita.⁸³ Narasi bisa berisi fiksi bisa pula fakta atau dikhayalkan oleh pengarangnya saja.

Narasi atau kisah, adalah gaya penulisan yang bertujuan untuk menyampaikan urutan peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan terungkapnya peristiwa. Paragraf narasi dimaksudkan untuk menyampaikan kepada pembaca atau pendengar apa yang penulis ketahui atau alami. Cerita ini menekankan adanya dimensi waktu dan konflik.⁸⁴ Karangan narasi ada yang berasal dari kenyataan dan disajikan untuk memperluas pengetahuan atau wawasan pembacanya. Narasi seperti ini disebut narasi ekspositoris. Ada karangan narasi yang disusun dari kenyataan atau fiksi dengan ramuan kesastraan, dan

⁸² Erdhita Oktrifianty, *Kemampuan Menulis Narasi Di Sekolah Dasar*. Ibid. Hal. 31.

⁸³ Y A Sidabutar, D Sijabat, and P R C Indonesia, *Kemampuan Menulis Narasi Siswa (Dalam Tinjauan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kreatif)* (Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022), Hal. 2-3.

<https://books.google.co.id/books?id=Gal3EAAAQBAJ>.

⁸⁴ Kenang Tri Hatmo, *KETERAMPILAN MENULIS BAHASA INDONESIA*. (Penerbit Lakeisha, 2021), hal 17.
https://books.google.co.id/books?id=C%5C_BDEAAAQBAJ

dimaksudkan untuk memancing daya imajinasi atau daya khayal disebut sugestif.

Teks narasi ialah cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa yang diatur secara kronologis sesuai menggunakan urutan kejadian. Kejadian ini bisa benar-benar bisa terjadi, tetapi juga bisa juga hanya fantasi/ilusi. Umumnya teks narasi didesain menggunakan niat untuk menghibur para pembacanya dengan pengalaman keindahan melalui cerita, baik fiksi maupun nonfiksi.⁸⁵ Jadi dalam narasi terdapat tokoh, latar, peristiwa atau konflik menjadi satu kesatuan cerita yang mengalir bagai air mengalir. Menurut Finoza dalam buku Dalman, Karangan narasi (berasal dari *naration* berarti bercerita) adalah suatu bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan tindak tanduk perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau berlangsung dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau berlangsung dalam suatu kesatuan waktu.⁸⁶ Selanjutnya narasi adalah menceritakan kembali suatu peristiwa melalui kata-kata dari sesuatu yang telah terjadi menjadi sebuah cerita.

Dengan demikian narasi adalah karangan cerita yang bertujuan untuk menyampaikan suatu peristiwa yang dialami melalui gambaran informasi dari tokoh, latar, urutan kejadian dan konflik yang terdapat dalam rencana. Lebih jelasnya narasi dapat dibatasi sebagai suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah serangkaian tindakan yang dituangkan dalam sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu atau dapat juga dirumuskan dengan cara lain. Jadi narasi merupakan cerita yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan perilaku manusia dalam sebuah peristiwa atau pengalaman manusia dari waktu ke waktu, juga di

⁸⁵ Kemendikbud, “*Narasi Literasi Modul Tema 16*” (2020): hal. 10, <https://emodul.kemdikbud.go.id/B-BId-16/B-BId-16.pdf>.

⁸⁶ Dalman, *Keterampilan Menulis*. Hal. 105

dalamnya terdapat tokoh yang menghadapi suatu konflik yang disusun secara sistematis.

b. Tujuan Narasi

Berdasarkan tujuannya karangan narasi memiliki tujuan sebagai berikut:⁸⁷

- 1) Pembaca seolah-olah menyaksikan atau mengalami kejadian yang diceritakan.
- 2) Berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi, serta menyampaikan amanat terselubung kepada pembaca atau pendengar.
- 3) Menggerakkan aspek emosi.
- 4) Membentuk citra/imajinasi para pembaca.
- 5) Menyampaikan amanat terselubung kepada pembaca atau pendengar.
- 6) Memberi informasi kepada pembaca dan memperluas pengetahuan.
- 7) Menyampaikan sebuah makna kepada pembaca melalui daya khayal yang dimilikinya.

Menulis narasi adalah kesanggupan siswa dalam mengungkapkan pengetahuannya atau pengalaman yang telah dimilikinya yang berupa ide/gagasan dan menuangkannya dalam bentuk cerita/peristiwa yang nyata atau fiktif yang baru, dalam bentuk peristiwa yang saling bertautan dengan menggunakan ejaan yang benar, kosakata yang variatif dan kalimat yang baik/bahasa yang jelas sehingga dipahami oleh pembaca.

c. Jenis-jenis karangan Narasi

Karangan narasi terbagi menjadi dua, yakni narasi ekspositoris dan narasi sugestif.

