

# Firnanda R.S 188620600043.pdf

*by*

---

**Submission date:** 02-Sep-2022 01:47PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1891187250

**File name:** Firnanda R.S 188620600043.pdf (604.01K)

**Word count:** 3416

**Character count:** 20302

## Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Paciran

Firnanda Rizkia Starwati<sup>1)</sup>, Kemil Wachidah <sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Dan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guur Dan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email : [188620600043@umsida.ac.id](mailto:188620600043@umsida.ac.id), [kemilwachidah@umsida.ac.id](mailto:kemilwachidah@umsida.ac.id)

**Abstract** *This study aims to find out how much influence the use of animated video media has on short story writing skills in grade IV students of SDN 1 Paciran. This research uses quantitative experimental research with the type of pre-experimental design method and research design one group pretest-posttest design. The research instrument used is in the form of the practice of writing short stories WITH A POPULATION OF 30 STUDENTS. In this study, the sampling technique used was a saturated sample or a sample that was already maximum and used all population numbers. The data analysis technique used in this study used a normality test and a t-test paired t-test of the t-test sample. Normality tests are carried out in order to find out whether the data is normally distributed or not. Based on the results of the normality test, it is known that the pretest data is 0.087 while the posttest data is 0.119, where the data is greater than 0.05, it can be concluded that the data is normally distributed. Meanwhile, the data analysis technique on the t-test is known that the paired table of the t-test sample shows a significance value (1-tailed) of  $0.000 < 0.05$ .*

**Keywords** – *Animated Video Media, Writing Skills, Short Story*

**Abstrak**. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 1 Paciran. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis metode pre-eksperimental design dan desain penelitian one grup pretest-posttest design. Instrumen peneliti yang digunakan berupa praktek menulis cerita pendek dengan jumlah populasi yakni 30 siswa. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh atau sampel yang sudah maksimum serta menggunakan semua jumlah populasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji-t paired sampel t-test. Uji normalitas dilakukan agar dapat mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa data pretest sebesar 0,087 sedangkan data posttest sebesar 0,119 yang mana data tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan teknik analisis data pada uji t diketahui bahwa tabel paired sampel t-test menunjukkan nilai signifikansi (1-tailed)  $0,000 < 0,05$ .*

**Kata Kunci** – *Media Video Animasi, Keterampilan Menulis, Cerita Pendek*

### I. PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang sangat diperlukan untuk menyampaikan apa yang orang lain pikirkan secara tidak langsung. Dalam empat aspek keterampilan berbahasa, keterampilan menulis termasuk sebagai keterampilan yang cukup rumit, dikarenakan menulis tidak hanya sekedar menyalin sebuah kata akan tetapi mengembangkan pola pikir dalam bentuk tulisan dan kata yang penuh makna[1]. Di dalam menulis sebuah cerita pendek siswa diminta untuk berfikir dan berimajinasi kemudian mengaplikasikannya menggunakan kalimat yang efektif. Menulis merupakan suatu tindakan komunikasi yang sama dengan berbicara dan mempunyai letak tujuan yang sama[2]. Dengan menulis seseorang dapat menuangkan segala fikiran yang tidak bisa disampaikan dengan berbicara, menulis juga dipengaruhi oleh minat dan motivasi siswa. Maka, dari hal tersebut untuk mencapai keberhasilan dalam menulis dibutuhkan adanya praktik dan juga latihan secara berkesinambungan. Tujuan dari keterampilan menulis cerita pendek yakni siswa mampu memahami dan mengungkapkan pesan, pendapat dan juga perasaan yang mereka punya melalui sebuah tulisan. Namun, dari hal tersebut sebagian siswa banyak yang merasa kesulitan dalam keterampilan menulis karena mereka menganggap bahwa menulis adalah sesuatu yang membosankan terutama saat menulis sebuah cerita.

