

**PENINGKATAN PROSES DAN HASIL PEMBELAJARAN TEKS FABEL
MELALUI PENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA SISWA
KELAS VII MTS MIFTAHUL HUDA KEPANJEN**

Oleh:

Nama Mahasiswa : Sukron Mahbubi/21701071104/7C



PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM MALANG

DESEMBER 2022



**PENINGKATAN PROSES DAN HASIL PEMBELAJARAN TEKS FABEL
MELALUI PENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA SISWA
KELAS VII MTS MIFTAHUL HUDA KEPANJEN**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Malang

**untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**OLEH
SUKRON MAHBUBI
NPM 21701071104**



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

DESEMBER 2022



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Mayjen Haryono 193 Malang, Telp. 0341-571950

Nama : Sukron Mahbubi
NPM : 21701071104
Jutusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Peningkatan Proses dan Hasil Pembelajaran Teks Fabel Melalui Penggunaan Media video Animasi pada Siswa Kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen.

ABSTRAK

Kata Kunci : Peningkatan Proses dan Hasil, Media Video Animasi, Pembelajaran Teks Fabel.

Permasalahan utama yang mendasari pada penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia teks fabel sehingga hasil yang diperoleh Siswa banyak yang tidak mencapai KKM. Salah satu penyebab yang menjadikan minat belajar siswa rendah adalah pembelajaran masih menggunakan metode dan media yang masih konvensional yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab kemudian menggunakan media buku paket dan papan tulis, serta pembelajaran hanya berpusat kepada guru serta membuat siswa pasif dan kurang tertarik. Tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui apakah media video animasi dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran teks fabel pada siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen dalam kegiatan kampus mengajar perintis.

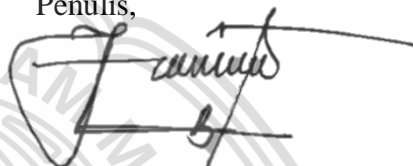
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Metode kualitatif merupakan metode yang focus pada pengamatan yang mendalam dan penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan tindakan pemecahan masalah yang terdiri atas siklus-siklus yang masing-masing meliputi perencanaan (Planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat langkah tersebut akan berulang dalam setiap siklus, siklus satu akan menjadi landasan bagi siklus dua, siklus dua akan menjadi dasar bagi siklus tiga, demikian seterusnya sampai PTK terakhir. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (1) peningkatan proses pembelajaran teks fabel melalui penggunaan media video animasi pada Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen. (2) peningkatan hasil pembelajaran teks fabel melalui penggunaan media video animasi pada Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen. Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen. Penelitian ini berfokus pada proses dan hasil pembelajaran teks fabel melalui penggunaan media video animasi pada Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen. Prosedur pengumpulan data penelitian menggunakan langkah-langkah: (1) observasi, observasi ini dilakukan untuk mengamati jalannya proses pembelajaran. (2) wawancara, wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan Guru mata pelajaran dan Siswa

kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen. (3) tes, tes di dini dilakukan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian Siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan terhadapkegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan jumlah siswa 34 orang, setiap siklus terdiri dari perencanaan pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dari hasil pratindakan diperoleh pembelajaran teks fabel melalui penggunaan media video animasi siswa dengan nilai rata-ratanya 62,42 dengan presentase siswa 41%. Hasil tindakan siklus I diperoleh hasil pembelajaran teks fabel siswa dengan nilai rata-ratanya 72.50 dengan presentase siswa 61%. Pada hasil tindakan siklus II diperoleh hasil pembelajaran teks fabel siswa dengan nilai rata-rata 81,32 dengan presentase 81%. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran Bahasa Indonesia (teks fabel) dengan penggunaan media video animasi di MTs Miftahul Huda Kepanjen Kabupaten Malang dapat ditingkatkan dan dinyatakan tuntas.

Malang, 12 Desember 2022

Penulis,



Sukron Mahbubi

Pembimbing I



Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.

NIP. 196808231993032003

Pembimbing II



Dr. Ari Ambarwati, SS, M.Pd.

NIP. 130701197232227

Mengetahui
Wakil Dekan I,



Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.

NIP. 196808231993032003



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Mayjen Haryono 193 Malang, Telp. 0341-571950

Nama : Sukron Mahbubi
NPM : 21701071104
Jutusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Peningkatan Proses dan Hasil Pembelajaran Teks Fabel Melalui Penggunaan Media video Animasi pada Siswa Kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen.