- 1) Narasi Ekspositoris (Narasi Faktual)

Narasi Ekspositoris ditulis untuk memberikan pembaca informasi tentang suatu peristiwa. Narasi ekspositoris bertujuan untuk mempengaruhi pikiran

⁸⁷ Oktrifianty, *Kemampuan Menulis Narasi Di Sekolah Dasar*. Hal. 32.

pembaca untuk mempelajari cerita yang diinformasikan sehingga memiliki pengetahuan yang lebih luas setelah membaca cerita. Narasi ekspositoris dapat bersifat khas atau khusus dan dapat bersifat generalisasi. Menurut Dalman, narasi ekspositoris adalah narasi yang memiliki sasaran penyampaian informasi secara tepat tentang suatu peristiwa dengan tujuan memperluas pengetahuan orang tentang kisah seseorang. Narasi ekspositoris merupakan jenis karangan narasi yang mengutamakan kisah yang sebenarnya dari tokoh yang diceritakan. Karangan ini menceritakan tokohnya berdasarkan fakta yang dialami si tokoh.

2) Narasi Sugestif (Narasi Artistik)

Narasi sugestif adalah karangan yang didasarkan pada daya imajinasi penulis berupa khayalan. Cerita yang menggugah pikiran adalah serangkaian peristiwa di mana cerita itu disajikan sehingga pembaca dapat menggunakan imajinasi dan imajinasinya. Kisah yang menginspirasi pikiran adalah tentang peristiwa fiktif atau peristiwa yang tidak benar terjadi. Dalam sebuah cerita yang menginspirasi pikiran, pembaca dapat mengekstraksi makna pesan tersirat dari kisah fiksi yang diceritakan oleh penulis.⁸⁸ Narasi sugestif juga berkaitan dengan tindakan atau perbuatan yang dirangkaikan dalam suatu kejadian atau peristiwa. Dalam hal ini, kepandaian seorang pengarang dalam merangkaikan suatu kejadian atau peristiwa atas tindakan atau perbuatan para tokohnya dapat merangsang daya khayal para pembaca sehingga pembaca merasa berada di tengah-tengah kejadian atau peristiwa yang dialami para tokoh.

Dalam penelitian ini, keterampilan menulis narasi menggunakan cerita sugestif. Narasi sugestif adalah serangkaian cerita yang dirancang untuk menginspirasi

⁸⁸ Dalman, *Keterampilan Menulis*. hal. 114.

imajinasi pembaca dan memvisualisasikan. Media pembelajaran video animasi dalam penelitian ini dirancang untuk mempermudah keterampilan menulis narasi, dan media video animasi cocok bagi siswa untuk menyampaikan atau mengekspresikan ide gagasan dan perasaannya yang diperolehnya dari apa yang dilihatnya. Siswa kemudian menuangkannya ke dalam tulisan untuk membentuk sebuah cerita. Media pembelajaran video animasi dapat menawarkan pengalaman baru kepada siswa dalam kegiatan menulis, dan berharap bahwa dengan menampilkan media video animasi dapat mempengaruhi keterampilan menulis narasi.

Tabel 2.1
Perbedaan narasi ekspositoris dan narasi sugestif

Narasi Ekspositoris	Narasi Sugestif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperluas pengetahuan. 2. Menyampaikan informasi mengenai suatu kejadian. 3. Didasarkan ada penalaran untuk mencapai kesepakatan nasional 4. Bahasanya lebih condong ke bahasa informative dengan penggunaan kata-kata denotatif. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan suatu makna secara tersirat. 2. Menimbulkan daya khayal. 3. Penalaran hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan makna 4. Bahasanya lebih condong ke bahasa figuratif dengan penggunaan kata-kata konotatif.

d. Ciri-ciri Teks Narasi

Menurut Keraf dalam buku Dalman, terdapat ciri-ciri karangan narasi, yaitu:

- 1) Menonjolkan unsur perbuatan atau tindakan.
- 2) Dirangkai dalam urutan waktu.

- 3) Berusaha menjawab pertanyaan, apa yang terjadi.
- 4) Sebuah teks dapat disebut karangan narasi jika memenuhi ciri-ciri
- 5) Teks tersebut mencakup cerita, kisah, dan peristiwa tertentu yang menggunakan gaya bercerita.
- 6) Terdapat alur cerita yang jelas dari awal hingga akhir.
- 7) Ada unsur-unsur seperti tema, latar tempat, alur cerita, karakter, dan sudut pandang.
- 8) Ada unsur rangkaian waktu dan informasi.
- 9) Terdapat latar suasana, tempat dan waktu.
- 10) Mempunyai tokoh dan perwatakan yang jelas.
- 11) Memakai rangkaian waktu dan tempat yang saling terkait.
- 12) Terdapat suatu peristiwa atau konflik.

