

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL BERBASIS VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Putri Amalia Indrayati

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (putriamaliaindrayati@yahoo.com)

Drs. Hendratno, M.Hum.

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (hendratno@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk [mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk video animasi](#) berjudul Tetes Air Hujan oleh *Indonesian Fairy Tales* [untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V Sekolah Dasar](#) pada materi pembelajaran tema 8, subtema 3, pembelajaran 1. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode [4-D \(Four D\)](#) dengan beberapa tahapan yakni antara lain: analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, tahap perencanaan, validasi produk, uji coba produk, dan penilaian produk. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran [audiovisual dalam bentuk video animasi](#) berjudul Tetes Air Hujan mendapatkan skor [87,5%](#) kevalidan media, dan skor [96%](#) kevalidan materi. Serta dalam uji coba nya pesertadidik mengalami peningkatan keterampilan menulis secara signifikan. Halini membuktikan bahwa media pembelajaran [audiovisual dalam bentuk video animasi](#) berjudul Tetes Air Hujan valid [untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V Sekolah Dasar](#).

Kata Kunci: Model metode [4-D \(Four D\)](#), pembelajaran daring daring, media audiovisual

Abstract

This development research aims to describe the effectiveness of using audiovisual learning media in the form of an animated video entitled Drops of Rain by Indonesian Fairy Tales to improve the writing skills of fifth grade elementary school students on learning material theme 8, sub-theme 3, learning 1. The research was conducted using method 4-D (Four D) with several stages, including: analysis of potential and problems, data collection, planning stage, product validation, product testing, and product assessment. The results of the research that have been carried out show that the use of audiovisual learning media in the form of an animated video entitled Drops of Rainwater gets a score of 87.5% of media validity, and a score of 96% of material validity. And in the trial, the students experienced a significant improvement in their writing skills. This proves that the audiovisual learning media in the form of an animated video entitled Drops of Rain is valid for improving the writing skills of fifth grade elementary school students.

Keywords: Model 4-D (Four D), online learning, audiovisual media

- Memformat: Font: 12 pt
- Menghapus: research and development
- Memformat: Font: 12 pt
- Memformat: Font: 12 pt, Tidak Miring
- Memformat: Font: 12 pt
- Memformat: Font: 12 pt
- Menghapus: research and development
- Memformat: Font: 12 pt
- Memformat: Font: 12 pt, Tidak Miring

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi dan jaringan, penggunaan teknologi canggih oleh kalangan anak-anak di tingkat sekolah dasar bukan lagi merupakan hal yang asing untuk kita jumpai. Bahkan dengan kemajuan teknologi informasi dan jaringan, anak-anak di tingkat sekolah dasar sudah mengenal media sosial *online* yang mana media sosial tersebut merupakan salah satu wadah dan media untuk berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus melalui tatap muka secara langsung. Kegiatan bersosial yang dilakukan secara *online* ini dapat berupa pesan singkat, pesan suara, bertukar *file* dan gambar, hingga *video call*. Tidak hanya itu, dengan menggunakan teknologi informasi dan jaringan tersebut anak-anak pun dapat mencari dan menemukan informasi yang ingin mereka dapatkan dengan cepat, baik dalam bentuk teks, gambar, maupun *video*.

Sejak diterbitkannya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang diperkuat dengan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 oleh Kemendikbud tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*, seluruh kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka terpaksa harus dialihkan pada kegiatan pembelajaran daring hingga batas waktu yang tidak dapat ditentukan.

Hingga saat ini, situasi pandemi masih belum dapat dikondisikan untuk pelaksanaan pembelajaran tatap muka secara normal. Oleh karena itu, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Pemkab Sidoarjo menerbitkan Surat Edaran yang mengacu pada Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2022 oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Ristek, dan Teknologi tanggal 2 Februari 2022 tentang pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas yakni pembelajaran tatap muka dengan jumlah siswa terbatas tetap dapat dilaksanakan apabila angka rate positif dibawah 5%. Apabila terdapat kasus positif yang terkonfirmasi di atas 5% maka PTM terbatas harus diberhentikan dan dilaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring. Namun, saat ini orang tua / wali siswa diberikan kebebasan untuk memilih proses pembelajaran untuk anaknya, PTM terbatas ataupun PJJ secara daring.

Pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*

tanpa melalui pertemuan dan tatap muka langsung. Kegiatan pembelajaran daring menjadi alternatif yang dapat dilakukan demi tetap terlaksananya kegiatan proses belajar dan mengajar selama upaya pencegahan penyebaran *Covid-19*.