ABSTRACT

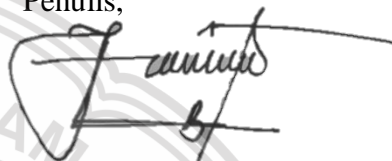
Keywords: Process and Result Improvement, Animation Video Media, Fable Text Learning.

The main problem underlying this research is the low interest in student learning in the subject of Indonesian fable texts so that the results obtained by many students do not reach the KKM. One of the causes that makes students' interest in learning low is that learning still uses methods and media that are still conventional, namely by using the lecture and question and answer method then using textbooks and blackboard media, and learning is only centered on the teacher and makes students passive and less interested. The research objective to be achieved is to find out whether animated video media can improve the process and results of learning fable texts for class VII students of MTs Miftahul Huda Kepanjen in pioneering campus teaching activities.

This study used a qualitative approach with classroom action research methods. The qualitative method is a method that focuses on in-depth observation and classroom action research (PTK) is a problem solving action consisting of cycles each of which includes planning, acting, observing, and reflecting. reflecting). These four steps will be repeated in each cycle, cycle one will be the foundation for cycle two, cycle two will be the basis for cycle three, and so on until the last PTK. This study aims to describe (1) the improvement of the learning process of fable texts through the use of animated video media in class VII students of MTs Miftahul Huda Kepanjen. (2) increasing the learning outcomes of fable texts through the use of animated video media in class VII students of MTs Miftahul Huda Kepanjen. The subjects of this study were students of class VII MTs Miftahul Huda Kepanjen. This study focuses on the process and results of learning fable texts through the use of animated video media in class VII students of MTs Miftahul Huda Kepanjen. The research data collection procedure uses the following steps: (1) observation, this observation is made to observe the course of the learning process. (2) interviews, interviews in this study were conducted with subject teachers and class VII students of MTs Miftahul Huda Kepanjen. (3) tests, early tests are carried out to measure the basic abilities and achievements of students before and after implementing actions on learning activities.

The results of the research that has been done can be seen that this Classroom Action research was carried out in two cycles with a total of 34 students, each cycle consisting of action planning, observation and reflection. From the pre-action results, it was obtained that students learned fable texts through the use of animated video media for students with an average score of 62.42 with a student percentage of 41%. The results of the first cycle of action obtained from students' fable text learning outcomes with an average value of 72.50 with a student percentage of 61%. In the results of the second cycle of action, the results of students' fable text learning were obtained with an average value of 81.32 with a percentage of 81%. Thus it can be concluded that learning Indonesian (fable text) with the use of animated video media at MTs Miftahul Huda Kepanjen Malang Regency can be improved and declared complete.

Malang, 12 Desember 2022
Penulis,



Sukron Mahbubi

Pembimbing I



Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.

NIP. 196808231993032003

Pembimbing II



Dr. Ari Ambarwati, SS, M.Pd.

NIP. 130701197232227

Mengetahui
Wakil Dekan I,



Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.

NIP. 196808231993032003

BAB I

PENDAHULUAN

Pada tahap ini dideskripsikan beberapa bahasan, yakni (1) Konteks Penelitian, (2) Fokus Penelitian, (3) Rumusan Masalah, (4) Hipotesis Tindakan, (5) Tujuan Penelitian, (6) Manfaat Penelitian dan, (7) Definisi Istilah.

1.1 Konteks Penelitian

Pendidikan adalah suatu aset yang sangat penting dimasa mendatang, karena jika tingkat pendidikan yang dimiliki oleh setiap orang sama, maka tingkat pendidikan di indonesia akan meningkat serta kualitas sumber daya manusia akan meningkat pula. Selanjutnya, pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sepanjang hidup seseorang. Seperti yang dikemukakan oleh Suprijanto (2017: 4) bahwa *lifelong education* adalah proses dan kebutuhan pendidikan berlangsung sepanjang hidup manusia. Yang dimana dalam slogan tersebut terkandung makna bahwa dalam belajar kita tidak mengenal umur dan kata terlambat selama kita ada keinginan untuk terus belajar dalam hidup kita. Oleh karena itu, pembangunan di bidang pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia agar mampu bersaing dalam menghadapi perkembangan zaman. Karena pentingnya bidang pendidikan tersebut maka komponen yang terkait dalam dunia pendidikan harus terus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan

Guru merupakan komponen paling utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Menurut Djamarah (2015: 280) Guru adalah seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik atau tenaga profesional yang dapat menjadikan murid-muridnya untuk merencanakan, menganalisis dan menyimpulkan masalah yang dihadapi. Maka dari itu guru harus selalu kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang akan disampaikan dan antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan berkualitas dan hasil yang dicapai siswa bisa memuaskan. Adapun Ismail (2020:95) berpendapat bahwa “Kreativitas guru mencakup kreativitas person, kreativitas proses pembelajaran, dan kreativitas hasil pembelajaran”. Kemudian menurut

Purwanto (Monawati, 2018:38) kreativitas guru mencakup kemampuan guru dalam merencanakan proses belajar mengajar dan kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Dalam merencanakan pembelajaran guru mengkoordinasi komponen-komponen pembelajaran, sehingga arah kegiatan pembelajaran, materi pembelajaran, cara menyampaikan kegiatan pembelajaran dalam menggunakan metode pembelajaran serta mengukur atau mengevaluasi pembelajaran menjadi jelas dan sistematis, sehingga pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik. Metode pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, karena pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2016: 147) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal

Selain guru, komponen yang penting dalam pendidikan adalah kurikulum, karena kurikulum merupakan acuan bagi setiap satuan pendidikan dalam menjalankan pembelajaran. Sehingga kurikulum yang ada di Indonesia senantiasa mengalami perubahan maupun penyempurnaan sesuai dengan kebutuhan zaman (Muzamiroh, 2013:16). Upaya penyempurnaan kurikulum bertujuan demi mewujudkan sistem pendidikan nasional yang kompetitif dan selalu relevan dengan perkembangan zaman yang senantiasa menjadi tuntutan. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 35 dan 36 yang menekankan perlunya peningkatan standar nasional pendidikan sebagai acuan kurikulum secara berencana dan berkala dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan pada Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen seperti siswa yang kurang tertarik dengan pelajaran bahasa Indonesia yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan cara supaya siswa dapat tertarik yaitu dengan dilakukan variasi penyajian materi pembelajaran berupa media yang digunakan guru dengan menerapkan media video animasi. Usaha yang ditempuh untuk meningkatkan proses dan hasil

pembelajaran siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media video animasi ini diharapkan akan terjadi pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif dan Efektif.

Media video animasi merupakan satu dari sekian banyak media yang dapat dipilih untuk memperbaiki pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika berlangsung dalam kondisi dan situasi yang kondusif, menarik, menyenangkan dan nyaman. Oleh karena itu guru selain dituntut untuk memanfaatkan berbagai media yang menarik dan melakukan inovasi dalam setiap pembelajaran guru juga dituntut untuk menciptakan suasana yang mendukung dalam proses pembelajaran. Arsyad (2014:19) menyatakan bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.”

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal maka guru harus bisa menggunakan media yang tepat bagi siswa. Media Pembelajaran yang inovatif disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sangat penting untuk dilakukan karena akan membuat suasana belajar lebih menarik, menyenangkan dan menghindarkan siswa dari kejenuhan. Penggunaan media video animasi dirasa memiliki daya tarik yang cukup baik bagi siswa karena pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Oleh karena itu, siswa akan lebih tertarik untuk berhadapan langsung dengan media saat pembelajaran.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian bertujuan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Penelitian ini dilakukan pada Siswa kelas VII di MTs Mifahul Huda Kepanjen dan penelitian ini difokuskan sebagai upaya meningkatkan proses dan hasil pembelajaran pada teks fabel dengan menggunakan media video animasi pada Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas.

1.3 Rumusan Masalah

1.3.1 Rumusan Masalah umum

Uraian konteks penelitian dan fokus penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka masalah umum penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

Bagaimanakah meningkatkan proses dan hasil pembelajaran teks fabel melalui menggunakan media video animasi pada Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen?

1.3.2 Rumusan Masalah Khusus

Berdasarkan rumusan masalah umum di atas, maka dikemukakan rumusan masalah khusus sebagai berikut

- 1) Bagaimanakah peningkatan proses pembelajaran teks fabel dengan menggunakan media video animasi pada Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen?
- 2) Bagaimanakah peningkatan hasil pembelajaran teks fabel dengan menggunakan media video animasi pada Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian Umum

Dari rumusan masalah umum di atas dapat diketahui bahwa tujuan penelitian umum ini adalah meningkatkan proses dan hasil pembelajaran teks fabel melalui menggunakan media video animasi pada Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen.