Alur ini tidak akan menarik jika tidak ada konflik. Selain alur cerita, narasi dibangun oleh konflik dan susunan kronologis.

Ciri-ciri narasi lagi diungkapkan oleh Atar Semi sebagai berikut :

- 1) Berupa cerita tentang peristiwa atau pengalaman penulis.
- 2) Kejadian atau peristiwa yang disampaikan berupa peristiwa yang benar-benar terjadi, dapat berupa semata-mata imajinasi atau gabungan keduanya.
- 3) Berdasarkan konflik, karena tanpa konflik biasanya narasi tidak menarik.
- 4) Memiliki nilai estetika.
- 5) Menekankan susunan secara kronologis.

Berdasarkan pendapat di atas yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri narasi itu berisi suatu cerita, menekankan susunan kronologi atau dari waktu ke waktu, dan memiliki konflik..⁸⁹ Hal inilah yang membedakan antara karangan narasi serta jenis karangan lainnya.

⁸⁹ E. Dede Suryaman, "Teks Narasi Dan Literasi Buku Fiksi-Nonfiksi (Cas Dari Cerita Dan Buku)" (2018): hal. 1.

e. Tahapan Menulis Narasi

Penyusunan kerangka karangan narasi berguna untuk memudahkan mengarang sehingga karangan menjadi lebih sistematis dan teratur. Kosasih menguraikan langkah-langkah penyusunan karangan narasi sebagai berikut:⁹⁰

1) Pemilihan sumber topik.

Topik merupakan masalah yang akan dibicarakan dalam karangan. Yopi ini menjiwai seluruh karangan. Topik bisa ditentukan oleh gur, bisa ditentukan oleh siswa sendiri. Sumber-sumber topik adalah sebagai berikut:

- a) Pengalaman, yaitu peristiwa yang pernah dialami oleh seseorang.
- b) Pengamatan, yaitu kegiatan mengamati suatu objek. Sumber ini baik dilatih untuk siswa dalam menggunakan panca inderanya secermat mungkin dan siswa dapat belajar mengungkap fakta kemudian menulisnya dalam bentuk karangan.
- c) Imajinasi atau daya khayal, kreativitas siswa dapat dikembangkan dengan daya imajinasi namun perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.
- d) Sumber pendapat atau hasil penalaran seseorang dapat digali untuk melahirkan topik.

2) Membuat judul.

Setiap karangan tentu mempunyai judul. Judul ialah *titel*, nama atau semacam label untuk sebuah karangan. Syarat-syarat judul yang baik yaitu:

- a) Harus sesuai dengan topik atau isi karangan.
- b) Judul sebaiknya dinyatakan dalam bentuk frase bukan kalimat.
- c) Usulkan judul sesingkat mungkin.

⁹⁰ Sidabutar, Sijabat, and Indonesia, *Kemampuan Menulis Narasi Siswa (Dalam Tinjauan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kreatif)*. Hal 7.

d) Judul harus jelas bukan kiasan dan tidak mengandung makna ganda.

3) Menentukan tujuan penulisan.

Seorang penulis harus mengungkapkan dengan jelas tujuan tulisan yang ditulisnya. Tujuan penulisan menjadi pedoman bagi penulis dalam mengembangkan topik. Dengan menentukan tujuan, penulis dapat mengetahui apa yang harus dilakukannya, dapat mengetahui bahan apa yang diperlukan dan sudut pandang yang akan dipilihnya. Kesadaran penulis tentang tujuannya, akan menjaga keutuhan tulisannya.

4) Menentukan bahan penulisan

Bahan penulisan merupakan semua informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan penulisan. Bahan ini dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti bahan dari bacaan, pengamatan, angket dan wawancara.

5) Membuat kerangka karangan.

Kerangka karangan merupakan suatu rencana kerja mengandung ketentuan-ketentuan tentang bagaimana menyusun karangan. Kerangka karangan dapat membantu penulis menyusun karangan secara logis dan teratur serta menghindarkan dari kesalahan yang tidak perlu. Kegunaan kerangka karangan bagi penulis antara lain:

- a) Dapat membantu penulis menulis karangan secara teratur, tidak membahas satu gagasan dua kali, dapat mencegah penulis keluar dari sasaran yang sudah dirumuskan dalam topik atau judul.
- b) Dapat memperlihatkan bagian-bagian pokok karangan serta memberi kemungkinan perluasan dari bagian tersebut.

- c) Dapat memperlihatkan kepada penulis bahan-bahan atau materi yang diperlukan dalam pembahasan yang ditulisnya.

