

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS *POWTOON*
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA
SISWA KELAS III DI SDN 26 DOMPU
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

PUTRI UJIATININGSIH
NIM. 2020A1H064

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

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

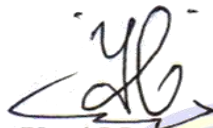
SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS *POWTOON*
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA SISWA
KELAS III DI SDN 26 DOMPU TAHUN PELAJARAN 2022/2023.**

Telah Memenuhi Syarat dan diSetujui

Pada tanggal, 20 Desember 2023

Dosen pembimbing I



Yuni Mariyati, M.Pd.

NIDN. 0806068802

Dosen pembimbing II



Baiq Desi Milandari, M.Pd.

NIDN.0808128901

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN.0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS *POWTOON*
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA SISWA
KELAS III DI SDN 26 DOMPU TAHUN PELAJARAN 2022/2023.**

Skripsi atas Nama Putri Ujiatiningsih telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram

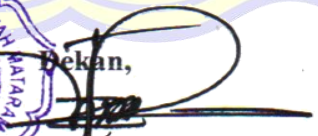
Mataram, 20 Desember 2023

Dosen Penguji:

1. Yuni Marivati, M. Pd. (Ketua Penguji) 
NIDN. 0806068802
2. Arpan Islami Bilal, M.Pd (Anggota Penguji I) 
NIDN.0806068101
3. Syafruddin Muhdar, M.Pd (Anggota Penguji II) 
NIDN.0813078701

Mengesahkan:

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


Dekan,
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa;

Nama : Putri Ujiatiningsih

NIM : 2020A1H064

Alamat : Dompu

Memang benar skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III Di SDN 26 Dompu Tahun Pelajaran 2023/2024 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini murni adalah gagasan, rumusan dan penelitian sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing, jika terdapat pendapat atau karia orang lain yang telah di publikasikan, memang di acu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini yang saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 29 Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan,



OCBE6ALX078830936
Putri Ujiatiningsih
2020A1H064



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PEPRUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT
Jalan K.H. Ahmad Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Udratningsih
NIM : 2020A11064
Tempat/Tgl Lahir : Dampu, 28 Juli 2001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp/Email : 085212172416 / Putri.udratningsih@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III di SDN 26 Dampu Tahun Pelajaran 2022/2023

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

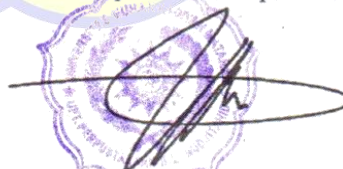
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 27 Desember 2023
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Putri Udratningsih
NIM. 2020A11064



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Ujiatiningsih
NIM : 2020A111064
Tempat/Tgl Lahir : Dompu, 28 Juli 2001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp : 08521217246
Email : @Putriujiatiningsih061@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :


PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS
POWTOON TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN
BERCEPITA SISWA KELAS III DI SDN 26 DOMPU
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 49%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 27 Desember 2023
Penulis


Putri Ujiatiningsih
NIM. 2020A111064

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai

MOTTO

“ Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari pekerjaan / tugas, kerjakanlah yang lain dengan sungguh.”

(QS. Al Nasyirah 6-7)

"Yakin adalah kunci jawaban dari segala permasalahan. Dengan bermodal yakin merupakan obat yang mujarab penumbuh semangat hidup"



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Orang tuaku tercinta Ayah Abdul Waris, Alm. Ibunda Leni Marlina dan Ibu sambungku Rini yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan, membimbing, menyayangi serta tidak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Terima kasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayang yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Abang Putra Jallal, Auliatul Muttawadiah dan M. Rayhan yang selalu menjadi alasan saya untuk tidak pantang menyerah dalam menggapai cita-cita. Terimakasih sudah memberikan semangat selama ini untuk bisa meraih cita-citaku.
3. Para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terima kasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
4. Teman-teman yang sudah menemani suka- duka selama di tempat rantauan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III di SDN 26 Dompu Tahun Pelajaran 2023/2024*” dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada:

1. Drs. Abdul Wahab, MA selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Yuni Mariyati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I
5. Baiq Desi Milandari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan selama kuliah
7. Kedua Orang tua saya yang tiada henti-hentinya memberikan dorongan agar segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.

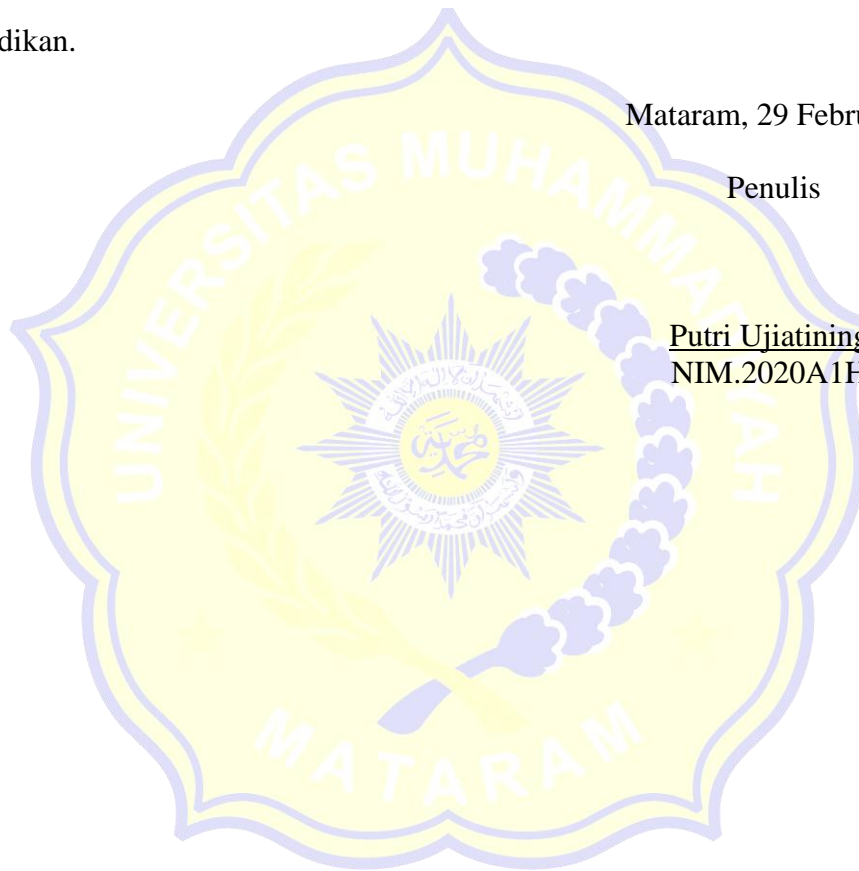
8. Sahabat dan pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang juga telah memberikan kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Penulis sangat berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 29 Februari 2024

Penulis

Putri Ujatiningsih
NIM.2020A1H06



Putri Ujiatiningsih 2020A1H064. **Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III SDN 26 Dompu Tahun Pelajaran 2023/2024.** Skripsi. Mataram : Universitas Muhammadiyah

Pembimbing I : Yuni Mariyati, M.Pd

Pembimbing II : Baiq Desi Milandari, M.Pd

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi berbasis *powtoon* terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas III pada muatan Bahasa Indonesia SDN 26 Dompu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi experimental design tipe Non-equivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 26 Dompu. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SDN 26 Dompu yang berjumlah 210 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh dimana anggota populasi di jadikan sampel sebanyak 32 siswa, dengan jumlah sampel kelas eksperimen 17 siswa dan sampel kelas kontrol berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa hasil uji t yang dilakukan $t_{hitung} = 5,152$ sedangkan $t_{tabel} = 2,042$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_o di tolak, artinya penggunaan media animasi berbasis *powtoon* dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III atau dapat dikatakan media animasi berbasis *powtoon* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III pada muatan bahasa Indonesia SDN 26 Dompu.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Animasi Berbasis *Powtoon*, Keterampilan Bercerita.

Putri Ujiatiningsih 2020A1H064. *The Effect of Using Powtoon-Based Animation Media on Improving Storytelling Skills of Third Grade Students of SDN 26 Dompu in the 2023/2024 Academic Year.* Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram

Supervisor I: Yuni Mariyati, M.Pd

Supervisor II: Baiq Desi Milandari, M.Pd

ABSTRACT

This study aimed to ascertain how using animation materials based on Powtoon may enhance third-grade students' narrative abilities in the Indonesian subject of SDN 26 Dompu. This study uses a quantitative method. The study methodology employed was a non-equivalent control group design in the form of a quasi-experimental design. This study was carried out at SDN 26 Dompu. There were 210 students enrolled in SDN 26 Dompu who made up the study's population. Using a saturation sampling technique, a maximum of 32 students from the population were sampled for this study. The sample size for the experimental class was 17, and the sample size for the control class was 15. Data collection techniques in this study were observation, tests, and documentation. Based on the results of the data analysis, it can be concluded that the results of the t-test conducted $t\text{-count} = 5.152$ while $t\text{-table} = 2.042$. Because $t\text{-count} > t\text{-table}$, then H_a is accepted and H_o is rejected, meaning that the use of powtoon-based animation media can improve the storytelling skills of grade III students, or it can be said that powtoon-based animation media has an effect in improving the storytelling skills of grade III students in the Indonesian language content of SDN 26 Dompu.