Cerita pendek atau yang sering kali disebut dengan cerpen merupakan sebuah karangan yang bersumber dari imajinasi seorang penulis yang bersifat fiksi. Cerpen adalah sebuah bentuk karangan yang berbentuk prosa fiksi dengan durasi pendek dan bisa di baca dalam satu waktu serta tidak memerlukan waktu panjang [3]. Cerpen ialah sebuah seni atau keterampilan dalam menyajikan cerita yang di dalamnya terdapat satu kesatuan bentuk yang utuh yang tidak ada bagian-bagian yang tidak perlu. Keterampilan menulis cerpen juga membutuhkan kreativitas siswa dalam pelaksanaan pembelajarannya [4]

Kemampuan menulis yang dimiliki oleh siswa kelas IV SDN 1 Paciran yakni masih sangat rendah. Metode yang sering diterapkan oleh guru yakni metode ceramah dan mencatat. Analisis penyebab terjadinya masalah cerita pendek yakni, kurangnya pemahaman siswa dalam menuliskan kosa kata ketika akan dituangkan dalam sebuah tulisan serta kurang bisa menyampaikan daya khayal mereka sehingga cenderung memaklumi bahasa sehari-hari dan cukup membingungkan para pembaca. Dari hal tersebut maka diperlukan adanya kegigihan seorang guru untuk bisa menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Berdasarkan analisis penyebab masalah tersebut peneliti akan mengujicobakan media video animasi sebagaimana diketahui bahwa video animasi merupakan suatu alat atau media yang dapat membantu siswa belajar melalui unsur suara dan unsur gambar sehingga diyakini akan membantu siswa belajar secara lebih cepat serta dapat membantu guru untuk melakukan proses pembelajaran dengan mudah dan santai.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aulia Afridzal dan Yusrawati JR Simatupang pada tahun 2018 yang mempunyai judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Dengan Menggunakan Video Animasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 11 Banda Aceh. Penelitian ini dilakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data pada penelitian tersebut yakni melalui observasi dan dokumentasi dengan cara mengolah data yang telah dikumpulkan dari pelaksanaan siklus penelitian I dan Siklus penelitian II. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa guru telah menguasai pembelajaran menggunakan video animasi dengan baik dan benar. Pada siklus I Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26,96% dengan nilai rata-rata 66,48. Kemudian meningkat menjadi 81,48% pada siklus II dengan nilai rata-rata yang di peroleh yakni 71,67. Penelitian ini memiliki sebuah permasalahan yang sama dengan penelitian saya yakni mengenai upaya meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek pada siswa SD melalui media video animasi

Media video animasi merupakan salah satu jenis media audio visual yang menggambarkan suatu objek bergerak dengan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan. Media video animasi ini menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual yang disertai dengan unsur-unsur gerak. Media ini akan selalu diterima oleh penonton khususnya anak-anak SD[5]. Pada dasarnya video animasi dikenal hanya sebagai suatu hiburan akan tetapi saat ini video animasi sudah sangat berkembang. Adapun beberapa manfaat pada video animasi dalam proses pembelajaran adalah a.) dapat memberikan pengalaman yang tidak mudah di lupakan b.) menunjukkan sesuatu yang dapat dilihat siswa secara nyata c.) mempermudah interaksi antara guru dan siswa pada saat pembelajaran d.) mempermudah siswa dalam memahami sesuatu. Adanya unsur gambar pada media video animasi dapat menjadikan alur cerita yang dialami lebih menarik. Tujuan dari media video animasi sendiri adalah agar mampu mengembangkan pikiran dan imajinasi siswa yang dapat di putar secara berulang-ulang[6].

Sebagaimana hasil penelitian yang terjadi, media video animasi dipilih karena memiliki latar, tokoh, dan juga alur yang jelas. Oleh sebab itu, media video animasi diharapkan dapat menuangkan ide yang dimiliki oleh siswa dalam bentuk tulisan, selain itu, diharapkan juga dapat merangsang pola pikir siswa menjadi suatu karangan cerita pendek yang menarik dan juga kaidah kebahasaan yang benar. Gambaran media video animasi pada penelitian ini berupa gambar animasi bergerak yang menjelaskan tentang keterampilan menulis cerita pendek dengan suara yang diisi oleh penulis sendiri. Adapun proses pembuatan media ini dibantu dengan aplikasi kinemaster dan juga bantuan gambar yang ada pada google. Untuk proses penggunaan media video animasi yaitu dibutuhkan adanya proyektor dan lcd serta laptop agar para peserta didik melihat dengan jelas dan tentunya faham.