Hal ini sesuai dengan teori Haris bahwa karangan narasi adalah cerita yang disajikan berdasarkan urutan atau kejadian yang dialami oleh tokoh dengan latar tempat, waktu, atau suasana.⁹¹ Secara sederhana yang menjadi acuan dalam cerita adalah adanya alur, yaitu alur yang menghubungkan suatu rangkaian peristiwa dengan suatu penyelesaian.

f. Prinsip-prinsip Narasi

Menurut Suparno dan Yunus, bahwa dalam menulis narasi perlu diperhatikan prinsip-prinsip dasar narasi sebagai tumpuan berpikir bagi terbentuknya karangan narasi. Prinsip-prinsip tersebut yaitu:⁹²

1) Alur (*plot*)

Merupakan rangkaian pola yang mencoba untuk menyelesaikan konflik dalam cerita. Apa yang disebut plot dalam cerita memang sulit ditemukan. Alur ada di balik cerita. Namun, ceritanya bukanlah alur. Alur dan cerita tidak dapat dipisahkan, tetapi harus dibedakan. Cerita mengandung konflik, tetapi peristiwa itu ada karena suatu alasan. Peristiwa cerita digerakkan oleh alur, peristiwa yang baru bisa disebut cerita jika ada perkembangan dari peristiwa itu. Suatu konflik dalam narasi tidak bisa dipaparkan begitu saja, harus adanya dasar, yaitu (1) pengenalan, (2) timbulnya konflik, (3) konflik memuncak, (4) klimaks, dan (5) pemecahan masalah.

2) Penokohan

⁹¹ M P Ahmad Hidayat, *Menulis Narasi Kreatif Dengan Model Project Based Learning Dan Musik Instrumental Teori Dan Praktik Di Sekolah Dasar* (Deepublish, 2021),

<https://books.google.co.id/books?id=vNknEAAAQBAJ>.

⁹² Dalman, *Keterampilan Menulis*. Cet ke-6 (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), hal 107.

Salah satu ciri khas narasi adalah mengisahkan tokoh cerita bergerak dalam suatu rangkaian peristiwa dan kejadian. Tindakan, peristiwa, kejadian, itu disusun bersama-sama sehingga mendapatkan kesan atau efek tunggal.

3) Latar

Latar adalah tempat atau waktu terjadinya perbuatan tokoh atau peristiwa yang dialami tokoh. Dalam karangan narasi terkadang tidak disebutkan secara jelas tempat tokoh berbuat atau mengalami peristiwa tertentu.

4) Titik pandang

Sudut pandang yang paling efektif untuk cerita. Sudut pandang dalam narasi menjawab pertanyaan siapakah yang menceritakan kisah ini. Apa pun sudut pandang yang dipilih pengarang akan menentukan sekali gaya, dan corak cerita. Sebab watak dan pribadi si pencerita akan banyak menentukan cerita yang dituturkan pada pembaca.

g. Unsur kebahasaan Teks Narasi

Adapun unsur kebahasaan yang dimiliki teks narasi adalah sebagai berikut:⁹³

1) Menggunakan kata kiasan (Metafora)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metafora adalah kata atau kelompok kata yang tidak mewakili arti yang sebenarnya. Melainkan digunakan untuk membandingkan dua hal secara langsung. Metafora disebut juga sebagai gaya bahasa atau majas perbandingan. Biasanya metafora digunakan untuk memperjelas atau membuat teks narasi lebih menarik.

2) Menggunakan kata kerja transit dan intransitif

⁹³ Rusmilawati, Kemendikbud, "Narasi Literasi Modul Tema 16." (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), Hal. 5

Kata kerja transit merupakan kata kerja yang dilengkapi dengan objek, baik itu benda, trasa ataupun kata ganti. Jenis kata kerja ini bisa diubah menjadi bentuk pasif.

Contoh: Saya makan sebuah jeruk.

Sedangkan kata kerja intrasitif merupakan kata kerja yang tidak membutuhkan objek. Jenis kata kerja ini tidak bisa diubah menjadi bentuk pasif.

Contoh: Faisal mandi.

- 3) Menggunakan kata kata benda, sifat, atau klausa.
Tentunya penggunaan kata benda, sifat, frasa atau kalusa ini disesuaikan dengan jenis topik yang disampaikan dalam teks narasi.
- 4) Menggunakan kata penghubung penanda urutan waktu.
Agar pembaca tidak bingung, biasanya penulis cerita akan menggunakan kata penghubung penanda urutan waktu.
Contoh: Pertama-tama, lalu, kemudian, selanjutnya, dan akhirnya.

h. Penilaian Keterampilan Menulis Narasi

Menurut Heaton dan Brown, penilaian teradap tulisan siswa hendaklah diarahkan pada unsur-unsur tulisan meiputi *content* (isi atau gagasan yang disampaikan), *form* atau *organization* (organisasi isi), *discourse* (kewacanaan), *grammar* atau *syntax* (tata bahasa dan pola kalimat), *vocabulary* (pilihan kata dan kosa kata), dan *mechanics* (pemakaian ejaan dan penulisan kata-kata). Penilaian menulis yaitu isi gagasan yang ditulis, organisasi isi, ktata kalimat, pilihan kata, dan ejaan yang disampaikan oleh Nurgiyantoro.⁹⁴