Keywords: Learning Media, Powtoon-Based Animation Media, Storytelling Skills.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
UPT P3B

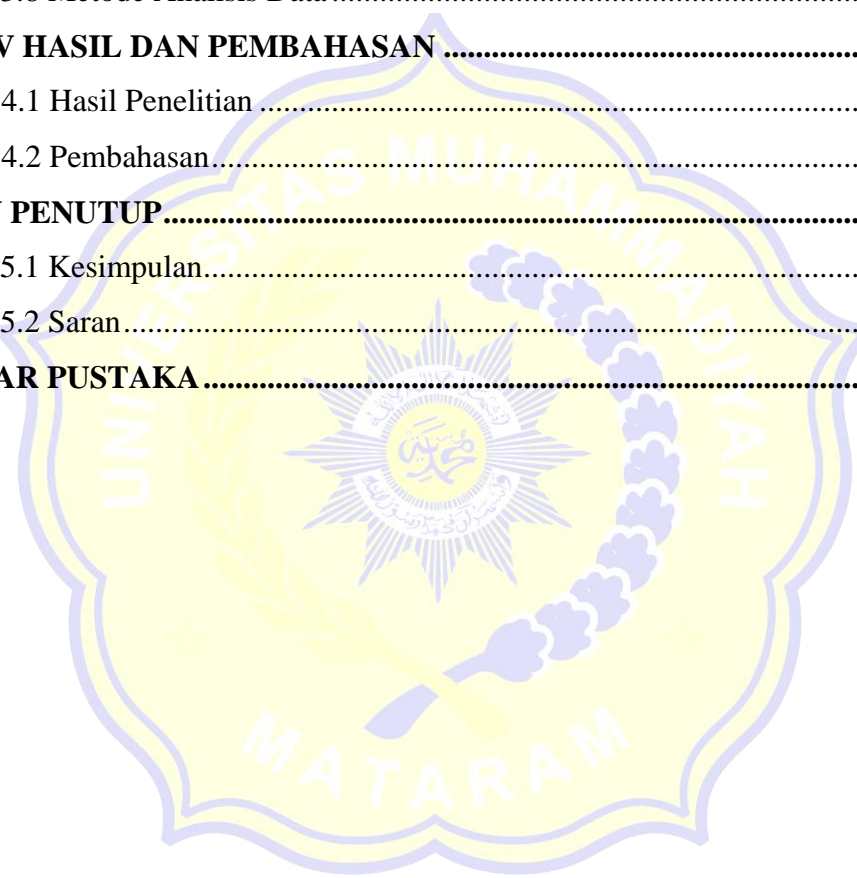
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



DAFTAR ISI

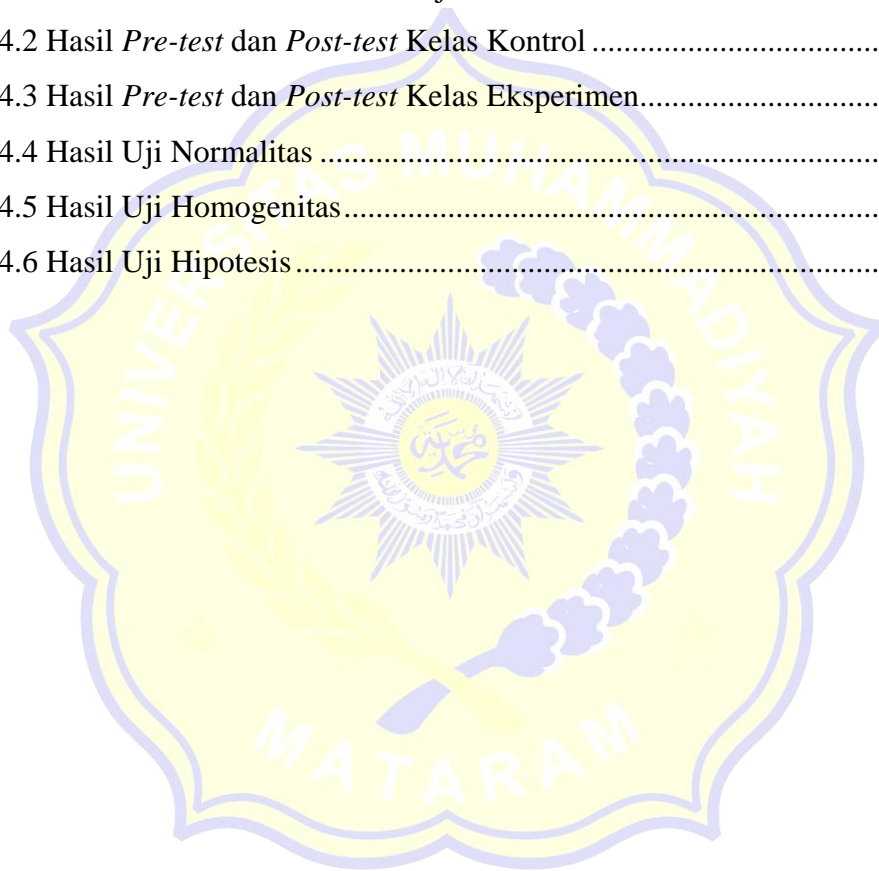
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Batasan Operasional	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Penelitian yang Relevan	9
2.2 Kajian Pustaka.....	12
2.2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Media Animasi Bebas <i>Powtoon</i>	19
2.2.3 Keterampilan Bercerita	22
2.3 Kerangka Berpikir	27
2.4 Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	30

3.1 Rancangan Penelitian	30
3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian.....	33
3.3 Ruang Lingkup Penelitian	33
3.4 Populasi dan Sampel	33
3.5 Variabel Penelitian	34
3.6 Metode Pengumpulan Data	35
3.7 Instrumen Penelitian.....	38
3.8 Metode Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.2 Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Jumlah Data Kelas IIIA dan IIIB SDN 26 Dompu	26
Tabel 3.3 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen...	29
Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	31
Tabel 3.5 Rubrik Keterampilan Bercerita	32
Tabel 3.6 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran	36
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran.....	40
Tabel 4.2 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	40
Tabel 4.3 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	41
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	42
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas.....	43
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis	44



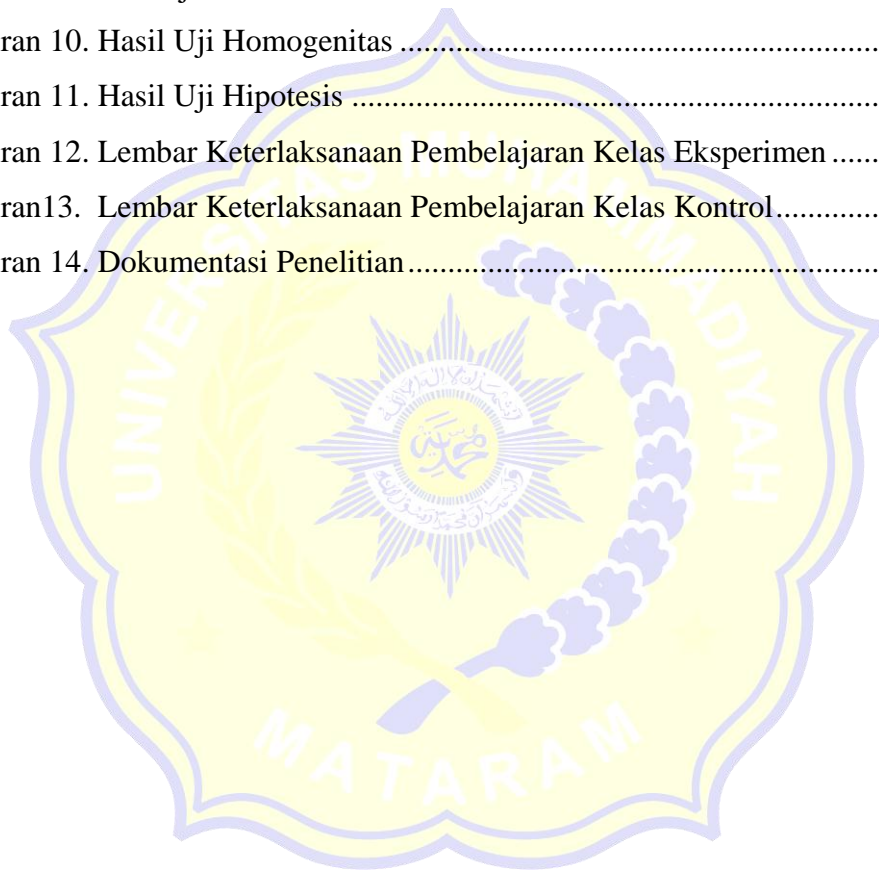
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 1. Penyerahan surat izin penelitian.....	98
Gambar 2. Pemberian <i>Pre-test</i> Kelas Kelas Kontrol dan eksperimen	98
Gambar 3. Kegiatan Mengajar dengan Media Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	99
Gambar 4. Kegiatan Mengajar dengan Lembar Teks Cerita.....	99



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi RPP	64
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	66
Lampiran 3. Rubrik Penilaian Keterampilan Bercerita.....	74
Lampiran 5. Lembar Teks Cerita	77
Lampiran 6. Link Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	77
Lampiran 7. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	78
Lampiran 9. Hasil Uji Normalitas	82
Lampiran 10. Hasil Uji Homogenitas	89
Lampiran 11. Hasil Uji Hipotesis	92
Lampiran 12. Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	94
Lampiran 13. Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	96
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	98



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mempunyai peranan penting di sekolah dasar sebagai sarana pengembangan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia, serta sarana pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan pesan, perasaan, pikiran, gagasan, dan pengalaman kepada orang lain. Kegiatan belajar bahasa yang tepat dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia Anda. Tujuan kursus bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan benar dalam bahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan, serta meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia.