Secara proses, pembelajaran daring telah diatur dalam Permendikbud No. 22 tahun 2006 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang mana proses pembelajaran hendaknya dilaksanakan secara interaktif, insipiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, serta memberikan ruangan yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dan harus dikuasai oleh setiap peserta didik. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah mulai di ajarkan sejak jenjang sekolah dasar. Tujuannya agar peserta didik memiliki kemampuan dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidahnya. Namun kebanyakan peserta didik justru mendapatkan skor penilaian yang kurang optimal di dalam ujian mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai. Keterampilan berbahasa menurut Tarigan (2008:82) antara lain meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut memiliki keterkaitan antara keterampilan satu dengan lainnya. Menyimak dan membaca merupakan keterampilan yang bersifat reseptif, sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan produktif. Menurut Dalman (2016:3) keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang aktif serta kompleks.

Dalam kegiatan pembelajaran, proses kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan. Yang mana proses belajar mengajar sangat mempengaruhi keberhasilan pendidik maupun peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam prosesnya, perlu disertai penggunaan media pembelajaran yang tepat sebagai alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga materi pembelajaran lebih mudah

Menghapus: dengan cepat

Menghapus: cari

Menghapus: surat keputusan

Menghapus: adalah

Menghapus: mengenai upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19...

Memformat: Font: 12 pt, Miring

Menghapus:

dipahami oleh peserta didik serta kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring untuk peserta didik sekolah dasar agar kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan di tengah wabah *Covid-19* selama di rumah namun tetap aktif, efektif, dan menyenangkan salah satunya yakni media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi. Video animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui gambar bergerak disertai suara yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Video animasi dapat diberikan oleh pendidik melalui media komunikasi *online* baik dalam bentuk *file* yang dapat di *download* maupun dengan membagikan *link website* untuk mengakses video secara *online*, biasanya dapat diakses melalui *youtube* yakni halaman *online* khusus untuk melihat tayangan dalam bentuk video yang mana media tersebut tidak asing lagi dikalangan anak-anak sekolah dasar.

Melalui pembahasan yang telah dipaparkan maka diperlukan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi, karena media tersebut dirasa sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran daring pada situasi mendesak demi tetap terlaksananya proses pembelajaran di tengah wabah *Covid-19*. Selain itu, media pembelajaran *video animasi* juga dirasa cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam kegiatan belajar yang menyenangkan serta penanaman perilaku bijaksana dalam penggunaan kemajuan teknologi informasi dan jaringan untuk menunjang kegiatan pembelajaran sebagai sarana pendidikan.

Sebelumnya, penelitian serupa telah dilakukan oleh Fitri Intan Nur Laili pada tahun 2018 dengan judul “Penggunaan Media Animasi Berbasis Audiovisual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas III MI Hidayatul Ulum Ngampel Selodono Kediri” dan penelitian yang dilakukan oleh Supriatini pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Palembang”. Persamaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu

menggunakan media pembelajaran audiovisual, sedangkan yang membedakan penelitian berikut dengan kedua penelitian tersebut adalah pengembangan dan penggunaannya. Media pembelajaran audiovisual kedua penelitian tersebut diberikan pada pembelajaran tatap muka, sedangkan media pembelajaran audiovisual pada penelitian ini diberikan pada pembelajaran daring dalam bentuk video animasi.

Dengan demikian, efisiensi penggunaannya terhadap pembelajaran pun berbeda. Media pembelajaran audiovisual yang diberikan pada pembelajaran tatap muka dapat dengan mudah diberikan pada peserta didik beserta, sebab pendidik dapat melihat dan mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami pembelajaran dari media yang telah diberikan. Sedangkan media pembelajaran audiovisual pada pembelajaran daring diberikan tanpa melalui tatap muka. Hal tersebut yang menjadi kendala untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami pembelajaran yang diberikan. Sehingga perlu adanya inovasi dan variasi pada media pembelajaran agar materi pembelajaran secara efisien dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Atas dasar penjelasan tersebut, diadakan pengembangan dan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kelas V Sekolah Dasar”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, Rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk video animasi untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar? Bagaimana kualitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk video animasi untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar?

Bagaimana peroses validitas produk pengembangan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V Sekolah Dasar?

Bagaimana efektivitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk video animasi untuk meningkatkan

Memformat: Font: 12 pt

Menghapus: usia

Menghapus: ¶

Menghapus: Me

Menghapus: audiovisual

Memformat: Font: 12 pt

Telah Diformat: Inden: Baris Pertama: 1,25 cm, Kanan: 0,06 cm, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt

Memformat: Font: 12 pt

Menghapus: “

Menghapus: kah

keterampilan menulis siswa kelas V Sekolah Dasar?
 Tujuan penelitian berikut berdasarkan rumusan masalah tersebut, yakni antara lain:

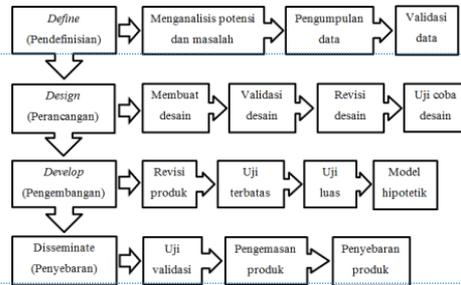
1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk video animasi untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk video animasi untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan validitas produk pengembangan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V Sekolah Dasar.
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V Sekolah Dasar.