Dalam sebuah kegiatan tentunya ada tujuan tertentu, seperti halnya dalam kegiatan menulis. Contohnya yakni ingin mengungkapkan fikiran yang tidak bisa di ungkapkan, mencatat agar tidak lupa, atau menghilangkan rasa bosan. Dalam salah satu penelitian tujuan menulis adalah a) Memberitahukan, b) Meyakinkan, c) Menghibur, d) Mengekspresikan [7]. Dari beberapa tujuan di atas, maka tujuan menulis adalah untuk memberitahukan, meyakinkan, menghibur dan juga mengekspresikan melalui sebuah tulisan. Selain itu tujuan menulis juga dapat di kelompokkan menjadi tiga yakni menulis dengan tujuan untuk belajar, menulis dengan tujuan untuk hiburan dan juga menulis dengan tujuan untuk usaha.

## II. METODE

Penelitian berikut menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis metode penelitian yakni Pre Eksperimental Design. Sedangkan, untuk Rancangan penelitiannya menggunakan jenis penelitian One group Pretest Posttest design Dimana rancangan penelitian ini yaitu terdapat sebuah Pretest sebelum adanya perlakuan. Pada penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 1 Paciran yang berjumlah 30 siswa. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Teknik pengambilan sampel jenuh yakni dengan memperhatikan nilai kejenuhan sampel atau sampel yang sudah maksimum dan menggunakan semua jumlah populasi. Dalam penelitian ini peneliti mengambil semua siswa kelas IV A SDN 1 Paciran yang berjumlah 30 siswa sebagai sampel penelitian [8]. Prosedur dan pelaksanaan eksperimen pada penelitian adalah melibatkan satu kelompok yang di beri pretest, perlakuan, kemudian posttest. Keberhasilan treatment akan ditentukan dari perbandingan dua nilai yaitu nilai pretest dan nilai posttest [9]. Teknik pengumpulan data pada

penelitian ini yakni berupa Tes mengarang cerita pendek dengan tema berdasarkan ide dan imajinasi yang mereka miliki untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam keterampilan menulis cerita pendek. Tujuan adanya instrumen penelitian adalah untuk mengukur variabel yang akan diteliti pada penelitian yang dilakukan. Untuk memudahkan dalam melakukan penilaian hasil menulis cerita pendek maka perlu dibuat pedoman penilaian yang sudah di ringkas oleh penulis yakni sebagai berikut.

Tabel 2.1 Pedoman Penskoran Keterampilan Menulis Cerita Pendek

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Judul	1-10
2	Tokoh	3-20
3	Gaya bahasa	4-25
4	Tema	2-15
5	Plot	3-20
6	Latar	1-10
TOTAL		100

Validitas merupakan sebuah alat ukur yang merupakan hal penting dalam sebuah penelitian dan wajib dilakukan. Penelitian dapat dikatakan memiliki validitas tinggi apabila mampu menjalankan instrumen berdasarkan fungsinya. Dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruksi (construct validity). Untuk menguji validitas konstruksi dapat digunakan pendapat dari ahli (judgment expert). Dalam menentukan penelitian instrumen dapat menggunakan skala penilaian menurut (Ihsan, 2015) [10].

Tabel 3.3 Kriteria Validasi

No.	Kriteria Validasi	Tingkat Validitas
1.	85,01% - 100,00%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi atau perbaikan
2.	70,01% - 85,00%	Cukup valid dapat digunakan akan tetapi perlu di revisi kecil
3.	50,01% - 70,00%	Kurang valid karena banyak revisi besar sehingga disarankan tidak dipergunakan
4.	01,00% - 50,00%	Tidak valid atau tidak dapat di pergunakan

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui bahwa alat ukur dapat memberikan perolehan hasil penelitian. Reliabilitas yang dilakukan pada penelitian ini yakni menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan pengambilan keputusan jika nilai Alpha lebih besar dari rtabel maka item-item yang digunakan reliabel atau konsisten, sedangkan jika nilai Alpha lebih kecil dari nilai rtabel maka item-item yang digunakan tidak reliabel atau tidak konsisten [11]. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t). Uji normalitas digunakan untuk menguji sekelompok data yang berasal dari populasi yang berada dibawah frekuensi normal atau tidak. Uji normalitas ini untuk mengetahui hasil data dari nilai pre test dan post tes berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan program SPSS for windows versi 16.0. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji One-sampel shapiro wilk dengan Taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika  $\geq 0,05$  maka distribusinya normal sedangkan Jika  $< 0,05$  maka distribusinya tidak normal. Uji hipotesis hasil eksperimen pada penelitian ini yakni menggunakan rumus uji-t dengan jenis uji paired sample t-test dengan taraf signifikan 0,05. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 1 Paciran. Dengan menggunakan data hasil perbandingan nilai rata-rata keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IV sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Maka data dari seluruh responden atau sumber data yang terkumpul di uji menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data dalam penelitian ini diperoleh dari data hasil penelitian pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 1 Paciran. Data yang di dapatkan saat penelitian adalah hasil dari validasi instrumen, dan hasil tes yang terdiri dari pretest dan posttest. Adapun data hasil penelitian tersebut disajikan sebagai berikut.