Belajar bahasa Indonesia memerlukan empat keterampilan: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan dasar berbahasa. Berbicara adalah kemampuan mengungkapkan atau mengkomunikasikan gagasan dan pemikiran yang ada dalam diri serta melibatkan orang lain dalam menyampaikan informasi dengan menggunakan kata-kata. Berbicara merupakan sarana mengkomunikasikan gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai kebutuhan pendengar (Saddhono & Slamet 2014: 50). Lebih lanjut, berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi

artikulatoris dan kata-kata guna menyatakan, mengungkapkan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Guntur 2008: 16).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah peristiwa proses penyampaian pesan secara lisan oleh pembicara kepada penerima pesan. Untuk menuntun siswa menjadi pembicara yang baik dan kreatif bisa di latih dengan keterampilan bercerita. Bercerita dapat mengembangkan imajinasi, pemikiran, emosi, dan kemampuan berbahasa anak. Lebih lanjut, melatih keterampilan bercerita siswa juga berarti melatih keterampilan berbicaranya secara rutin dan sistematis. Kemampuan yang diharapkan siswa setelah mempelajari aspek berbicara di sekolah dasar adalah mampu berbicara secara akurat dan lancar. Menurut Arsjad dan Mukti (1991: 17-22), indikator atau pedoman untuk menentukan kemampuan bercerita meliputi (1) pengucapan, (2) intonasi (tekanan, nada, artikulasi dan panjang) yang tepat; (3) Kata yang digunakan, (4) disertakan.) penggunaan kalimat, (5) postur tubuh yang bijaksana dan tenang, (6) kontak mata, (7) postur dan ekspresi wajah, (8) volume suara, (9) ketertiban, dan (10) penguasaan materi pelajaran.

Pembelajaran keterampilan berbicara terutama bercerita juga telah diajarkan di kelas III SDN 26 Dompu sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan kompetensi dasar “Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif “, dengan indikator “menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri “. Namun, dari informasi yang peneliti peroleh dari hasil

observasi dengan pengamatan langsung dan wawancara dengan guru kelas III SDN 26 Dompu pada tanggal 3 Maret 2023 diketahui keterampilan bercerita terutama dalam mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita masih rendah. Hal ini bisa dilihat pada saat guru melaksanakan proses kegiatan bercerita hanya 7 dari 32 orang anak yang mampu menceritakan kembali isi cerita yang dibacakan oleh guru. Pada saat kegiatan bercerita terdapat anak yang mengulang kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa yang sama dengan temannya dan juga guru masih melaksanakan pembelajaran dengan bercerita secara langsung padahal di SDN 26 Dompu sudah tersedia alat seperti proyektor dan pengeras suara yang seharusnya dimanfaatkan guru dengan baik agar menunjang pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti beranggapan bahwa media yang digunakan guru tidak menarik bagi siswa misalnya guru bercerita langsung tanpa menggunakan media atau alat peraga. Untuk masalah di atas peneliti mencari alternatif agar mampu mengembangkan keterampilan bercerita siswa yaitu melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Aqib, 2013: 50). Pengertian media pembelajaran lebih luas dari alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual. Media belajar juga merupakan kombinasi antara alat (*hardware*) dan bahan (*software*). Dengan adanya media pembelajaran materi yang disampaikan

akan lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran untuk: (1) menyeragamkan penyampaian materi, (2) pembelajaran lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran lebih interaksi, (4) efisiensi waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, (7) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, (8) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Aqib, 2013: 51).

Penggunaan media dalam pembelajaran berbicara sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbahasa karena dengan adanya media siswa dapat lebih aktif dan termotivasi untuk berbicara. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Munadi (2013: 7-8) bahwa media pembelajaran merupakan sarana penting untuk menyampaikan pesan kepada penerimanya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Di samping itu penggunaan media yang tepat akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bercerita adalah media animasi berbasis *powtoon*. Menurut Wulandari, dkk (2020) *powtoon* adalah *software* animasi untuk membuat presentasi yang memiliki fitur animasi menarik yang bisa digunakan sebagai media untuk menunjang dalam menyampaikan sebuah materi sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi

pembelajaran. Kelebihan dari *powtoon* yaitu memiliki tampilan yang menarik dan sederhana, tersedianya berbagai jenis template yang dapat digunakan, tersediannya karakter animasi yang menarik, tersedianya tutorial singkat bagi pemula yang dapat memudahkan siswa untuk melakukan aktivitas bercerita sesuai media yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III di SDN 26 Dompu”. Kebaruan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mempengaruhi Keterampilan Bercerita Siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah “ Bagaimana pengaruh penggunaan media animasi berbasis *powtoon* terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas III SDN 26 Dompu Tahun Pelajaran 2023/2024 ? ”.

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan media animasi berbasis *powtoon* terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas III SDN 26 Dompu Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat teoretis

Manfaat penelitian ini secara teoretis, yaitu untuk menambah referensi pustaka atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan di sekolah dasar dan menambah kajian ilmu pengetahuan serta menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan tentang penerapan media animasi berbasis *powtoon* terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun Manfaat praktis dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Kontribusi hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bukti konkrit untuk memberikan informasi dan sebagai refleksi bagi kualitas proses pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

Meningkatkan kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan bagi siswa dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar, yaitu dengan menggunakan

media animasi berbasis *powtoon* sehingga dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

c. Bagi Siswa

Agar siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan bercerita dengan menerapkan media animasi berbasis *powtoon* pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dalam hal menerapkan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* sebagai salah satu kontrol untuk membantu memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan bercerita. Selain itu juga, peneliti dapat mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap peningkatan keterampilan bercerita sehingga dapat menentukan sikap yang tepat kedepannya.

1.5 Batasan Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional tentang penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.5.1 Media ialah salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Artinya bahwa istilah media

sebagai saluran penyampai informasi yang menyebabkan terjadinya proses komunikasi antara penyampai dan penerima pesan.

- 1.5.2 Animasi berbasis *powtoon* ialah media pembelajaran animasi yang didalamnya memiliki beragam fitur, diantaranya adanya karakter yang dapat bergerak dengan penuh warna, suara, gambar, video dan teks yang dapat menarik perhatian serta fokus siswa.
- 1.5.3 Keterampilan adalah siswa mampu bercerita dengan baik dan tepat tentang apa yang dilihatnya baik dalam bentuk gambar, video, film, lingkungan dalam pengalaman yang pernah dirasakan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.5.4 Bercerita adalah siswa mampu memceritakan kembali tentang apa yang di rasakan baik itu dalam bentuk kejadian, melalui gambar, melalui video dan lain-lain.
- 1.5.5 Keterampilan Bercerita ialah kemampuan mengungkapkan dan menyampaikan peristiwa melalui kata-kata, imajinasi, menulis, bersyair dan bernyanyi. Dengan bercerita anak juga dapat mendeskripsikan suatu kejadian yang pernah dialaminya maupun kejadian rekaan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang relevan

Judul penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III SDN 26 Dompu Tahun Pelajaran 2023/2024. Sejalan dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh Kaedah, dkk (2022) dengan judul penelitian " Pengaruh Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Kemampuan Membaca Kelompok A TK ABA Tangkiang, Kecamatan Kintom Kabupaten Banggai". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media video animasi *powtoon* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak di TK ABA Tangkiang, Kecamatan Kintom Kabupaten Banggai. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan data *Pre-Test* memperoleh nilai rata-rata 16, 55 dan standar deviasi 2,928. Sedangkan pada data *PostTest* memperoleh nilai rata-rata 31, 35 dan standar deviasi 3,199. Dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$; $2,517 > 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya terdapat pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK ABA Tangkiang.

Adapun perbedaan penelitian dari Kaedah, dkk (2022) dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada kemampuan membaca yang ada pada proses penelitian sedangkan yang peneliti lakukan saat ini yaitu pada kemampuan bercerita siswa. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan

penelitian yang sekarang adalah sama-sama menggunakan media animasi berbasis *powtoon*.