Menurut Djiwandono penggunaan bahasa dalam kegiatan menulis memiliki tenggang waktu yang lebih longgar melalui isi tulisan maupun bahasa yang

⁹⁴ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. (BPFE-Yogyakarta, 2017)

digunakan untuk mengungkapkannya dapat diusahakan secara lebih baik dan teratur serta lebih rapi. Bahkan bila terdapat kekeliruan atau penyusunan isi dan penggunaan bahasa yang terasa kurang sesuai selagi menulis, masih terdapat peluang untuk melakukan revisi seperlunya. Selain aspek penggunaan bahasa, masalah gaya penuangan isi masalah yang dijadikan pokok bahasan dalam kegiatan menulis (seperti naratif, deskriptif, ekspositori, argumentasi, dan lain-lain) ada kalanya perlu pula dijadikan salah satu rincian kemampuan menulis apabila diikutsertakan dalam menentukan tingkat mutu penulisan sesuai yang ditugaskan.

Organisasi karangan narasi, yaitu (1) berplot dan kronologis, (2) isi (kejelasan, keluasan isi, menggunakan tokoh), (3) kebahasaan kosa kata (diksi), struktur kalimat yang digunakan, dan (4) ejaan dalam penilaian narasi. Narasi salah satunya menceritakan kembali (pengalaman) yang termasuk jenis teks yang paling sederhana. Secara formal, menceritakan kembali adalah teks sekuensi berisi urutan serangkaian peristiwa yang membutuhkan orientasi. Menceritakan sebuah kisah biasanya terdapat karakter-karakter yang dibentuk pada waktu dan tempat tertentu. Ada berbagai cara untuk mengajarkan tahap penulisan narasi, contohnya terdapat: (1) karakter, waktu, tempat, (b) siapa, apa. Di mana, kapan dan seterusnya, dan (3) urutan kejadian.⁹⁵

Menurut Hutchinson menulis sebuah narasi berarti menceritakan sebuah cerita. Di antaranya: (1) narasi menjelaskan kronologis (urutan kejadian terjadi), (2) menetapkan waktu dan tempat cerita adalah elemen penting karena rincian terkait setting menentukan detail tentang karakter dan plot, (3) penulis yang baik membuat karakter tampak seperti orang sungguhan, untuk mencapai tujuan ini, penulis sering menulis deskripsi karakter

⁹⁵ Erdhita Oktrifianty, *Kemampuan Menulis Narasi Di Sekolah Dasar*. (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021), hal 41.

berdasarkan orang yang sebenarnya, (4) dialog, adalah percakapan antara tokoh cerita, cara karakter berbicara dan kata-kata yang mereka gunakan membuat mereka "nyata" bagi pembaca, saat menulis, isi dari dialog banyak mengungkapkan tentang karakter kepribadian, sikap, dan lainnya, (5) setiap cerita memiliki konflik (masalah atau perjuangan) dari beberapa jenis, konflik cerita bisa terjadi antara dua orang, antara seseorang dan beberapa dari luar atau dalam pikiran satu karakter, (6) klimaks, yaitu puncak sebuah cerita adalah titik di mana konflik teratasi, (7) untuk menyempurnakan tulisan, kosakata yang bagus adalah persyaratan dasar untuk menulis dengan baik.

Kesimpulannya bahwa kemampuan menulis narasi adalah kecakapan melalui serangkaian kegiatan yang kompleks dalam menuangkan gagasan suatu peristiwa faktual atau kejadian khas yang dialami penulis yang bertujuan menyampaikan informasi kepada pembaca dengan 3 aspek yang dinilai, yaitu: (1) Narasi: tema, tokoh, alur/plot, (2) Kebahasaan: paragraf, kalimat, pilihan kata, EBI dan tanda baca, dan (3) Struktur Teks: orientasi, klimaks, solusi.

Adapun kemampuan menulis narasi secara rinci dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2.2.

Kisi-kisi Instrumen Menulis Narasi

I. Aspek Narasi

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai
1.	Tema	4
2.	Tokoh	4
3.	Alur	4
4.	Latar	4
Jumlah		16

II. Aspek Kebahasaan

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai
1.	Ketepatan Kalimat	4
2.	Kosakata	4
3.	EBI dan Tanda Baca	4
Jumlah		12

i. Jenis-Jenis Karangan

Karangan artinya hasil pemikiran atau pengalaman seorang dalam bentuk pandangan baru yang disajikan pada bahasa tertulis bertujuan buat menghibur dan mengirimkan pelajaran hayati bagi pembaca mereka. Di keterampilan menulis karangan dibedakan sebagai lima jenis menjadi berikut:

1) Deskripsi

Adalah kisah bertulis mengikut keadaan sebenar. Pembaca dan pendengar cerita harus dapat merasakan dan menjelaskan kesan panca indera (penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, kehidupan) agar dapat menikmati rangkaian cerita yang dialami pengarang.