Adapun beberapa asumsi dalam kegiatan penelitian ini, antara lain :

1. Siswa kelas V telah mendapatkan materi pelajaran tentang menulis urutan peristiwa sesuai dengan objek yang telah ditentukan.
2. Penggunaan media pembelajaran audiovisual pada implementasi metode pembelajaran daring dalam materi pelajaran menulis urutan peristiwa dapat terlaksana sesuai dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

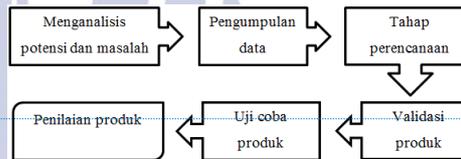
METODE

Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode 4-D (*Four D*) yang telah dikembangkan oleh S. Thiagarajan, dkk. (1974:5) yakni metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menguji keefektifan produk tersebut melalui empat tahapan yakni antara lain: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran).



Gambar 1. Tahapan 4-D menurut Thiagarajan (1974)

Berpacu pada tahapan tersebut, serta dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi pandemi Covid-19 yang mengakibatkan terbatasnya ruang dan waktu untuk melaksanakan penelitian, maka peneliti menyederhanakan desain dengan tahapan sebagai berikut



Gambar 2. Tahap penelitian

1. Menganalisis potensi dan masalah

Pada tahap ini, proses yang dilakukan yakni menganalisis potensi dan masalah yang menjadi latar belakang tujuan dilakukannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran audiovisual. Menganalisis bagaimana potensi siswa dalam keterampilan menulis secara garis besar, bagaimana potensi dan kemampuan penguasaan pengajaran dengan penggunaan media audiovisual, serta kemungkinan masalah apa saja yang akan terjadi dan harus dihadapi.

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini, proses yang dilakukan yakni melakukan pengumpulan data dengan melakukan studi literatur melalui jurnal penelitian maupun artikel yang sudah ada sebagai acuan untuk pengembangan penelitian serta melakukan tinjauan pada materi pembelajaran baik dari segi kompetensi inti (KI) maupun kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran, batasan masalah, batasan materi,

Menghapus: yakni mengembangkan media pembelajaran audiovisual dalam implementasi pembelajaran daring untuk keterampilan menulis siswa kelas V sekolah dasar.

Telah Diformat: Daftar Paragraf, Kiri, Inden: Kiri: 0 cm, Gantung: 0,5 cm, Kanan: 0,06 cm, Spasi Setelah: 10 pt, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt, Bernomor + Tingkat: 1 + Gaya Penomoran: 1, 2, 3, ... + Mulai pada: 1 + Perataan: Kiri + Diratakan di: 2,54 cm + Inden di: 3,17 cm

Memformat: Font: 12 pt

Menghapus: 10 tahapan *research and development*

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt

Menghapus: uji coba produk

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt

Menghapus: menulis

Menghapus: n peristiwa

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt

Menghapus: *research and development*

Menghapus: seperti

Menghapus: dikemukakan

Memformat: Font: 12 pt, Tidak Miring

Menghapus: Sugiyono

Menghapus: 2016

Menghapus: 407

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt, Miring

Memformat: Font: 12 pt, Miring

Memformat: Font: 12 pt, Miring

Memformat: Font: 12 pt, Indonesia

hingga batas kemampuan siswa sebagai acuan dalam melakukan proses penelitian dan pengembangan.

3. Tahap perencanaan
 Pada tahap ini, perencanaan yang direncanakan yakni antara lain:

a. Pembuatan kisi-kisi penelitian
 Pada tahap ini, mulai dipersiapkan apa dan bagaimana yang akan dilakukan, maupun apa saja sasaran penelitian.

b. Pembuatan instrument penelitian
 Pada tahap ini, RPP, media pembelajaran berupa video, perangkat pembelajaran, dan instrumen penelitian dipersiapkan untuk memperoleh data dan hasil penelitian.

c. Pembuatan instrument penilaian
 Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan instrument penilaian sebagai acuan dalam memberikan nilai atas tindakan penelitian yang telah dilakukan.

4. Validasi produk

Pada tahap ini, media pembelajaran yakni video pembelajaran dalam bentuk video animasi berjudul Tetesan Air Hujan yang telah diunggah oleh channel youtube Indonesian Fairy Tale disajikan. Beberapa hal yang dilakukan dalam melakukan validasi produk antara lain:

- Penyesuaian media dengan materi pembelajaran
- Penyesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
- Penyesuaian media pembelajaran dengan kemampuan berbahasa pada tingkatan belajar siswa

5. Uji coba produk

Pada tahap ini, produk berupa video pembelajaran yang telah divalidasi diberikan kepada siswa sebagai bahan ajar. Video pembelajaran yang diberikan menjadi media utama yang harus disimak dengan baik bertujuan untuk mengerjakan lembar observasi sebagai hasil dari keberhasilan perkembangan kemampuan dan keterampilan menulis siswa.