Selain itu, Irmayanti (2022) dengan judul penelitian " Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa SDN 66 Batu Rape Kabupaten Enrekang". Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa di SDN 66 Batu Rape Kabupaten Enlekan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t: $t \text{ tabel} = 1,746 \text{ 67}$ dan $t \text{ hitung} = 4,232$. Hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$. Respon siswa sangat positif dan mereka menyukai cara pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon*. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata persentase responden yang masuk dalam kategori "tertarik" berkisar antara 62,2 (60% hingga 80%). Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa di SDN 66 Batu Rape dan menimbulkan respon yang positif terhadap media pembelajaran tersebut, dapat kita simpulkan.

Adapun perbedaan penelitian dari irmayanti (2022) dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada hasil belajar ipa yang ada pada proses penelitian sedangkan yang peneliti lakukan adalah kemampuan bercerita

siswa. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah sama-sama menggunakan media animasi berbasis *powtoon*.

Ningrum, T Dwi (2021), Judul Penelitian “Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Pautoon Dalam Pembelajaran Drama Siswa Kelas VIII SMPN 2 Dlanggu Mojokerto”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media video animasi berbasis *powtoon* digunakan dalam pembelajaran drama, untuk mengetahui keefektifan media video animasi berbasis *powtoon* dalam pembelajaran drama, dan untuk meningkatkan kinerja siswa setelah mengikuti pembelajaran drama *powtoon*. untuk menyelidiki reaksi dari Media video animasi berdasarkan Berdasarkan temuan 9Media, video animasi berbasis *Powtoon* efektif digunakan dalam kelas akting siswa Kelas VIII SMPN 2 Dlanggu Mojokerto. Efektivitas ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah tes. Rata-rata nilai pre-test sebesar 72 (belum mencapai KKM) dan rata-rata nilai post-test sebesar 80,2 (melebihi KKM). Validitasnya dilihat dari hasil uji T sebesar 6,8. Nilai tersebut lebih besar dari nilai t tabel dengan signifikansi 5%. Berdasarkan analisis angket respon siswa terhadap media video animasi berbasis *powtoon*, media video animasi berbasis *powtoon* pada kelas drama mendapat respon yang positif. Seluruh pernyataan positif tentang media video animasi berbasis *powtoon* pada survei respon siswa rata-rata dijawab oleh siswa dengan rata-rata 32,2% “sangat setuju”, 65,4% “setuju”, dan 65,4% “tidak setuju” Saya mendapat jawabannya 0%, “tidak setuju” 2,4% juga mengatakan “Saya kira tidak”.

Adapun perbedaan penelitian dari Ningrum, T Dwi (2021) dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada Pembelajaran Drama Siswa yang ada pada proses penelitian sedangkan yang peneliti lakukan adalah kemampuan bercerita siswa. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah sama-sama menggunakan media animasi berbasis *powtoon*.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata "medium" berasal dari kata Latin *medius*, yang secara harafiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Gerlach & Ely (Arsyad, 2017: 3) menyatakan bahwa media dalam pengertian luas adalah orang, bahan, atau peristiwa yang menciptakan kondisi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Artinya buku teks, lingkungan sekolah, dan banyak hal lain yang menunjang proses pembelajaran adalah media.

Menurut Djamarah & Zain (2006: -123), media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru memperkaya wawasan siswa. Artinya istilah "medium" mengacu pada saluran penyampaian informasi yang mengawali proses komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.

Suparman dalam (Faturahman, 2010: 65) mengartikan media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Artinya media dapat diartikan sebagai

segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Dari beberapa teori yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mendukung dan membantu proses penyampaian informasi pada saat proses pembelajaran sehingga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bercerita siswa.

2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamarik (Arsyad, 2017: 19), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan menimbulkan dampak psikologis bagi siswa. mungkin diberikan. Artinya penggunaan media pembelajaran sangat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya merangsang motivasi dan minat siswa, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman.

Sudjana (Djamarah & Zain, 2006: 152) merumuskan fungsi kategori media pembelajaran sebagai berikut:

- Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran. Artinya penggunaan media pembelajaran harus konsisten dengan tujuan dan materi pembelajaran.
- Penggunaan media dalam pembelajaran diprioritaskan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa memahami pemahaman yang disampaikan guru.

- Penggunaan media di kelas bukan sekedar hiburan. Artinya media tidak hanya sekedar melengkapi proses belajar mengajar, namun juga dapat menarik perhatian siswa.
- Pemanfaatan media dalam pendidikan diprioritaskan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Artinya melalui penggunaan media, siswa mengembangkan kemampuan memori yang kuat dan mempengaruhi hasil belajarnya.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kehadiran media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Karena media tidak hanya berperan sebagai perantara penyampaian pesan media pembelajaran, tetapi juga membuat siswa senang dan bersemangat. Yang lebih penting lagi, penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memiliki daya ingat yang kuat dan meningkatkan keterampilan bercerita.

2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.

Sudjana & Rivai dalam (Arsyad, 2017: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut :

- Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru

sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap mata pelajaran

- Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran akan memberikan kejelasan makna pembelajaran yang dipahami oleh siswa, dapat memudahkan siswa untuk mendemonstrasikan maupun memerankan apa yang di lihat dan di amati sehingga dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa.

Encyclopedia of Education Research dalam (Arsyad, 2017: 28) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

- Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
- Memperbesar perhatian siswa
- Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat belajar lebih mantap
- Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa
- Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup

- Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari penjelasan di atas dan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membawa beberapa manfaat praktis. (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, memudahkan dan meningkatkan pembelajaran. (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga meningkatkan motivasi belajarnya. (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan sensorik, spasial, dan temporal. (4) Media pembelajaran dapat memberikan siswa: pengalaman bersama tentang kejadian disekitarnya dan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui kunjungan lapangan, kunjungan ke museum, kebun binatang, dan lain-lain.

2.2.1.4 Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017: 35), media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi. Teknologi tertua dalam proses belajar mengajar adalah percetakan yang berbasis pada prinsip mekanis. Belakangan, lahirlah teknologi audiovisual yang menggabungkan penemuan mekanik dan elektronik untuk tujuan pembelajaran. Teknologi

yang paling baru muncul adalah teknologi mikroprosesor, yang mengarah pada penggunaan komputer dan aktivitas interaktif (Seels & Richey, 1994).

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat digolongkan menjadi: (1) Media yang bersumber dari teknologi cetak; (2) Media yang bersumber dari teknologi audiovisual; (3) Media yang bersumber dari teknologi berbasis komputer; dan (4) Media yang dihasilkan dari perpaduan teknologi cetak dan komputer. Artinya, media pembelajaran yang tergolong teknologi, seperti buku dan materi visual statis, pada dasarnya diciptakan melalui proses pencetakan mekanis atau foto. Kelompok media yang dihasilkan dari teknologi pencetakan meliputi teks, grafik, foto, atau representasi atau reproduksi foto. Teknologi audiovisual adalah suatu metode pembuatan atau penyampaian materi serta penyajian pesan audio dan visual dengan menggunakan mesin mekanik dan elektronik. Teknologi audiovisual seperti proyektor film, tape recorder, dan proyektor layar lebar.

Teknologi berbasis komputer yang menggunakan media yang dibuat dengan teknologi lain mengandalkan penyimpanan informasi dan materi dalam format digital daripada format cetak atau visual. Teknologi komposit adalah metode yang dikendalikan komputer yang menggabungkan berbagai bentuk media untuk membuat dan mengirimkan materi. Kombinasi beberapa jenis media memerlukan komputer dengan fitur-fitur unggulan seperti RAM dalam jumlah besar, harddisk yang

besar, dan monitor yang canggih, serta peralatan khusus (alat tambahan), misalnya video disc. komputer, itu dianggap sebagai teknologi paling canggih. pemutar, perangkat elektronik, dll.). Sulit untuk diintegrasikan ke dalam jaringan dan sistem audio.

Menurut Djamarah dan Zain (2006: -124), jenis media diklasifikasikan menjadi tiga kelompok: media pendengaran, media visual, dan media audiovisual. Media pendengaran adalah media yang hanya dapat dikendalikan dengan suara, media visual adalah media yang hanya dapat dikendalikan dengan penglihatan, dan media audiovisual adalah media yang mengandung unsur suara dan video.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kelompok media pembelajaran terdiri atas media visual, media audio, media audiovisual, media berbasis komputer, dan media komposit.

2.2.2 Media Animasi Berbasis *Powtoon*

2.2.2.1 Pengertian Animasi Berbasis *Powtoon*

Menurut Julianingrum (Marlena, dkk. 2018), media pembelajaran Powtoon merupakan media animasi dengan beragam fitur, antara lain karakter animasi dengan warna dan suara, serta gambar dan video menarik yang menarik perhatian dan konsentrasi. Menurut Arumningtyas dan Harti (2020), media pembelajaran Powtoon merupakan media 3 yang mudah diakses oleh karena itu digunakan oleh para pendidik untuk mengemas materi pembelajaran.