1.4.2 Tujuan Penelitian Khusus

Dari rumusan masalah khusus diatas dapat diketahui bahwa tujuan penelitian khusus ini yakni sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan peningkatan proses pembelajaran teks fabel dengan menggunakan media video animasi pada Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen
- 2) Mendeskripsikan peningkatan hasil pembelajaran teks fabel dengan menggunakan media video animasi pada Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen

1.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan/dugaan sebagai berikut. “melalui penggunaan media video animasi dimungkinkan adanya peningkatan proses dan hasil pembelajaran teks fabel pada Siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- 1) Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keaktifan sehingga prestasi siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran, dapat menjadikan siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang diberikan dengan media yang lebih bervariasi dan bisa meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Bagi guru, sebagai wadah meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik, agar guru mampu memperbaiki proses pembelajaran terhadap permasalahan yang terjadi di kelasnya, dan mengembangkan keterampilan dan kreativitas guru dalam membuat dan memilih media yang digunakan.
- 3) Bagi peneliti, sebagai sarana untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan ilmu yang diperoleh dari bangku perkuliahan dengan realita yang terjadi di masyarakat dan dapat dijadikan sebagai referensi peneliti yang lain untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.7 Definisi Istilah

Untuk memudahkan dalam memahami judul penelitian tentang “Meningkatkan Proses dan Hasil Pembelajaran Teks Fabel Melalui Penggunaan Media video Animasi pada Kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen”, maka penulis perlu untuk memberikan penegasan dan penjelasan seperlunya, sebagai berikut:

1) Pembelajaran

pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan.

2) Proses Pembelajaran

proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

3) Hasil Pembelajaran

Hasil pembelajaran merupakan perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas Pembelajaran, hasil pembelajaran juga disebut kemampuan atau prestasi siswa yang siswa capai setelah melalui proses belajar mengajar.

4) Fabel

Secara etimologis fabel berasal dari bahasa Latin *fabulat*, Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia, Fabel juga disebut salah satu dari cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan yang nyata.

5) Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang secara harfiah berarti *tengah* atau perantara, dalam bahasa arab disebut *wasail* bentuk jamak dari *wasilah* yakni sinonim dari *al-wast* yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara *wasilah*.

6) Audio Visual

Audio visual dapat dinyatakan sebagai alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang berupa perangkat keras yang memberikan penekanan pada pengalaman konkrit atau nonverbal melalui mata dan telinga dalam proses belajar.

7) Media Video

Video adalah gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.

8) Animasi

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.





BAB V

PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan terkait dengan simpulan dan saran. Simpulan yang disajikan pada penelitian ini berupa bentuk ringkasan terhadap hasil dari penelitian yang berkaitan dengan peningkatan proses dan hasil pembelajaran teks fabel melalui penggunaan media video animasi pada siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen. Saran ditujukan kepada guru, siswa, sekolah, masyarakat dan peneliti selanjutnya. Berikut adalah paparan simpulan dan saran.

5.1 Simpulan

Secara umum dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil proses dan hasil nilai pembelajaran teks fabel siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan media video animasi. Dalam penelitian ini siswa diberikan tindakan dua siklus. Pada dua siklus ini siswa mengalami juga perubahan terhadap perilaku dalam mengikuti pembelajaran selama berlangsung, yang awalnya kurang dalam memahami teks fabel hingga siswa bisa memahami teks fabel. Sehingga bisa dikatakan bahwa media video animasi yang diterapkan berhasil membawa dampak positif pada pembelajaran teks fabel. Dibawah ini pemaparan simpulan proses dan hasil siswa dalam pembelajaran teks fabel melalui video animasi.

5.1.1 Peningkatan Proses

Proses pembelajaran teks fabel melalui penggunaan media animasi pada siswa kelas VII Mts Miftahul Huda Kepanjen mengalami peningkatan, dengan melakukan tindakan siklus I dan siklus II dimana siswa dapat mengembangkan pemikirannya melalui media sekaligus memahami teks fabel. Suasana kelas tampak kondusif saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa nampak antusias

untuk menyimak video yang ditampilkan dan memperhatikan saat guru (mahasiswa peneliti) menjelaskan atau menerangkan serta menugaskan juga pada siswa untuk membacakan hasil catatan dari video yang ditampilkan. Saat siswa ditugaskan untuk maju dan membacakan hasil catatan atas video yang ditampilkan, disitulah siswa dapat mengembangkan pemikirannya serta dapat sekaligus menumbuhkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat.