6. Penilaian Produk

Penilaian produk pada penelitian ini dilakukan dengan meninjau penggunaan media pembelajaran terhadap tingkat keberhasilan siswa terhadap kemampuan siswa pada hasil

keterampilan menulis. Penilaian produk dilakukan oleh para ahli media.

Subjek pada penelitian berikut adalah siswasiswi kelas V SD Negeri Pulungan Sedati. Adapun variabel penelitian yang ditetapkan pada penelitian berikut, antara lain:

- Variabel bebas (*independent variable*) pada penelitian berikut adalah media pembelajaran audiovisual yang disimbolkan dengan (X).
- Variabel terikat (*dependent variable*) pada penelitian berikut adalah keterampilan menulis siswa yang disimbolkan dengan (Y). Menyesuaikan situasi pandemi saat ini, maka ruang lingkup dan waktu penelitian terbatas sehingga jenis data yang digunakan pada penelitian berikut adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian berikut antara lain: (1) Instrumen validasi media, (2) Instrumen validasi materi, (3) Angket. Menurut Sugiyono (2016:407) desain penelitian kombinasi (*mixed methods*) terbagi menjadi tiga desain tindakan yakni antara lain :

- Desain *sequential explanatory*
 Pada desain tindakan ini dilakukan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif secara berurutan. Sehingga analisis data pada desain ini menekan pada data kuantitatif.
- Desain *sequential exploratory*
 Pada desain tindakan ini dilakukan penggabungan data kualitatif dan kuantitatif secara berurutan.
- Desain *concurrent triangulation*
 Pada desain tindakan ini dilakukan penggabungan data kualitatif dan kuantitatif secara seimbang yakni 50% - 50%.

Berdasarkan metode penelitian dan jenis pendekatannya, penelitian ini menggunakan desain *sequential exploratory* yakni dengan menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif. Tahap pertama yang dilakukan yakni mengubah data kuantitatif dalam bentuk deskriptif sehingga menjadi data kualitatif, kemudian menggabungkan data secara keseluruhan untuk memperoleh hasil penelitian secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah memilih media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi yang akan

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt

Telah Diformat: Inden: Kiri: 1,5 cm, Kanan: 0,06 cm, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt, Tanpa poin atau penomoran, Tab berhenti: Tidak di 1,27 cm

Menghapus: <#>ian

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt

Telah Diformat: Inden: Kiri: 1,5 cm, Kanan: 0,06 cm, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt, Tanpa poin atau penomoran, Tab berhenti: Tidak di 1,27 cm

Memformat: Font: 12 pt, Inggris (AS)

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt, Indonesia

Memformat: Font: 12 pt

Menghapus: b

Menghapus: kegiatan yang

Memformat: Font: 12 pt

Menghapus: merancang

Menghapus: pengembangan

diaplikasikan dalam pembelajaran daring dengan judul video Tetesan Air Hujan untuk materi pembelajaran Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 1, peneliti melakukan validasi kelayakan media dengan konversi persentasi sebagai berikut :

- 0% ≤ SP < 25% : tidak valid
 - 25% ≤ SP < 50% : belum valid dengan banyak revisi
 - 50% ≤ SP < 75% : valid dengan sedikit revisi
 - 75% ≤ SP < 100% : valid tanpa revisi
- Adapun validasi yang dilakukan oleh peneliti terdiri atas 2 tahap, yakni antara lain :

1. Hasil Validasi Ahli

Pada tahap ini, validasi ahli dilakukan oleh 2 validator, antara lain :

a. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh ahli untuk menguji kelayakan penggunaan media yang dipilih dan diperoleh hasil uji validasi sebagai berikut :

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media yang dipilih sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
2	Media yang dipilih sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
3	Media yang dipilih menarik dan dapat menarik perhatian belajar siswa				✓	
4	Media yang dipilih bersifat interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
5	Media yang dipilih menggunakan bahasa baku yang mudah dipahami siswa				✓	
6	Media yang dipilih sesuai dengan perkembangan teknologi dan komunikasi yang menunjang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring				✓	
7	Media yang dipilih dapat mengarahkan siswa untuk menerapkan pola pikir berdasarkan tahapan 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengomunikasikan)				✓	
8	Media yang dipilih dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran daring				✓	

Tabel 1: Tabel validasi ahli media

Hasil uji validasi media dalam bentuk tabel skala likert tersebut diperoleh total skor 35, kemudian dikonversikan dalam rumus perhitungan sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih pada tiap indikator}}{\sum \text{alternatif jawaban seluruh indikator}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{\sum 35}{\sum 40} \times 100\%$$

$$PSA = 87,5\%$$

Berdasarkan rumus perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase validasi media sebesar 87,5% sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa media yang dipilih telah valid dan layak untuk digunakan.

b. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk menguji kesesuaian media yang dipilih oleh peneliti dengan materi yang menjadi tujuan pembelajaran dan diperoleh hasil uji validasi sebagai berikut :