Sedangkan menurut Dewi dkk (2021) media pembelajaran animasi Powtoon bersifat interaktif, mencakup seluruh aspek indera, bersifat hands-on, kolaboratif dan beragam, dapat memberikan umpan balik dan motivasi, serta merupakan indikator. media pembelajaran melalui. Singkatnya, Media Pembelajaran Animasi Powtoon merupakan media pembelajaran animasi dengan berbagai fitur seperti huruf, audio, gambar, video, dan teks.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan media animasi berbasis *powtoon* merupakan media animasi yang didalamnya terdapat karakter yang bergerak dengan warna yang menarik, suara, tampilan gambar dan video yang mampu menarik perhatian dan fokus siswa, serta dapat meningkatkan ingatan dan pemahaman siswa terhadap materi dan proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.2.2.2 Langkah-Langkah Penggunaan Media Animasi Berbasis *Powtoon*

Powtoon untuk belajar merupakan aplikasi web yang baru dan belum banyak orang yang mengetahui tentang media Powtoon. Dari segi pengaplikasiannya, media Powtoon tidak jauh berbeda dengan media PowerPoint untuk menyajikan materi edukasi, namun Powtoon lebih menarik karena pilihan animasinya lebih banyak. Pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon* guru perlu mempersiapkan laptop dan proyektor untuk menayangkan video.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Powtoon*, yaitu sebagai berikut:

- Masuk ke Google, kemudian ketik *Powtoon* di kolom search, lalu pilih yang www.Powtoon.com
- Setelah muncul halaman awal *Powtoon*. Dengan mengklik *sign up* apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik *login*.
- Setelah berhasil masuk ke aplikasi *Powtoon*, kalian dapat memilih templat yang *free* dan cocok dengan video animasi yang akan kalian buat.
- Berikut ini tampilan *template* aplikasi pembuatan presentasi, di mana kalian dapat mengedit video presentasi sampai *finish*.
 - Sisi kanan dari gambar tersebut tersedia fitur-fitur yang menarik seperti *character*, *text effect*, *animation*, *props* dan *background*.
 - Kemudian untuk mengedit kalimat yang ada dengan kalimat kalian sendiri, kalian dapat klik kalimat tersebut. Jika hendak menambahkan efek tulisan, kalian dapat memilih opsi "*Text Effect*", misalnya memilih efek "*Hand Writing*", maka kalian dapat mengklik *icon* tangan, lalu klik dua kali pada kotak teks untuk mengisi teks yang akan dibuat.

➤ *Time line* (panah merah) berguna untuk mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya: klik objek (yang berwarna kuning), lalu arahkan *cursor* pada *time line* (warna hijau). Geser-geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat

- *Preview* video dan edit jika ada yang kurang sesuai.
- Simpan video

Media pembelajaran *Powtoon* dapat memudahkan pendidik atau peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pembicara, karena *Powtoon* dilengkapi dengan video yang berisi tentang penjelasan materi yang diajarkan.

2.2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Animasi Berbasis *Powtoon*

Media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* tentunya mempunyai kelebihan dan kelemahan. Menurut Wulandari, dkk (2020)

➤ Kelebihan media ini diantaranya:

1. Media animasi berbasis *powtoon* memiliki tampilan yang menarik dan sederhana;
2. Tersedianya berbagai jenis template yang dapat digunakan;
3. Tersediannya karakter animasi yang menarik;
4. Tersedianya tutorial singkat bagi pemula;
5. Sangat praktis bisa digunakan dimanapun dan kapanpun sehingga siswa mampu belajar secara mandiri;

6. Penyajian video yang ringkas dan tidak terlalu lama sehingga motivasi siswa untuk belajar tidak berkurang;
7. Penyajian interaktif dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
8. Aplikasi yang menarik sehingga mampu menghasilkan kualitas gambar, suara, musik, maupun video yang lebih menarik.

➤ kelemahannya adalah :

1. Dalam pembuatan media atau pengoperasian media membutuhkan alat utama yaitu komputer dan laptop;
2. Dalam pembelajaran di kelas membutuhkan LCD proyektor dan sepeaker dalam memunculkan gambar dan suarasecara maximal.

2.2.3 Keterampilan Bercerita

2.2.3.1 Pengertian Keterampilan Bercerita

Kemampuan bercerita merupakan salah satu jenis keterampilan yang penting untuk melatih komunikasi. Menurut Agus dari Sanura (2018: 34), kegiatan mendongeng mempunyai lima manfaat. Artinya, pertama, pengembangan imajinasi dan kreativitas yang diperlukan siswa untuk menyampaikan imajinasi dan fantasinya tentang berbagai hal yang selalu ada dalam pikirannya muncul. Salah satu cara yang baik untuk menyalurkan imajinasi siswa adalah melalui bercerita. Manfaat yang kedua adalah meningkatkan kemampuan berpikir, melatih siswa mengolah

kata dalam bahasa sendiri, menambah wawasan siswa dalam kosa kata, memberikan kebebasan siswa berpikir sesuai imajinasinya, dan guru harus mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa (Rakhmi, 2015). Manfaat yang ketiga adalah meningkatkan kesempatan interaksi dan komunikasi untuk meningkatkan keaktifan siswa, sehingga siswa merasa benar-benar terlibat dan berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Komunikasikan niat dan perasaan Anda (Dewi & Wiyasa, 2018). Manfaat yang keempat adalah melatih rasa percaya diri. Sering mengajari siswa tampil di depan kelas di hadapan teman-temannya akan menambah rasa percaya diri mereka untuk berani maju dan mengemukakan pendapat. Manfaat yang kelima adalah dapat melatih konsentrasi. Siswa akan dapat lebih berkonsentrasi dan memahami alur cerita, serta dapat menceritakan kembali cerita tersebut tanpa harus berkonsentrasi dan menghafal seluruh kata sehingga lebih mudah untuk dipahami.

Rahayu (2013) menjelaskan bahwa bercerita adalah suatu sarana bercerita, yaitu menyampaikan gambaran dan gambaran tentang peristiwa yang telah terjadi. Artinya bercerita adalah kegiatan menggambarkan suatu pengalaman atau peristiwa yang dialami seseorang. Menurut Dhienie dkk (Widianti, 2015), bercerita adalah kemampuan melengkapi kosa kata dan mengucapkan rangkaian kata dalam kalimat yang sesuai dengan tahap perkembangannya, sehingga anak dapat berhubungan dengan situasi,

gambar, mampu membaca dan menjelaskan kalimat. Puisi diungkapkan melalui lagu, kalimat dalam cerita, dan bahasa isyarat.

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa melalui cerita, anak mampu mengungkapkan dan menyampaikan peristiwa melalui kata-kata, imajinasi, tulisan, puisi, dan lagu. Bercerita juga memungkinkan anak menggambarkan peristiwa yang dialami atau fiksi.

2.2.3.2 Indikator Keterampilan Bercerita

Menurut Nurgiyantoro, 2010. Mengkaji aspek bercerita baik dari aspek verbal maupun nonverbal. Aspek kebahasaan meliputi kesesuaian cerita dan gambar, ketepatan logika urutan cerita, ketepatan makna cerita secara keseluruhan, ketepatan kata, dan ketepatan kalimat. Aspek nonverbal meliputi kemampuan berbahasa, pandangan yang diarahkan kepada pendengar, dan kerasnya suara yang didengar pendengar.

Menurut Arsjad dan Mukti (1991: 17-22), indikator atau pedoman untuk menentukan keterampilan bercerita antara lain: (1) pengucapan, (2) intonasi (tekanan, nada, sambungan dan panjang) yang tepat, (3) Penggunaan kata-kata, (4) Penggunaan kalimat, (5) Sikap bijaksana dan tenang, (6) Penampilan, (7) Postur dan ekspresi, (8) Kenyaringan suara, (9) singkatnya, dan (10) kemahiran topik.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat di simpulkan bahwa indikator keterampilan bercerita dapat dilihat dari aspek bahasa dan aspek non bahasa antara lain pelafalan, kesesuaian cerita dengan video/gambar,

ketepatan urutan cerita, ketepatan makna cerita, ketepatan kata dan kalimat, kelancaran, volume suara, intonasi, sikap tubuh dan mimik muka.

2.2.3.3 Jenis Keterampilan Bercerita

Dalam bercerita, khususnya cerita untuk anak-anak, dibedakan berdasarkan isi, gaya penulisan, fungsi, dan bahan. Tergantung pada isinya, cerita dapat berasal dari sastra tradisional, fantasi modern, fiksi realistis, fiksi sejarah, dan puisi. Cerita berdasarkan hakikat atau isi cerita berasal dari sastra tradisional. Mitos, legenda, dongeng. Mitos, yaitu cerita prosa populer yang diyakini benar-benar terjadi dan dianggap sakral oleh orang yang menceritakannya. Legenda, cerita rakyat Prosa yang mempunyai ciri-ciri mirip mitos. Dianggap sudah terjadi, namun tidak dianggap sakral. Dongeng, prosa rakyat yang tidak diyakini benar-benar terjadi oleh penuturnya dan tidak berkaitan dengan waktu atau tempat. Cerita diklasifikasikan ke dalam buku bergambar, manga, buku bergambar, novel, dll. tergantung pada cara penulisan. Dari segi fungsionalitas, ada juga buku untuk pemula yang disebut buku konsep, buku praktik, dan buku mainan. Dilihat dari bahannya, buku untuk pemula pun ada yang terbuat dari kain, plastik, dan karton.