### 1. Uji Validitas Instrumen

Tabel 4.2  
Hasil Validitas Instrumen

Instrumen perangkat	V1	V2	Persentase	Keterangan
Silabus	29	26	85,93%	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi
RPP	42	39	84,37%	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi
Bahan ajar	39	48	90,62%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi
Soal pretest-posttes	24	25	87,5%	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi
Media	44	47	87,5%	Valid dan dapat digunakan tanpa revisi

Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa validitas Silabus, RPP, Bahan ajar, Pretest-posttest serta Media pembelajaran dapat digunakan dan diterapkan pada siswa kelas IV SDN 1 paciran.

Tabel 4.3  
Hasil Validitas Soal

No.	Rtabel	Rhitung	Keterangan
1	0,3061	0,568	VALID
2	0,3061	0,839	VALID
3	0,3061	0,590	VALID
4	0,3061	0,521	VALID
5	0,3061	0,642	VALID
6	0,3061	0,752	VALID

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rtabel dengan ( $df = N - 2$ ) nilai signifikan 0,05 dengan jumlah responden atau sampel  $30 - 2 = 28$  maka  $rtabel = 0,3061$ . Hal tersebut terjadi karena  $rtabel < rhitung$  maka dinyatakan valid

### 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan instrumen yang cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Untuk menguji reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 16 menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.4  
Hasil Reliabilitas Menggunakan SPSS 16

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	N of Items
.509	6

Dari tabel diatas diperoleh hasil 0,509 dengan koefisien reliabilitas 6% dan harga rtabel sebesar 0,3061 dengan  $N=30$ . Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa hasil reliabilitas menggunakan rumus Cronbach,s Alpha dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus Shapiro Wilk dalam perhitungan menggunakan SPSS. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikannya  $> 0,05$ , sedangkan jika taraf signifikannya  $< 0,05$  maka distribusinya dikatakan tidak normal. Berikut adalah data dari uji Shapiro Wilk menggunakan perhitungan SPSS 16.0.

Tabel 4.6  
Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	.161	30	.062	.920	30	.087
posttest	.147	30	.099	.944	30	.119

Dari hasil diatas pada kolom Shapiro-Wilk dapat diketahui bahwa nilai signifikansi adalah 0,05. Untuk pretest sebesar 0,087 sedangkan posttest adalah 0,119. Karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada variabel berdistribusi normal.

#### 4. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IV SDN I Paciran. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Paired Sample Statistic dan Uji Paired Sample Test. Adapun kaidah keputusan uji hipotesis yakni sebagai berikut.

- Jika nilai Sig (1-tailed) < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir maka terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.
- Jika nilai Sig (1-tailed) > 0,05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir maka tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Berikut hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS 16.0.

Tabel 4.7  
Output Paired Sample Statistic Menggunakan SPSS 16.0

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	67.0000	30	7.49713	1.36878
	posttest	84.0000	30	8.55006	1.56102

Pada tabel diatas, menunjukkan nilai rata-rata atau mean data pretest keterampilan menulis cerita pendek sebesar 67,00. Pada data posttest keterampilan menulis cerita pendek sebesar 84,00. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data pretest dan posttest keterampilan menulis cerita pendek.