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media yang dipilih sesuai dengan Kompetensi Inti / Kompetensi Dasar / Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran					✓
2	Media yang dipilih sesuai dengan Tema / Subtema / Pembelajaran dalam materi pembelajaran					✓
3	Media yang dipilih dapat menyampaikan isi dan tujuan pembelajaran dengan tepat					✓
4	Media yang dipilih menarik dan dapat menarik perhatian belajar siswa					✓
5	Media yang dipilih bersifat interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
6	Media yang dipilih menggunakan bahasa baku yang mudah dipahami siswa				✓	
7	Media yang dipilih sesuai dengan perkembangan teknologi dan komunikasi yang menunjang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring					✓
8	Media yang dipilih dapat mengarahkan siswa untuk menerapkan pola pikir berdasarkan tahapan 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengomunikasikan)					✓
9	Media yang dipilih dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran daring					✓
10	Media yang dipilih sesuai dengan tingkat kemampuan pemahaman siswa					✓

Tabel 2 : Tabel validasi ahli materi

Hasil uji validasi media dalam bentuk tabel skala likert tersebut diperoleh total skor 48, kemudian dikonversikan dalam rumus perhitungan sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih pada tiap indikator}}{\sum \text{alternatif jawaban seluruh indikator}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{\sum 48}{\sum 50} \times 100\%$$

$$PSA = 96\%$$

Berdasarkan rumus perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase validasi materi sebesar 96%

Teloh Diformat: Teks Isi, Diratakan dua sisi, Inden: Baris Pertama: 1,25 cm, Kanan: 0,06 cm, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt

Menghapus: Video

Memformat: Font: (Default) Times New Roman, 12 pt

Teloh Diformat: Teks Isi, Diratakan dua sisi, Kanan: 0,06 cm, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt, Tab berhenti: 3,25 cm, Kiri + 3,5 cm, Kiri

Teloh Diformat: Teks Isi, Diratakan dua sisi, Kanan: 0,06 cm, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt, Tab berhenti: 3,25 cm, Kiri + 3,5 cm, Kiri

Teloh Diformat: Teks Isi, Diratakan dua sisi, Kanan: 0,06 cm, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt, Tab berhenti: 4,5 cm, Kiri

Menghapus: penelitian dan diperoleh hasil pengembangan sebagai berikut:

Teloh Diformat: Teks Isi, Diratakan dua sisi, Inden: Kiri: 1,5 cm, Baris Pertama: 1,25 cm, Kanan: 0,06 cm, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt

Memformat: Font: 8 pt

Memformat: Font: 8 pt

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt

Teloh Diformat: Teks Isi, Diratakan dua sisi, Inden: Kiri: 0,75 cm, Kanan: 0,06 cm, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt

Teloh Diformat: Teks Isi, Diratakan dua sisi, Inden: Kiri: 0,75 cm, Kanan: 0,06 cm, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt

Teloh Diformat: Teks Isi, Diratakan dua sisi, Inden: Kiri: 0,75 cm, Kanan: 0,06 cm, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt

96% sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa media yang dipilih telah valid dan layak untuk digunakan.

2. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, uji coba lapangan dilakukan oleh peneliti bersama guru dan siswa kelas V SD Negeri Pulungan Sedati dan memperoleh data sebagai berikut:

a. Pretest

Pada tahap pertama peneliti melakukan pre-test dengan memberikan angket sebagai tolok ukur kemampuan awal siswa terhadap materi pembelajaran yang akan diberikan. Dari angket tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

Aspek	Indikator	Jumlah Responden			
		TB	CB	B	SB
Kemampuan awal	Menurut saya, saya dapat menuliskan kembali apa saja yang telah saya lihat	-	4	11	23
	Menurut saya, saya dapat menuliskan kembali apa saja yang telah saya dengar	1	8	14	14
	Menurut saya, saya dapat menuliskan kembali apa saja yang pernah saya alami	-	1	17	19
	Menurut saya, saya dapat menuliskan kembali apa saja yang sedang saya pikirkan	1	3	12	21
Kemanfaatan media	Menurut saya, saya dapat menuliskan kembali materi pembelajaran yang telah saya baca pada buku / koran / majalah / pamflet / dsb.	2	9	13	13
	Menurut saya, saya dapat menuliskan kembali materi pembelajaran yang telah saya dengar pada radio / TV / dsb.	-	13	17	7
Faktor yang mempengaruhi	Saya dapat menuliskan kembali materi pembelajaran dengan gaya bahasa sendiri	-	-	9	28
	Saya dapat menuliskan kembali materi pembelajaran dengan ringkas	-	4	15	18
	Saya dapat mengingat kembali apa saja yang telah saya lihat dengan mudah dan cepat	-	11	14	12
	Saya dapat mengingat kembali apa saja yang telah saya dengar dengan mudah dan cepat	-	7	15	15
	Saya dapat mengingat kembali apa saja yang pernah saya alami dan lakukan dengan mudah dan cepat	-	-	14	23

Tabel 3 :Tabel pretest

b. Posttest

Pada tahap kedua peneliti melakukan posttest dengan memberikan angket serta lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai tolok ukur kemampuan siswa atas perilaku pemberian media pembelajaran terhadap tujuan dan sasaran pembelajaran.