2) Persuasi

Ialah tulisan ditujukan untuk mempengaruhi pembaca dan audiens. Kepercayaan memberikan bukti logis bahwa Alkitab dapat diterima dengan akal sehat, karena emosi memainkan peran penting dalam keyakinan.

3) Argumentasi

Ini artinya pendapat, sikap atau membenaran buat mengatakan sesuatu. Penalaran adalah doa yang menjelaskan pendapat, alasan, ide, perilaku atau liputan buat mencapai konklusi. Itu dimaksudkan bahwa penalaran bagi seseorang buat mempengaruhi serta membenarkan pendapat, ide, serta alasan buat penulis.

4) Eksposisi

Ialah surat yg mengungkapkan konten dengan memasukkan pernyataan pemberitahuan berikut, mengungkapkan dan menyebutkan konten teks tertulis. Penulis umumnya menyertakan gambar pada artikelnya sebagai akibatnya pembaca dapat menggunakan kentara tahu tulisannya..

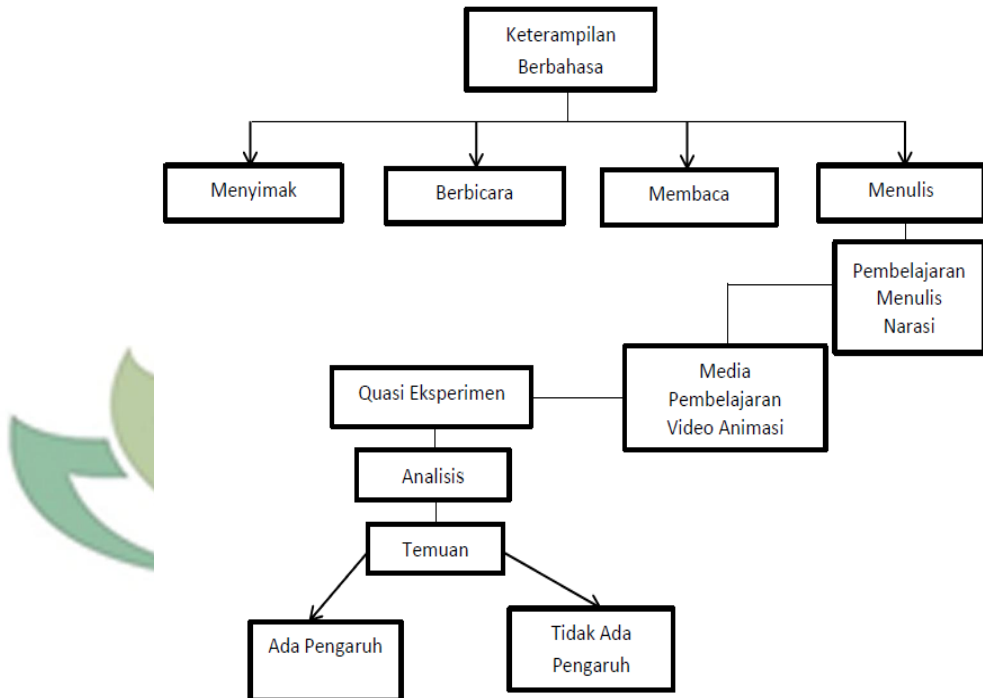
5) Narasi

Narasi adalah kisah pengalaman yang dituangkan menjadi tulisan. Narasi artinya serangkaian program yang diselenggarakan pada sebuah cerita. pada narasi, ini mendeskripsikan serangkaian insiden yg digambarkan dengan jelas sehingga pembaca pula dapat membubarkan cerita. seperti jenis esai lainnya, narasinya juga bertujuan untuk membuat pembaca mengambil arti dari berasal usul cerita yang disampaikan.⁹⁶

5. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir artinya sebuah contoh atau ilustrasi yang berupa konsep yang didalamnya mengungkapkan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Sebaiknya paradigma dirancang pada bentuk diagram atau skema, menggunakan tujuan untuk mempermudah memahami beberapa variabel data yang akan dipelajari di tahap berikutnya. Kerangka berpikir bisa dikatakan sebagai rumusan-rumusan masalah yang sudah didesain sesuai dengan proses deduktif pada rangka membentuk beberapa konsep serta juga proposisi yg dipergunakan untuk memudahkan seorang peneliti merumuskan hipotesis penelitiannya. Pada penelitian ini bisa dijelaskan kerangka berfikir melalui bagan dibawah ini:

⁹⁶ Nurul Persada, (2020), hal 107.Hidayah and Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), hal 135.



Gambar 2.1 kerangka berfikir.

B. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis ialah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara sebab jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan di fakta-fakta realitas yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga bisa dinyatakan menjadi

jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.⁹⁷

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya dan uraian landasan teori pada bab II dan pada kerangka berfikir, dengan begitu terumuskan pengajuan hipotesis antara lain:

1. Hipotesis nol (*Null Hypotheses*) disingkat H_0 atau hipotesis statistik $H_0 = \mu_1 = \mu_2$, tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.
2. Hipotesis kerja atau disebut juga hipotesis alternatif, disingkat H_a atau hipotesis statistik $H_a = \mu_1 \neq \mu_2$ terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara.



⁹⁷ Ratna Wijayanti Daniar Paramita, Noviansyah Rizal, and Riza Bahtiar Sulistyan, “*Metode Penelitian Kuantitatif*,” Ed. 3, Cet. 1, (Jawa Timur: Widyagama, 2021), hal. 53, file:///D:/Bismillah/ebook/Ebook Metode Penelitian Edisi 3.pdf.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Hidayat, M P. *Menulis Narasi Kreatif Dengan Model Project Based Learning Dan Musik Instrumental Teori Dan Praktik Di Sekolah Dasar*. Deepublish, 2021.
<https://books.google.co.id/books?id=vNknEAAAQBAJ>.
- Andi Nikmatul K.H.R, Herman Budiyo, R Imam Suwardi Wibowo. “Pengaruh Penggunaan Media Digital Storytelling Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Imajinasi Padasiswa Kelas Vii Smp Negeri 7 Kota Jambi” 1, no. 6 (2021): 1–14.
- Anwariningsih, H, and A K Anwar. *Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video MakerFX Sebagai Pendukung Pembelajaran Daring*. CV Catur Berlian Media Tama, 2022.
<https://books.google.co.id/books?id=kDNcEAAAQBAJ>.
- Apriansyah, Muhammad Ridwan. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.” *Jurnal PenSil* 9, no. 1 (2020): 12.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. 2nd ed. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Cetakan I. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Dalman. *Keterampilan Menulis*. Ed. 1, Cet. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020.
- Dina, Hidayatul. “Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) Volume 3 Nomor 6 November 2019 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 DOI: [Http://Dx.Doi.Org/10.33578/Pjr.V3i6.7879](http://Dx.Doi.Org/10.33578/Pjr.V3i6.7879) Sri Widoyoningrum , Iskandar Wiryokusomo , Sugito Fakultas Teknologi Pendidikan.” *Pengaruh Strategi Pow+Tree Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf* 3, no. 6 (2019): 1388.
- Dr. Syamsul Alam, M P. *Pengembangan Keterampilan Menulis Untuk Guru, Mahasiswa Calon Guru, Kepala Sekolah, Pengawas*

Sekolah, Widyaiswara, Widyaprada, Dan Pengembang Teknologi Pembelajaran. Deepublish, 2020.
<https://books.google.co.id/books?id=oYMqEAAAQBAJ>.

Era Octafiona, Edi Suyanto, and Muhammad Fuad. “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Model Pembelajaran (Pjbl) Untuk Kelas Ix.” *J-Symbol (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, no. 1 (2018): 2.

Febrianita, Dewi, Br Ginting, Seni Apriliya, and Ahmad Mulyadiprana. “Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi” 8, no. 3 (2021): 553.

Fuad Ashari, Fadholi, Dian Permatasari Kusuma Dayu, and Dian Nur Antika Eky Hastuti. “Efektivitas Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III.” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 3* (2022): 1390. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.

Fuad, Zaki Al, and Helminsyah. “Anguage Experience Approach Sebuah Pendekatan Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Tunas Bangsa* 5, no. 2 (2018): 170.

<http://tunasbangsa.stkipgetsempena.ac.id/home/article/download/78/71>.

Hamid, M A, R Ramadhani, M Masrul, J Juliana, M Safitri, M Munsarif, J Jamaludin, J Simarmata, and T Limbong. *Media Pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis, 2020.
<https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>.

Hardianti, and Wahyu Kurniati Asri. “Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar keefektifan.” *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 1, no. 2 (2017): 126.

Hidayah, Nurul, and Diah Rizki Nur Khalifah. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar.* Edited by Nurul Hidayah. 1st ed. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2019.