Pembahasan cerita anak-anak dalam penelitian ini lebih pada difokuskan pada substansi atau isi cerita. Peneliti mengambil cerita dongeng tentang pohon apel yang tulus yang sesuai dengan materi pada tema 2 yaitu menyayangi tumbuhan dan hewan.

2.2.3.4 Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Bercerita

kegiatan bercerita tergolong dalam kegiatan berbicara, maka Arsjad dan Mukti (1991: 17) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang menjadikan kegiatan berbicara efektif, yaitu faktor linguistik dan nonverbal. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan terkait kedua faktor tersebut.

1. Aspek Kebahasaan

Aspek kebahasaan adalah aspek-aspek yang mempengaruhi keefektifan berbicara dengan memperhatikan bahasa. Dalam ilmu linguistik dikenal fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik. Penting untuk memperhatikan hal-hal ini selama kegiatan berbicara. Ini adalah pengucapan, tekanan, nada, intonasi, pilihan kata, dan struktur kalimat.

2. Aspek Nonkebahasaan

Arsjada dan Mukti (1991: 20) menyatakan bahwa unsur kebahasaan harus diajarkan terlebih dahulu. Sekalipun media komunikasinya adalah bahasa, hal ini penting untuk diperhatikan sejak dini. Kecenderungan postur tubuh dan perilaku yang tidak dapat diterima membuat proses komunikasi tidak akan berhasil. Majid (2008: 47) menyatakan bahwa kita perlu memilih metode untuk menceritakan sebuah cerita. Metode yang dimaksud adalah bagaimana Anda menceritakan kisah Anda, termasuk posisi duduk, di mana Anda

menceritakan kisah Anda, dan sebagainya. Ini adalah faktor non-verbal dan sama pentingnya.

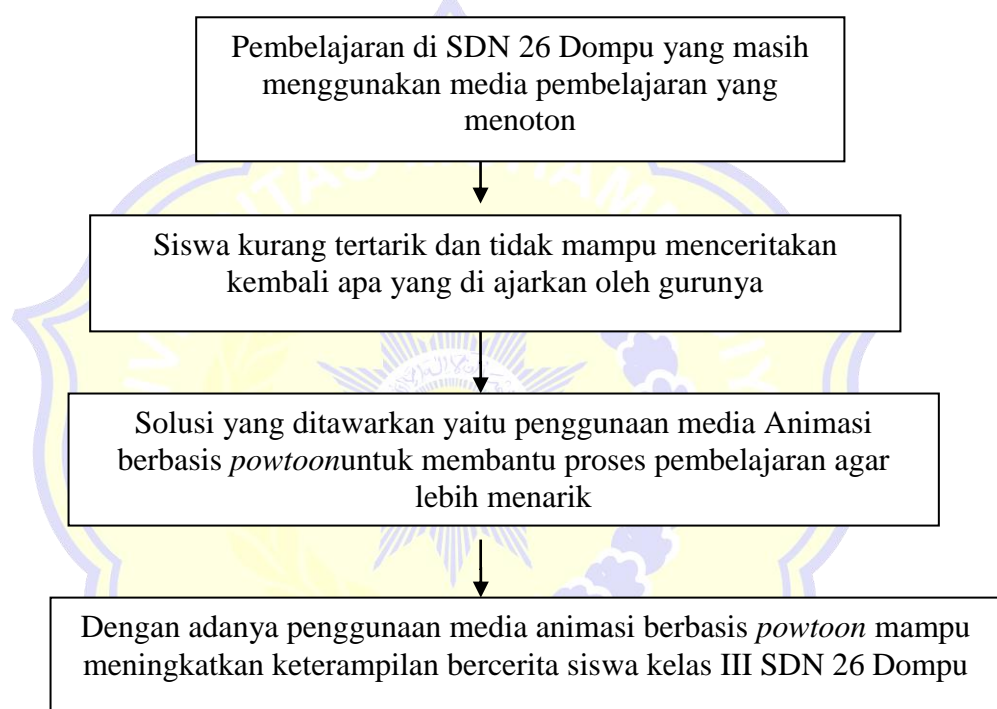
Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa ada dua faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan bercerita yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil obsevasi yang di lakukan oleh peneliti di SDN 26 Dompu, peneliti menemukan beberapa kendala atau masalah penerapan media pembelajaran yang digunakan oleh guru perlu diteliti supaya terciptanya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran untuk siswa kelas III SDN 26 Dompu hanya menggunakan tulisan dan cerita secara langsung akibatnya siswa kurang aktif, kurang antusias dan tidak adanya peningkatan keterampilan bercerita. Perlu adanya upaya penggunaan media pembelajaran yang menarik dengan nuansa belajar yang lebih hidup.

Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* dalam upaya meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Animasi berbasis *powtoon* sebagai media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki fitur animasi yang mampu menarik perhatian serta fokus siswa sehingga siswa antusias dan dapat dengan mudah memahami serta menceritakan kembali. Media animasi berbasis *powtoon* adalah media animasi yang memiliki fitur beragam didalamnya, diantaranya karakter yang dapat bergerak dengan penuh warna yang menarik, suara, tampilan gambar

dan video, sehingga penggunaan media animasi berbasis *powtoon* ini mampu menarik perhatian serta fokus siswa karena adanya fitur karakter yang menarik. Dengan demikian, media ini akan memberikan pengaruh pada keterampilan bercerita siswa, dimana dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon* ini keterampilan bercerita siswa akan mengalami peningkatan.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

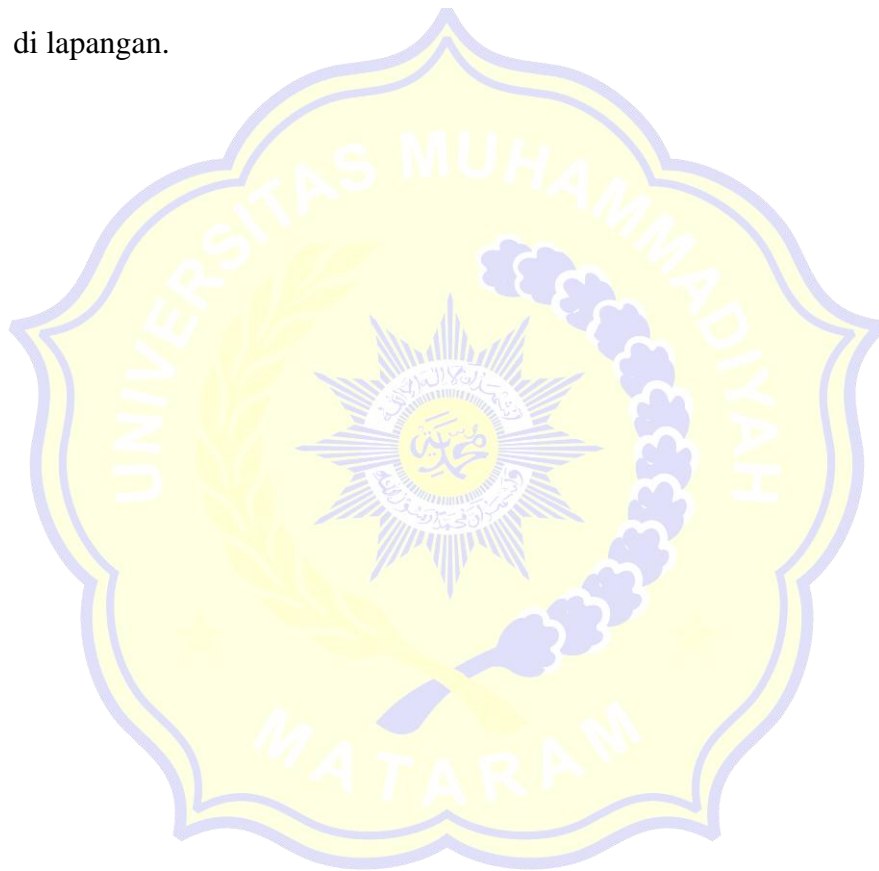
2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran menggunakan media animasi berbasis *powtoon* terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas III SDN 26 Dompu.

H_a = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran menggunakan media animasi berbasis *powtoon* terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III SDN 26 Dompu.

Untuk membuktikan bagaimana pengaruh sebenarnya media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa, peneliti membuktikannya melalui penelitian di lapangan.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017: 9), metode kuantitatif digunakan untuk memperoleh data yang rinci dan bermakna. Artinya, data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang akurat, dan pendekatan kuantitatif berdasarkan penalaran logis dan deduktif, kausalitas berbasis pengetahuan, pengujian teori, serta statistik dan obyektif. Merupakan penelitian dengan ciri-ciri melakukan uji analitis. (Danim, 2002: 34)

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkendali. Menurut Anurrahman (2018: 27), “eksperimental semu” atau “eksperimental semu” pada dasarnya sama dengan “eksperimen sejati”, yang membedakan hanya pada variabel kontrolnya, yaitu variabel yang diperhitungkan dominan dan tidak mengendalikan seluruh variabel. Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol tidak setara (unequal control group design). Penelitian ini dilakukan di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen pada penelitian ini ditangani dengan format pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis Powtoon, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan melalui pembelajaran reguler dengan metode ceramah.