Aspek	Indikator	Jumlah Responden			
		TB	CB	B	SB
Perkembangan	Saya dapat memahami dan menuliskan kembali apa saja yang telah saya lihat	-	4	9	24
	Saya dapat memahami dan menuliskan kembali apa saja yang telah saya dengar	-	5	14	18
	Saya dapat memahami dan menuliskan kembali apa saja yang pernah saya alami	-	-	16	21
	Saya dapat memahami dan menuliskan apa saja yang sedang saya pikirkan	-	-	10	27
Kemanfaatan media	Saya dapat menuliskan kembali materi pembelajaran yang telah saya lihat dan dengar	-	8	12	17
Faktor yang mempengaruhi	Saya dapat menuliskan kembali materi pembelajaran dengan gaya bahasa sendiri	-	-	7	30
	Saya dapat menuliskan kembali materi pembelajaran dengan ringkas	-	3	16	18
	Saya dapat mengingat kembali apa saja yang telah saya lihat dengan mudah dan cepat	-	4	17	16
	Saya dapat mengingat kembali apa saja yang telah saya dengar dengan mudah dan cepat	-	3	14	20
	Saya dapat mengingat kembali apa saja yang pernah saya alami dan lakukan dengan mudah dan cepat	-	-	8	29

Tabel 4 : Tabel Posttest

3. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kemanfaatan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara efisien pada siswa yang belum mendapatkan skor kriteria minimum yang cukup pada pembelajaran keterampilan menulis.

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Keterampilan Kinerja			
		1	2	3	4
1	Ketepatan judul				✓
2	Kesesuaian isi teks dengan objek				✓
3	Kesesuaian isi dengan jenis teks				✓
4	Ketepatan pemilihan kata		✓		
5	Ketepatan penggunaan kalimat		✓		
6	Penggunaan huruf kapital				✓
7	Penggunaan tanda baca				✓
Skor :		26			

Tabel 5 : Tabel uji coba produk

4. Tingkat Kemerarikan Media Pembelajaran

Peneliti telah melakukan uji coba produk untuk memperoleh kemanfaatan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara efisien pada siswa kelas V Sekolah Dasar pada pembelajaran keterampilan menulis.

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase Kelayakan
1	Ketepatan judul	4	100%
2	Kesesuaian isi teks dengan objek	4	100%
3	Kesesuaian isi dengan jenis teks	4	100%
4	Ketepatan pemilihan kata	3	75%
5	Ketepatan penggunaan kalimat	3	75%
6	Penggunaan huruf kapital	4	100%
7	Penggunaan tanda baca	4	100%
Total Skor		26	

Tabel 6 : Tabel kemenarikan media

Menghapus: ,

Menghapus: , dan

Menghapus: ¶

$$PK = \frac{\sum \text{skor alternatif jawaban yang dipilih}}{\sum \text{skor pilihan alternatif tertinggi}} \times 100\%$$

Skor pilihan alternatif tertinggi = 4

$$\sum \text{skor pilihan alternatif tertinggi} = 28$$

Dari analisis hasil uji media pembelajaran, dapat dihitung persentase kelayakannya sebagai berikut :

$$\frac{\sum \text{skor alternatif jawaban yang dipilih}}{\sum \text{skor pilihan alternatif tertinggi}} = \frac{26}{28}$$

$$PK = \frac{\sum \text{skor alternatif jawaban yang dipilih}}{\sum \text{skor pilihan alternatif tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{26}{28} \times 100\%$$

$$= 92,86\%$$

Berdasarkan penilaian uji kemenarikan media, diperoleh persentase kelayakan media sebesar 92,86% yang artinya media tersebut terkuualifikasi sebagai media yang valid atau layak diberikan dan digunakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

5. Pengaruh Media Terhadap Keterampilan Menulis Siswa

Telah dilakukan uji coba produk untuk memperoleh kemanfaatan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara efisien pada siswa kelas V Sekolah Dasar pada pembelajaran keterampilan menulis dengan hasil pretest dan posttest sebagai berikut :