Hidayah, Nurul, Rizka Wahyuni, and Anton Tri Hasnanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis

- Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 60. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/6182>.
- Ilmi, Nur, and Reskiyanti Tajuddin. “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar.” *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities* 1, no. 1 (2021): 40.
- Kemendikbud. “Narasi Literasi Modul Tema 16” (2020): 10. <https://emodul.kemdikbud.go.id/B-BId-16/B-BId-16.pdf>.
- Kenang Tri Hatmo, M P. *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Penerbit Lakeisha, 2021. https://books.google.co.id/books?id=C%5C_BDEAAAQBAJ.
- Khoiriyah, Lu’lu’atul, and Cahyo Hasanuddin. “Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa SMP,” no. 2017 (2022): 899–905.
- Listiantin, Merry. “Hubungan Media Video Animasi Terhadap Menulis Cerpen Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Indralaya Selatan.” *Dialektologi* III, no. 2 (2018): 137–144.
- Lubis, Maulana Arafat, and Nashran Azizan. *SD/MI, Pembelajaran Tematik*. IV. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), n.d.
- Muhyidin, Asep, Odin Rosidin, and Erwin Salpariansi. “Metode Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Kelas Awal.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2018): 30.
- Ngadino. “Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Dengan Metode Picture And Picture Pada Siswa Kelas Sekolah Dasar” 4, no. 2 (2018): 23.
- Nugraha, Muldiyana. “Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran.” *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 4, no. 01 (2018): 28.

- Nurgiyantoro, Burhan. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Ed. 2, Cet. Yogyakarta: BPFY Yogyakarta, 2017.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.
- Oktrifianty, Erdhita. *Kemampuan Menulis Narasi Di Sekolah Dasar*. 1st ed. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.
- Paramita, Ratna Wijayanti Daniar, Noviansyah Rizal, and Riza Bahtiar Sulistyan. “Metode Penelitian Kuantitatif.” 59. Ed. 3, Cet. Jawa Timur: Widyagama, 2021. file:///D:/Bismillah/ebook/Ebook Metode Penelitian Edisi 3.pdf.
- Pranata, Khavisa, Yauma Widya Kartika, and Zulherman Zulherman. “Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 252. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/867>.
- Prasrihamni, Mega. “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Dan Pengetahuan Awal Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.” *jurnal buah hati* 6, no. 2 (2019): 1–9.
- Pratiwi, Cerianing Putri, Heny Kusuma Widyaningrum, and Jawa Timur. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Terhadap Keterampilan.” *Fordetak: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan di Era Society 5.0* (2022): 112–119.
- Priansa, Donni Juni. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Cet. 1. Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.
- Pribadi, Benny Agus, Dewi A, and Padmo Putri. *Pengembangan Bahan Ajar*. 1st ed. Tangerang Selatan Banten: Universitas Terbuka, n.d.
- Prof. Dr. Muhammad Yaumi, M.H.M.A. *Media Dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Prenada Media, 2021.

<https://books.google.co.id/books?id=g0VIEAAAQBAJ>.

Ramadhan, Gilang, and Dian Indihadi. "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Non-Fiksi Melalui Gambar Seri Di Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2020): 178–188.

Ramdani, P, and R Fauzian. *Media Pembelajaran Animasi*. 1. Rinda Fauzian, 2021.
<https://books.google.co.id/books?id=QI9JEAAAQBAJ>.

RI, Departemen Agama. "Al Qur'an Surat Al Qalam Ayat 1." *Al Qur'an dan terjemahan* (n.d.).

Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief. "Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas." In *Metode Penelitian Pendidikan*, 53:50. Cet. 1. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
[https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14062/1/Buku - Metode Penelitian Pendidikan %282020%29.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14062/1/Buku-Metode%20Penelitian%20Pendidikan%202020.pdf).

Septy Nurfadhillah, M.P.A.P.G.S.D.U.M.T.T. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021. <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>.

Sidabutar, Y A, D Sijabat, and P R C Indonesia. *Kemampuan Menulis Narasi Siswa (Dalam Tinjauan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kreatif)*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022.
<https://books.google.co.id/books?id=Gal3EAAAQBAJ>.

Simarmata, J, C.G.G.T. Sibarani, T Silalahi, and T Limbong. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Yayasan Kita Menulis, 2019.
<https://books.google.co.id/books?id=tBnGDwAAQBAJ>.

Slamet, St. Y. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Edisi II. Jawa Tengah: Penerbitan dan Pencetakan UNS Press, 2019.

Sugandi, Rahmad. *Pembelajaran Sastra Indonesia*. Cet. 1. Surabaya:

Lentera Pustaka, 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan RND*. Kedua. Bandung: ALFABETA, 2019.

Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Pendidikan*. Ke-27. Bandung: ALFABETA, 2018.

Suryaman, E. Dede. *Teks Narasi Dan Literasi Buku Fiksi-Nonfiksi (Cas Dari Cerita Dan Buku)*, 2018.

Susanti, S, P I A Dewi, N Saputra, A K Dewi, F Wulandari, R N Kusumawardan, and others. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=UaZeEAAAQBAJ>.

Widodo, Arif, Vivi Rachmatul Hidayati, Asri Fauzi, MUhammad Erfan, and Dyah INdraswanti. "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2020).

Wikaningsih, Diena San Fauziya, and Yeni Rostikawati. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2021.

Wisman, Yossita. "Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* 11, no. 1 (2020): 211.