Tabel 4.8  
Output Paired Sampel Test menggunakan SPSS 16.0

	Paired Differences					t	df	Sig. (1-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-1.70000E1	9.52311	1.73867	-20.55599	-13.44401	-9.778	29	.000

3 Berdasarkan tabel paired sampel t-test di atas, menunjukkan nilai Signifikansi (1-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir maka terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

#### IV. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 1 Paciran. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan Kuantitatif Eksperimen dengan rancangan menggunakan One Grup Pretest-Posttest Design. Uji pengaruh media video animasi terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada penelitian ini dilakukan melalui uji t-test dengan jenis uji paired sample t-test dengan taraf signifikan 0,05 serta dibantu dengan SPSS 16.0. Sebelum menggunakan teknis analisis uji t-test Peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu sebagai bentuk syarat melakukan uji t. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah jenis data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui uji t dengan jenis paired sample statistic dan paired sample test menunjukkan nilai rata-rata atau mean data pretest keterampilan menulis cerita pendek sebesar 67,00. Pada data posttest menunjukkan nilai rata-rata atau mean sebesar 84,00. Berdasarkan uji t berpasangan paired sample test diperoleh nilai sig- (1-tailed)  $0,000 < 0,05$  Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir sehingga terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Hasil penelitian diatas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Aulia Afridzal Dan Yusrawati JR Simatupang pada tahun 2018 dengan judul penelitian **Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Dengan Menggunakan Video Animasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 11 Banda Aceh** [12]. Dari hal tersebut dapat dibuktikan bahwa setelah menggunakan media video animasi siswa kelas IV SDN 1 Paciran memiliki dampak yang positif terhadap keterampilan menulis cerita pendek. Dengan adanya media video animasi juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta dapat memaparkan ide atau gagasan mereka dalam sebuah bentuk tulisan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

4 Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik karena bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan banyak terima kasih untuk Keluarga saya, bapak/ibu guru di SDN 1 Paciran, anak-anak di SDN 1 Paciran, Bapak/Ibu dosen dan Staff Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Serta untuk kedua orang tua saya dan rekan-rekan yang telah memberikan doa, semangat dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

#### REFERENSI

- [1] M. Prasrihamni, "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dan Pengetahuan Awal Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar," *buah hati*, vol. 8, no. 5, p. 55, 2019.
- [2] E. Syafitri, "Efektivitas Penerapan Media Audiovisual Pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerita Pribadi Siswa Kelas XII MA Bustanul Arifin Desa Tramuk Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan," *RESWARA J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, 2020, doi: 10.46576/rjpkm.v1i2.731.
- [3] D. A. Putri Pratiwi, "Hubungan Antara Minat Membaca Dengan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas V Sd Gugus Vii Mengwi Tahun Ajaran 2017/2018," *J. Lesson Learn. Stud.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–51, 2018, doi: 10.23887/jlls.v1i1.14626.
- [4] A. Pujiyanto, A. Nuryatin, and I. Artikel, "Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen Dengan Model Investigasi Kelompok Dan Model Stad Berdasarkan Tipe Kepribadian Peserta Didik Kelas Vii," *Seloka - J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 131–139, 2015.
- [5] A. Afridzal, "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh," *J. Tunas Bangsa*, vol. 5, no. 2, p. 231, 2018.
- [6] S. mufarrohah, lailatul & rukmi, "Pengembangan Media Video Animasi dua Dimensi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Abstrak," *Jpgsd*, vol. 8, pp. 861–871, 2015.
- [7] F. Rahma, "Pemanfaatan Folklor Sebagai Media Pembelajaran Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas X Tunarungu SLB Laniang Makassar," 2021.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Ke-2. Bandung: ALFABETA, 2018.
- [9] R. I. L. Umami, *Pengaruh Model Pembelajaran Open Problem Based Learning (OPBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Di SMK Yapalis Krian*, vol. 4, no. 1. 2017.
- [10] H. Ihsan, "Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya," *Pedagog. J. Ilmu*

- 
- Pendidik.*, vol. 13, no. 3, 2015, doi: 10.17509/pedagogia.v13i3.6004.
- [11] F. Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *J. Ilm. kependidikan*, vol. 13, no. 1, pp. 53–59, 2017, doi: 10.21831/jorpres.v13i1.12884.
- [12] A. Afridzal, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Dengan Menggunakan Video Animasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 11 Banda Aceh," pp. 723–737, 2018.

# Firnanda R.S 188620600043.pdf

## ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[zombiedoc.com](http://zombiedoc.com)

Internet Source

4%

2

[Submitted to Universitas Terbuka](#)

Student Paper

2%

3

[repository.iainsinjai.ac.id](http://repository.iainsinjai.ac.id)

Internet Source

2%

4

[id.scribd.com](http://id.scribd.com)

Internet Source

2%

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%