No.	Nama	Pretest (X)	Posttest (Y)	Persentase Kenaikan ($\frac{Y-X}{X} \times 100\%$)
1.	Aishalma Mirza Setyani	55	75	36,36%
2.	Al Zabidi Fahri Oktaf Wicaksono	80	95	18,75%
3.	Aldo Adiansyah Widodo	70	86	22,86%
4.	Anjeli Nayfa Nur Salsabila	75	92	22,67%
5.	Ardiansyah Eka Cahyono	70	84	20%
6.	Asyifa Nabila Putri	80	92	15%
7.	Ayu Fadilatun Nisa	75	86	14,67%
8.	Calvin Putra Azhari	80	91	13,75%
9.	Daniel Faqhrul Ilham	80	92	15%
10.	Eka Wahyu Bunga Sofiya Ningrum	80	86	7,5%
11.	Elsia Nurani	75	84	12%
12.	Falen Maimun Muhamad Amin	65	77	18,46%
13.	Felicia Valiana Putri	84	91	8,3%
14.	Fiona Esteta Agatha	85	94	10,59%
15.	Gracia Angel Sujaka	80	91	13,75%
16.	Julian Lerasati	75	86	14,67%
17.	Kayla Putri Amalia	65	77	18,46%
18.	Lional Saga Lesmana	75	86	14,67%
19.	Lyra Melodyana Cadanza Az-Zachra	75	91	21,33%
20.	Moch Afri Burhanuddin	60	83	38,33%
21.	Mohammad Abdul Rohman Nafis	60	73	21,67%
22.	Muhammad Azam Irdiansyah	55	70	27,27%
23.	Muhammad Farnuq Airiangga	85	91	7,06%
24.	Muhammad Sulton Firdaus	45	70	55,56%
25.	Muhammad Zakha Awalurohman	88	95	7,95%
26.	Piska Nurita Ananda	50	75	50%
27.	Rafi Estu Mulyadi	85	95	11,76%
28.	Rasya Putra Tyacho	45	70	55,56%
29.	Ranalize Devita Verdiansyah	60	82	36,67%
30.	Rezidan Prisdiansyah	60	73	21,67%
31.	Salman Alfiansi	70	77	10%
32.	Sanna Manunggal Adji Pranata	65	77	18,46%
33.	Septi Puji Ningcahyanti	70	83	18,57%
34.	Sheren Oktavia Ambarita	80	90	12,5%
35.	Shintia Nurhaliza	75	86	14,67%
36.	Tania Veda Marsa Artanti	75	83	10,67%
37.	Wildan Putra Tjandra	70	82	17,14%
Rata-rata		70,86	84,08	18,66%
Persentase Tertinggi				55,56%
Persentase Terendah				7,06%

Tabel 7 : Tabel persentase peningkatan pretest dan posttest

Keterangan :

≤ 0% : penurunan

≥ 1-100% : peningkatan

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh tabel persentase peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase kenaikan terendah sebesar 7,06% dan persentase kenaikan tertinggi sebesar 55,56% setelah melakukan pretest dan posttest, yang artinya seluruh siswa telah memperoleh kemanfaatan media pembelajaran dalam menyampaikan materi yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

Dilakukan uji t dua sampel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui ada atau tidaknya suatu perlakuan yang dikenakan pada objek penelitian dengan melakukan tahapan sebagai berikut :

Memformat: Font: 10 pt

Memformat: Font: 10 pt

Memformat: Font: 11 pt

Memformat: Font: 11 pt

Memformat: Font: 11 pt

Memformat: Font: 10 pt

Memformat: Font: 10 pt

Tahap 1 : Menentukan Hipotesis

Peneliti membuat hipotesis dalam bentuk kalimat sebagai berikut:

Ha : terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil keterampilan menulis sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dalam pembelajaran daring siswa kelas V SD Negeri Pulungan. ($\mu a \neq \mu b$)

Ho : tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil keterampilan menulis sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dalam pembelajaran daring siswa kelas V SD Negeri Pulungan. ($\mu a = \mu b$)

Dari data tersebut, peneliti menentukan t tabel dan t hitung dengan rumusan sebagai berikut :

$$dk = n - k$$

$$= 37 - 2$$

$$= 35$$

Taraf signifikansi (α) = 0,05

T tabel = 2,03011

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

$$= \frac{489}{37}$$

$$= 13,22$$

$$t \text{ hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}}$$

$$= \frac{13,22}{\sqrt{\frac{7476 - \frac{(489)^2}{37}}{37(37-1)}}}$$

$$= \frac{13,22}{\sqrt{\frac{7476 - 239,121}{37 \times 36}}}$$

$$= \frac{13,22}{\sqrt{\frac{7476 - 6,462729}{1332}}}$$

$$= \frac{13,22}{\sqrt{\frac{7469,56}{1332}}}$$

$$= \frac{13,22}{\sqrt{5,61}}$$

$$= \frac{13,22}{2,36}$$

$$= 3,24313$$

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt

Memformat: Font: 12 pt

Tahap 2 : Uji Normalitas

No. Abs	Pretest (x)	Posttest (y)	Gain (d) (y - x)	d ²
1.	55	75	20	400
2.	80	95	15	225
3.	70	86	16	256
4.	75	92	17	289
5.	70	84	14	196
6.	80	92	12	144
7.	75	86	11	121
8.	80	91	11	121
9.	80	92	12	144
10.	80	86	6	36
11.	75	84	9	81
12.	65	77	12	144
13.	84	91	7	48
14.	85	94	9	81
15.	80	91	11	121
16.	75	86	11	121
17.	65	77	12	144
18.	75	86	11	121
19.	75	91	16	256
20.	60	83	23	529
21.	60	73	13	169
22.	55	70	15	225
23.	85	91	6	36
24.	45	70	25	625
25.	88	95	7	49
26.	50	75	25	625
27.	85	95	10	100
28.	45	70	25	625
29.	60	82	22	484
30.	60	73	13	169
31.	70	77	7	49
32.	65	77	12	144
33.	70	83	13	169
34.	80	90	10	100
35.	75	86	11	121
36.	75	83	8	64
37.	70	82	12	144
Jumlah	2622	3111	489	7476
Rata-rata	70,86	84,08	13,22	202,05