Dari hasil tindakan itulah siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran, yang semula pasif dalam pembelajaran hingga aktif dalam pembelajaran dengan mengembangkan pemikirannya. Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam proses mengalami peningkatan mulai pada siklus I hingga siklus II.

5.1.2 Peningkatan Hasil

Dari hasil bisa disimpulkan bahwa adanya peningkatan melalui berbagai aspek yang ada pada kriteria yang di tes dalam pembelajaran teks fabel. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II bisa dikatakan baik. Sehingga hasil tes siswa pada pelaksanaan siklus sudah mencapai kriteria keberhasilan dengan presentase 85,64% yang dari siklus I 72,05% dan dari pratindakan sebesar 58,97%.

Pembelajaran teks fabel melalui penggunaan media video animasi ini berpotensi untuk dikembangkan dan diterapkan. Karena, dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan. Baik juga dari nilai maupun dari perilaku siswa yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Setelah mengetahui hasil kemampuan membaca permulaan siswa, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan, minat, motivasi, konsentrasi, dan keberanian dalam belajar membaca permulaan. Agar lebih menguasai dalam keterampilan membaca dan menambah perbendaharaan kata.

2. Bagi Guru

Setelah mengetahui hasil dari peningkatan membaca permulaan ini, diharapkan guru:

- a. Guru dapat menjadikan sebagai alternatif pembelajaran teks fabel dengan media tersebut.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memaksimalkan media pembelajaran yang ada.
- c. Meningkatkan motivasi, minat, konsentrasi, dan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran. Sebisa mungkin menciptakan suasana yang nyaman dan senang bagi siswa saat pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MTs Miftahul Huda Kepanjen.

4. Bagi Masyarakat

Berdasarkan hasil penelitian ini, masyarakat terkhusus wali murid siswa kelas VII dapat mengembangkan minat dan motivasi siswa untuk terus berusaha dan tidak menyerah dalam belajar

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan hasil penelitian ini



sehingga penelitian ini dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi dunia pendidikan kita, terkhusus pada pendidikan yang ada disekolah terpencil atau kurang maju dan untuk dalam pendidikan Bahasa Indonesia.



DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto. 2015. Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media
- Arnum W, Pradhita. 2015. KEEFEKTIFAN TEKNIK PAPAN CERITA DALAM PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS FABELPADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 PATUK. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Berliana Yolandasari, Mega. 2020. Skripsi : “Efektivitas pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa indonesia dikelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali tahun pelajaran 2019/2020”.Salatiga : IAIN Salatiga.
- Bungin, B. 2011. *Metodologi penelitian kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Burhan Nurgiantoro. (2013). Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi. Yogyakarta: BPFE
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2015). Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hairudin, dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2017. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haryono, Ari Dwi. 2014. Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran. Malang: Genius Media
- Husamah, dkk. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Malang: UMM Press.
- Kosasih, E. (2014). Jenis-jenis teks. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Kunandar. (2016). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Monawati, M., & Fauzi, F. 2018. Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Pesona Dasar, 6(2). Diakses pada 07 Desember 2020.
- Muzamiroh, Mida. 2013. Kupas Tuntas Kurikulum 2013. Jakarta: Kata Pena.

- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman Vol. 03 No. 2 Desember 2017, 337.
- Pardjono, dkk. 2007. Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: UNY (tidak diterbitkan).
- Purwanto. (2014). Evaluasi Hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rochiati Wiriaatmadja. 2016. "Metode Penelitian Tindakan Kelas". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rosmita. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020. Skripsi. Jambi: Universitas Jambi.
- Rusmono. (2017). Strategi Pembelajaran Problem Based Learning. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Sanjaya. 2015. Model Pengajaran Dan Pembelajaran. Bandung: CV Pustaka Setia
- Sanjaya, W., (2016), Strategi Pembelajaran, Prenadamedia Group, Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. BANDUNG: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfemi, Wahyu Bagja. "Kemampuan Pedagogik Guru." (2019)
- Sutikno, m. Sobry. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Lombok: Holiatika
- Syafutri,H.D., & Hidayati, F. (2016). Fabel sebagai alternatif pendidikan karakter dalam pembelajaran sastra anak. Makalah dipresentasikan pada pertemuan seminar nasional sastra anak membangun karakter anak melalui sastra anak. Yogyakarta