Bentuk yang digunakan untuk mengukur keterampilan bercerita siswa ialah menggunakan observasi pada kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon*.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	Y	O4

Keterangan:

O₁ = Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan) pada kelas eksperimen

O₂ = Nilai *Posttest* (setelah diberikan perlakuan) pada kelas eksperimen

O₃ = Nilai *Pretest* pada kelas kontrol

O₄ = Nilai *Posttest* pada kelas kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen (Media Animasi Berbasis Powtoon)

Y = Perlakuan pada kelas kontrol (Teks cerita dongeng)

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, antara lain:

- a. Menentukan kelas penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol

- b. Menyiapkan perangkat pembelajaran, termasuk yang didalamnya materi pembelajaran dan RPP yang didalamnya berisi skenario pembelajaran menggunakan media animasi berbasis *powtoon*,
- c. Menyusun instrument, lembar tes dan lembar observasi
- d. Menyiapkan media animasi berbasis *powtoon* dan sumber pembelajaran

2. Tahap Pelaksanaan

- Tahap pelaksanaan pada kelas eksperimen
 - a. Melakukan kegiatan observasi.
 - b. Memberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi berbasis *powtoon* pada kelas eksperimen.
 - c. Mengevaluasi keterampilan bercerita siswa dengan menggunakan lembar tes.
- Tahap pelaksanaan pada kelas kontrol
 - a. Melakukan kegiatan observasi.
 - b. Memberikan perlakuan dengan menggunakan teks cerita dongeng pada kelas kontrol.
 - c. Mengevaluasi keterampilan bercerita siswa dengan menggunakan lembar tes.

3. Tahap akhir

Adapun yang akan peneliti lakukan pada tahap ini adalah:

- a. Menganalisis data yang didapatkan dalam penelitian.
- b. Menyimpulkan data hasil penelitian

3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 26 Dompu yang beralamat di Jln. lintas Sumbawa – Bima Desa O’o Kecamatan Dompu, Kabupaten Dompu, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I (Ganjil) bulan Agustus Tahun pelajaran 2023/2024.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi hanya pada materi tema 2 sub tema 1 menyanggi tumbuhan dan hewan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, penelitian yang menggunakan media animasi berbasis *powtoon* ini hanya digunakan dikelas III SD tepatnya di SDN 26 Dompu.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan asal sampel yang diambil. Menurut Darmadi (2014: 55), populasi adalah suatu populasi yang digeneralisasikan yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai sifat atau ciri tertentu, yang ditentukan oleh peneliti untuk mempelajarinya dan menarik kesimpulan, suatu wilayah dan dapat dijadikan sumber data untuk penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan objek atau mata pelajaran yang diteliti, yang digeneralisasikan berdasarkan hasil data yang dikumpulkan oleh peneliti sekolah. Kelompok populasi yang disebutkan dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa SDN 26 Dompu yaitu berjumlah 210 siswa.

3.4.2 Sampel Penelitian

Menurut Mahmud (2011: 155) sampel adalah contoh yang dianggap mewakili populasi atau cermin dari keseluruhan objek yang akan diteliti. Sedangkan Sudarmanto (2016: 118) sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dengan cara tertentu sebagaimana yang ditetapkan oleh peneliti. Kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian terhadap sampel dapat diberlakukan untuk populasi, sehingga sampel diambil harus bersifat *representative* atau mewakili populasi.

Metode pengambilan sampel berdasarkan metode simple random sampling. Sampel acak digunakan untuk memungkinkan penentuan sampel kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan metode undian. Hasil pengundian, kelas eksperimen menjadi kelas IIIA, dan kelas kontrol menjadi kelas IIIB.

Tabel 3.2 Jumlah Data Terperinci Kelas IIIA dan IIIB SDN 26 Dompu.

No	Kelas IIIA dan IIIB	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas Eksperimen (A)	7	8	15
2	Kelas Kontrol (B)	7	10	17
Jumlah Keseluruhan Kelas IIIA dan IIIB SDN 26 Dompu				32

3.5 Variabel Penelitian

Variabel yang diamati dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau menyebabkan terjadinya variabel terikat, dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh adanya variabel bebas

(Suggyono, 2014: 61). Variabel berikut diamati dalam penelitian ini:

- Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media animasi berbasis *powtoon*
- Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita siswa.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi.

3.6.1 Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengkonfirmasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi berbasis *powtoon* pada materi menyayangi tumbuhan dan hewan. Observasi ini dilakukan oleh dua orang pengamat untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100 \%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat kurang

Sumber :Sudjana (2017:118)

3.6.2 Tes

Tes terdiri dari serangkaian pertanyaan, latihan, atau ukuran lain yang mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat seseorang atau kelompok. Arikunto (2010: 193) menyatakan bahwa dalam proses pengumpulan data digunakan alat sebagai instrumen pengumpulan data. Tes biasanya digunakan untuk menampilkan atau mengukur hasil belajar kognitif yang berkaitan dengan penguasaan materi pembelajaran sejalan dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Perolehan bahan ajar sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran

3.6.3 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010: 274), dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data tentang suatu hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulensi, rapat, agenda, dan lain-lain. Metode dokumentasi digunakan. Kumpulkan data dalam format berikut: Mendapatkan foto kegiatan pembelajaran dari siswa dan guru selama proses pembelajaran. Selain itu metode ini dapat digunakan untuk mengambil data berupa nama siswa, nomor siswa, dan nilai siswa Kelas III SDN 26 Dompu. Dokumentasi membantu memperkuat data penelitian dan membuatnya lebih dapat diandalkan.

3.7 Instrumen Penelitian

Arikunto (2010: 148) menjelaskan instrumen penelitian adalah alat yang dirancang untuk menjembatani subjek atau objek dan menguji sejauh mana data mencerminkan konsep yang ingin diukur. Bergantung pada peralatannya, entitasnya dibuat berdasarkan: Penjelasan konsep/definisi indikator pengumpulan data.

Menurut peneliti, pengertian instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Banyaknya instrumen yang digunakan tergantung pada jumlah tes yang akan dilakukan.

3.7.1 Lembar observasi

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa, dimana lembar observasi ini digunakan sebagai pelengkap atau penopang hasil penelitian. Keduanya berfungsi untuk mengukur apakah variabel X yaitu pengaruh media animasi berbasis *powtoon* dilaksanakan dengan baik sehingga berpengaruh terhadap variabel Y yaitu keterampilan bercerita siswa. Jika berpengaruh maka dari observasi itu bisa mengetahui alasannya begitupun sebaliknya.

3.7.1.1 Lembar Observasi KeterlaksanaanMedia Pembelajaran

Lembarobservasi keterlaksanaan pembelajaran ini untuk menilai apakah proses pembelajaran dikelas control dan kelas eksperimen sudah terlaksana atau tidak dengan menggunakan kisi-kisi lembar keterlaksanaan kelas control dan kelas eksperimen yang menilainya adalah guru yang berada langsung ditempat penelitian.

Adapun table yang digunakan dalam aspek pengamatan adalah tersusun sebagai berikut:

Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Di Kelas Eksperimen

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan salam dan melakukan do'a bersama.• Guru memeriksa kehadiran siswa.• Guru memotivasi siswa				

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan apresiasi dengan pertanyaan untuk mengetahui konsep-konsep persyaratan yang sudah di kuasai oleh siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di laksanakan 				
2.	<p>Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan media pembelajaran • Guru dan siswa melakukan ice beaking untuk mengarahkan fokus siswa “tepek konsentrasi” • Guru menayangkan video dongeng dengan menggunakan media animasi berbasis <i>powtoon</i> • Guru dan siswa melakukan tanya-jawab tentang dongeng yang ditayangkan • Guru mengarahkan siswa untuk menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri 				
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> •Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi yang di bahas yaitu tentang cerita dongeng •Guru memotivasi siswa agar lebih semangat dalam pembelajaran lagi •Guru melakukan ice breaking ”tepek semangat” dan dilanjutkan dengan do’a penutup pembelajaran 				
Jumlah					

DeskripsiSkor:

1. = Kurang

2. =Cukup

3. = Baik

4. = SangatBaik

Tabel 3.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan melakukan do'a bersama.2. Guru memeriksa kehadiran siswa.3. Guru memotivasi siswa4. Guru memberikan apresiasi dengan pertanyaan untuk mengetahui konsep-konsep persyaratan yang sudah di kuasai oleh siswa5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di laksanakan				
2.	Kegiatan inti <ol style="list-style-type: none">1. Guru membagikan lembar teks cerita "pohon apel yang tulus" sebagai media pembelajaran2. Guru dan siswa melakukan ice beaking untuk mengarahkan fokus siswa "tepek konsentrasi"3. Guru mengarahkan siswa untuk membaca teks cerita yang sudah di bagikan4. Guru dan siswa melakukan tanya-jawab tentang cerita dongeng yang di baca5. Guru mengarahkan siswa untuk menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri				
3.	Penutup <ol style="list-style-type: none">1. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi yang di bahas yaitu tentang cerita dongeng2. Guru memotivasi siswa agar lebih semangat dalam pembelajaran lagi3. Guru melakukan ice breaking				

	”tepuk semangat” dan dilanjutkan dengan do’a penutup pembelajaran				
Jumlah					

Deskripsi skor :

1. = Kurang
2. =Cukup
3. = Baik
4. = SangatBaik

3.7.2 Rubrik penilaian keterampilan bercerita.

Rubrik ini guna untuk mengetahui apakah keterampilan bercerita siswa meningkat atau tidak lembar pengamatan ini di isi oleh siswa sebelum melakukan pembelajaran dan sesudah melakukan pembelajaran.