Tabel 8 : Tabel uji normalitas

Keterangan :
 dk = derajat kebebasan
 n = jumlah subjek
 k = jumlah variable
 d = selisih posttest dan pretest
 Md = rata-rata gain pretest dan posttest

Tahap 3 : Menentukan Kaidah Pengujian

Dari perhitungan tersebut, peneliti memperoleh nilai ttabel 2,03011 dan thitung 3,24313 dengan taraf signifikansi 0,05. Sehingga peneliti membuat hipotesis sebagai berikut:

Jika thitung > t tabel atau t hitung < t tabel, maka terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga Ho ditolak, dan Ha diterima.

Sedangkan hasil uji t yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa t tabel < t hitung yakni 2,03011 < 3,24313 maka hasil kaidah pengujian menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima.

Tahap 4 : Kesimpulan

Ha : terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil keterampilan menulis sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dalam pembelajaran daring siswa kelas V SD Negeri Pulungan. (DITERIMA).

Ho : tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil keterampilan menulis sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dalam pembelajaran daring siswa kelas V SD Negeri Pulungan. (DITOLAK).

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini memaparkan suatu bentuk pengembangan produk, yakni dalam bentuk video animasi yang dijadikan sebagai suatu media penunjang proses pembelajaran secara daring untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V Sekolah Dasar
2. Berdasarkan penilaian uji ahli media, diperoleh persentase kelayakan sebesar 87,5% yang artinya media tersebut terkuualifikasi sebagai media yang valid atau layak diberikan dan digunakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Berdasarkan penilaian uji ahli materi, diperoleh persentase kelayakan sebesar 94% yang artinya media tersebut terkuualifikasi sebagai media yang valid atau layak untuk diberikan karena memuat materi yang sesuai dengan materi pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar.
4. Berdasarkan penilaian uji kemenarikan media, diperoleh persentase kelayakan media sebesar 92,86% yang artinya media tersebut terkuualifikasi sebagai media yang valid atau layak diberikan dan digunakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar.
5. Hasil uji t yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa $t_{tabel} < t_{hitung}$ yakni $2,03011 < 3,24313$ maka hasil

kaidah pengujian peneliti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

6. Berdasarkan data penelitian, diperoleh tabel persentase peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase kenaikan terendah sebesar 7,06% dan persentase kenaikan tertinggi sebesar 55,56% setelah dilakukan pretest dan posttest, yang artinya seluruh siswa telah memperoleh kemanfaatan media pembelajaran dalam menyampaikan materi yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

B. Saran

Media pembelajaran audiovisual berbasis animasi dikembangkan sebagai media pembelajaran daring yang diharapkan dapat menjadi sarana penunjang untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V Sekolah Dasar. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini, antara lain :

1. Media pembelajaran audiovisual ini memiliki keterbatasan fungsi dan isi dalam menyampaikan materi pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar. oleh sebab itu media ini tidak dapat dijadikan sebagai sumber utama materi pembelajaran sehingga perlu dilengkapi dengan sumber belajar yang lainnya.
2. Sebaiknya guru mempelajari terlebih dahulu tujuan dan isi dari media pembelajaran audiovisual ini sebelum menggunakannya, agar guru dapat memahami alur cerita dan maksud penyampain materi dalam video animasi tersebut.
3. Media pembelajaran audiovisual ini perlu diberi pengembangan materi dan wawasan untuk memperluas materi yang disampaikan agar tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar pada bahan ajar.

Sebaiknya guru menambahkan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa saat memberikan media pembelajaran audiovisual berbasis animasi ini agar dapat lebih menarik perhatian siswa.

Telah Diformat: Teks Isi, Diratakan dua sisi, Inden: Kiri: 0 cm, Gantung: 0,75 cm, Kanan: 0,06 cm, Jangan tambahkan spasi di antara paragraf dari gaya yang sama, Spasi baris: Sedikitnya 1,15 pt

DAFTAR PUSTAKA

- AECT (Association for Educational Communication and Technology). *Evaluating Media Programs District and School*, Washington, D.C : The Association, 1976.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*. (2005). Jakarta: PT (Persero) penerbitan dan percetakan.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Kemendikbud
- Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPF.
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sekretariat Negara.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