3.7.2.1 Rubrik Penilaian Keterampilan Bercerita

Instrument untuk mengukur tingkat keterampilan bercerita siswa menggunakan media animasi berbasis *powtoon* di kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesia SDN 26 Dompu. Berikut adalah kisi-kisi keterampilan bercerita siswayaitu:

Tabel 3.5 Rubrik Keterampilan Bercerita

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria	Kategori
1.	Kesesuaian isi cerita dengan tema	4	Siswa dapat bercerita 100% dari isi cerita	Sangat Baik

		3	Siswa dapat bercerita 75% dari isi cerita	Baik
		2	Siswa dapat bercerita 50% dari isi cerita	Cukup
		1	Siswa dapat bercerita 25% dari isi cerita	Kurang
2.	Ketepatan urutan cerita	4	Siswa dapat bercerita dengan urutan cerita yang sangat tepat	Sangat Baik
		3	Siswa dapat bercerita dengan urutan cerita yang tepat	Baik
		2	Siswa dapat bercerita dengan urutan cerita yang cukup tepat	Cukup
		1	Siswa dapat bercerita dengan urutan cerita yang tidak tepat	Kurang
3.	Ketepatan makna cerita	4	Siswa dapat bercerita dengan makna yang sangat tepat dan sesuai dengan cerita	Sangat Baik
		3	Siswa dapat bercerita dengan makna yang tepat dan sesuai dengan cerita	Baik
		2	Siswa dapat bercerita dengan makna yang cukup tepat	Cukup
		1	Siswa dapat bercerita dengan makna yang kurang tepat	Kurang
4.	Ketepatan kata dan kalimat	4	Siswa dapat bercerita dengan pelafalan kata dan kalimat dengan sangat jelas	Sangat Baik
		3	Siswa dapat bercerita dengan pelafalan kata dan kalimat yang jelas	Baik
		2	Siswa dapat bercerita dengan pelafalan kata dan kalimat yang cukup jelas	Cukup
		1	Siswa dapat bercerita dengan pelafalan kata dan kalimat yang kurang jelas	Kurang

5.	Kelancaran	4	Siswa bercerita dengan Sangat lancar	Sangat Baik
		3	Siswa dapat bercerita dengan Lancar	Baik
		2	Siswa dapat bercerita dengan cukup lancar	Cukup
		1	Siswa dapat bercerita dengan kurang lancar	Kurang
6.	Intonasi	4	Siswa bercerita dengan intonasi yang sangat tepat	Sangat Baik
		3	Siswa bercerita dengan intonasi yang tepat	Baik
		2	Siswa bercerita dengan intonasi yang cukup tepat	Cukup
		1	Siswa bercerita dengan intonasi yang kurang tepat	Kurang
7.	Volume suara	4	Volume suara terdengar oleh seluruh pendengar di dalam ruangan dan lantang dalam pengucapannya	Sangat Baik
		3	Volume suara terdengar oleh seluruh pendengar di dalam ruangan	Baik
		2	Volume suara terdengar tapi hanya sebagian pendengar di dalam ruangan	Cukup
		1	Volume suara tidak terlalu terdengar dan tidak terlalu jelas oleh pendengar didalam ruangan	
8.	Sikap tubuh dan mimik muka	4	Mimik, gerak dan suara sesuai dengan karakter tokoh yang di perankan, ada improvisasi terhadap gerak, mimik, dan suara dan improvisasi yang dilakukan sangat tepat dan tidak berlebihan	Sangat Baik
		3	Mimik, gerak dan suara sesuai dengan karakter tokoh yang di perankan,	Baik

			ada improvisasi terhadap gerak, mimic, dan suara	
		2	Mimik, gerak dan suara cukup sesuai dengan karakter tokoh yang di perankan, tidak ada improvisasi terhadap gerak, mimic, dan suara	Cukup
		1	Mimik, gerak dan suara tidak sesuai dengan karakter tokoh yang di perankan,tidak ada improvisasi terhadap gerak, mimic, dan suara	Kurang

DeskripsiSkor:

1 : Kurang

2 : Cukup

3 :Baik

4 :SangatBaik

3.8 Metode Analisis Data

Analisis Data Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menganalisis data dari lembar grid ahli, data pre-test dan post-test kelas kontrol dan eksperimen, serta perencanaan pembelajaran menggunakan homogenitas. Menentukan validitas lembar rubrik dan pelaksanaan model pembelajaran. Pengujian Gunakan aplikasi *SPSS 25 for Windows* untuk menguji apakah data yang diperoleh di lapangan homogen dan gunakan uji-t untuk menguji hipotesis.

3.8.1 Analisis Pengamatan Keterampilan Bercerita Siswa.

Untuk mengetahui apakah keterampilan bercerita siswa meningkat atau tidak analisis ini dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan pre-test dan post-tes berikut rumusnya sebagai berikut :

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = skor validator

x = jumlah skor validator

y = skor maksimum

3.8.2 Analisis Lembar Keterlaksanaan Media Pembelajaran

Adapun penilaian dari aspek keterlaksanaan model pembelajaran yang dicapai, dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$kp = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

kp = Persentase skor lembar keterlaksanaan pembelajaran

x = Skor yang diperoleh

y = Skor maksimal

Selanjutnya merupakan nilai yang diperoleh dari skor lembar kisi-kisi keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan berdasarkan ketentuan berikut :

Tabel 3.6 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran

Interval skor	Kriteria
$80 \% \leq kp \leq 100\%$	Sangat baik
$60\% \leq kp < 80\%$	Baik
$40\% \leq kp < 60\%$	Cukup baik
$0 \% \leq kp < 40\%$	Kurang baik

3.9 Uji Normalitas Data

Uji normalitas data merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mencari data yang diperoleh dari sekelompok data atau variabel dan menilai apakah data tersebut benar-benar berdistribusi normal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh normal atau tidak, dan peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 25 for windows*.

3.10 Uji Homogenitas

Dalam analisis data menggunakan uji homogenitas untuk menguji hipotesis penelitian ini, kami melakukan uji prasyarat dengan menggunakan uji t yaitu uji homogenitas. Uji keseragaman adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah dua sampel mempunyai bentuk yang seragam.

Untuk membantu peneliti dalam menghitung uji homogenitas, peneliti menggunakan software *SPSS 25 for Windows* dengan menggunakan teknik uji Levene. Uji Levens merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi itu sendiri mempunyai variansi akibat (homogenitas) dan untuk

mendeteksi perbedaan yang disebabkan oleh perlakuan, digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan.

Dasar dalam pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *levene test* yaitu jika nilai $\text{sig} \geq 0,05$, maka data homogen, dan jika nilai $\text{sig} \leq 0,05$, maka data tidak homogen.

3.10.1 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis data dalam penelitian merupakan suatu teknik analisis data yang dapat digunakan sebagai uji statistik. Ini melibatkan penggunaan data statistik untuk menentukan koefisien antara dua distribusi data, metode uji atau uji-t. Dalam hal ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya dampak dari media berbasis animasi *Powtoon* Kelas III SDN 26 Dompu untuk siswa belajar keterampilan bercerita tanpa media. Adapun bebrapa rumus uji-t sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Sugiyono (2017:273)

Keterangan :

\bar{X}_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

\bar{X}_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol

S_1^2 : Standar devinisi nilai kelompok eksperimen

S_2^2 : Standar devinisi nilai kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah siswa kelompok kontrol

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah

- 1) H_a : Terdapat pengaruh dari media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* terhadap kemampuan bercerita siswa pada materi bahasa Indonesia.
- 2) H_o : Tidak terdapat pengaruh dari media animasi berbasis *powtoon* terhadap kemampuan bercerita siswa dengan Kriteria pengujian :

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} / \text{sig} < \alpha$ maka H_o dan H_a diterima.

Jika nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}} > \alpha$ maka H_o dan H_a ditolak.

Sebagai uji persyaratan dalam penelitian diatas, maka sebelum dilakukan uji-t, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada data yang dianalisis.