

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
CERITA RAKYAT UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA SISWA KELAS IV
SDIT AL BASHIRAH PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk
Melakukan Penelitian Skripsidalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



IAIN PALOPO

Oleh

Hemi

20 02050 031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
CERITA RAKYAT UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA SISWA KELAS IV
SDIT AL BASHIRAH PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk
Melakukan Penelitian Skripsidalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



IAIN PALOPO

Oleh

Hemi

20 02050 031

Pembimbing

1. **Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**
2. **Muh. Agil Amin, S.Pd. I., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hemi
Nim : 20 0205 0031
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, Januari 2025
Yang membuat pernyataan,



Hemi
Nim 20 0205 0031

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDIT Al Bashirah Palopo*, yang ditulis oleh Hemi Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002050031, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 11 Maret 2025 bertepatan dengan 11 Ramadan 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 11 Maret 2025
11 Ramadan 1446 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Muh. Agil Amin, S.Pd. I., M.Pd. | Pembimbing II | () |

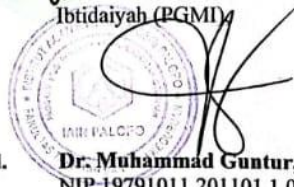
Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Dr. M. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP.19870516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP.19791011 201101 1 003

Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : -
Hal : Skripsi an. Hemi

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di_

Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini

Nama	: Hemi
NIM	: 2002050031
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	: Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDIT Al Bashirah Palopo

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

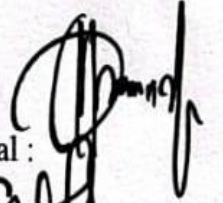
Wassalamualaikum Wr.Wb.

1. Dr. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
Penguji I

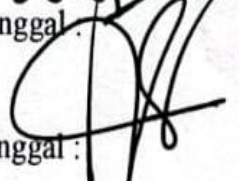
2. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
Penguji II

3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
Pembimbing I/Penguji

4. Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd
Pembimbing II/Penguji

()
Tanggal :

()
Tanggal :

()
Tanggal :

()
Tanggal :

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْأَعْمَالَ، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يُضِلِّ فَلَا هَادِيَ لَهُ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ
وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِنَا وَلَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا
عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. أَمَّا بَعْدُ فَحَمْدُ اللَّهِ تَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُ

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDIT Al-bashirah Palopo” setelah melalui proses yang panjang. Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan. Guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. Wakil Rektor II, dan Dr.

Mustaming. S.Ag., M.HI. Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat peneliti memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Hj. Nursaeni, M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu Alia Lestari, M.Si. Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd. Wakil Dekan III IAIN Palopo, senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi Fakultas yang terbaik.
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Prodi dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. dan Muh. Agil Amin, S.Pd., I., M.Pd. masing-masing selaku pembimbing I dan II peneliti yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang telah membantu peneliti dalam memfasilitasi buku literatur.
6. Hardianto Frendi Imbang, S.Pd. selaku kepala sekolah SDIT Al Bashirah Palopo dan Evasarmawati S.Pd., selaku wali kelas IVC serta staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta Bapak Mukhlis dan Ibu Suleha (Almh) terimakasih untuk semuanya yang telah merawat, mendidik,

mendoakan dan memberikan kasih sayang. Serta teruntuk saudara-saudariku yang selalu memberikan dukungan doa dan perhatian.

8. Sahabat-sahabatku Aisyah, Anti, dan Fatma, serta teman-teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo Angkatan 2020 yang telah bersedia memberikan bantuan dan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Para penghuni kos AHA dan ibu kos tercinta, yang tidak sempat peneliti sebutkan satu persatu tanpa terkecuali, yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak yang memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi yang memerlukan. Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Amin.

Palopo, 24 Januari 2025

Peneliti



Hemi

20 0205 0031

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

HurufArab	Nama	HurufLatin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	Ś	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdanye
ص	Şad	Ş	Es (dengan titik dibawah)
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik dibawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet(dengan titik dibawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberitanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda(’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>damamah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fathah dan yā’</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*
هَوْلَ : *hauila*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ ... اِ ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
إِ ...	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
أُ ...	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *mâta*
رَمَى : *ramâ*
يَمُوتُ : *yamûtu*

4. Ta Marbûtah

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat *harakat fathah, kasrah* dan *dhammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat *harakat sukun*, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfâl*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madânah al-fâḍilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), maka dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: rabbanâ
نَجِّنَا	: najjaânâ
الْحَقُّ	: al-ḥaqq
الْحَجُّ	: al-ḥajj
نُعَمِّ	: nu'ima
عُدُّوْ	: 'aduwwun

Jika huruf *bertasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (سيّ), maka ditransliterasikan seperti huruf *maddah* (â).

Contoh:

عَلِيّ	: 'ali (bukan 'aliyy atau 'aly)
عَرَسِيّ	: 'arasi (bukan 'arasiyy atau 'arasy)

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fatḥah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*.

Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (*bukanasy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*bukanaz-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi *apostrof* (‘) hanya berlaku bagi huruf *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila huruf *hamzah* terletak di awal kata, maka tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh:

تَامُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab Yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata *al-Qur’an*(dari *al-Qur’an*), *alhamdulillah*, dan

munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi al-Qur'an al-Karîm
Al-Sunnah qabl al-tadwîn

9. Lafaz Aljalâlah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍâf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

دِينُ الله disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abūal-Walīd Muḥammadibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abūal-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abūal-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

Swt	=Subhanahu WaTa‘ala
saw	=Sallallahu‘Alaihi Wasallam
as	=‘Alaihi Al-Salam
H	=Hijrah

M	=Masehi
SM	=Sebelum Masehi
l	=Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
SM	=Sebelum Masehi
QS.../...: 4	= QS Al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali ‘Imran/3: 4
HR	=Hadis Riwayat
: <i>dînullah</i>	
بِاللّٰهِ : <i>billâh</i>	

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ : *hum fî rahmatillâh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi ‘a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-laz\i unzila fih al-Qur ‘an

Naşr al-Din al-Tūsi

Naşr Hāmid Abū Zayd

Al- Tūfi

Al-Maṣlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu> (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
NOTA DINAS TIM PENGUJI.....	v
PRAKATA	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	vx
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR AYAT	xviii
DAFTAR HADIS	xx
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	12

A. Penelitian yang Relevan	12
B. Landasan Teori	14
1. Media Pembelajaran Multimedia	14
2. Cerita Rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia	21
3. Hasil Belajar	25
C. Kerangka Pikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
1. Lokasi Penelitian.....	33
2. Waktu Penelitian	33
C. Subjek Objek Penelitian.....	33
D. Prosedur Penelitian	33
E. Sasaran Penelitian	38
F. Instrumen Penelitian	38
G. Teknik Pengumpulan Data	42
H. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian	70
BAB V PENUTUP	73
A. Simpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP MAHASISWA	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. An-Nahl/16:125	5
---	---

DAFTAR HADIS

H.R. At-Tirmidzi (Mencari Ilmu).....	2
--------------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Obervasi Pembelajaran.....	39
Tabel 3.2 Indikator Pertanyaan Siswa.....	40
Tabel 3.3 Indikator Tes.....	41
Tabel 3.4 Kategori Peningkatan Hasil Belajar Siswa	44
Tabel 4.1 Hasil Tes Awal Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV	47
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Peneliti) Pertemuan I Siklus I.....	52
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus I.....	53
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Peneliti) Pertemuan II Siklus I.....	54
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus I	55
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Peneliti) Pertemuan I Siklus II.....	60
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus II	61
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Peneliti) Pertemuan II Siklus II	62
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus II	63
Tabel 4.10 Hasil Tes Awal Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV	66
Tabel 4.11 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus I	67
Tabel 4.12 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus I	67
Tabel 4.13 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus II	68
Tabel 4.14 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Terhadap Cerita Rakyat dari Pra Siklus,Siklus I dan Siklus II	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	30
Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas	35

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Nama Guru dan Tendik SDIT Al-bashirah Palopo
- Lampiran 2 Sarana dan Prasarana SD Islam Terpadu Al Bashirah Palopo
- Lampiran 3 Nama Siswa Kelas IVC SDIT Al-bashirah Palopo
- Lampiran 4 Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SDIT Al-bashirah Palopo
- Lampiran 5 Rubrik Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa Kelas IV Al-bashirah Palopo
- Lampiran 6 Lembaran Soal
- Lampiran 7 Lembar Hasil Kerja Siswa Siklus I
- Lampiran 8 Lembar Hasil Kerja Siswa Siklus II
- Lampiran 9 Modul Ajar Siklus I dan II
- Lampiran 10 Surat Keterangan Selesai Meneliti
- Lampiran 11 Surat Izin Penelitian dari PTSP
- Lampiran 12 Surat Izin Penelitian dari Kampus
- Lampiran 13 Lembar Validasi Lembar Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 14 Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa
- Lampiran 15 Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Guru
- Lampiran 16 Lembar Validasi Soal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
- Lampiran 17 Dokumentasi

ABSTRAK

Hemi, 2025.“*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDIT Al-bashirah Palopo*” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Muhammad Guntur dan Muh Agil Amin.

Skripsi ini membahas tentang penerapan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDIT Al-bashirah Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat di kelas IV SDIT Al Bashirah Palopo. 2) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDIT Al-bashirah Palopo menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang di laksanakan dengan dua siklus. Peran dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Al Bashirah Palopo dengan jumlah siswa 15 orang. Data di peroleh dari observasi, dokumentasi tes dan wawancara. Analisis data yang digunakan data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 52. Namun dikarenakan belum mencapai target peneliti melanjutkan ke siklus ke II, adapun jumlah peningkatan yang terjadi pada siklus II yaitu mencapai 76. Dengan jumlah presentas tersebut maka peneliti menghentikan tindakannya dan menarik kesimpulan bahwa penggunaan video animasi saat proses pembelajaran dapat meningkatkan nilai siswa kelas IV, dibuktikan dengan observasi pada siklus I yang belum maksimal dengan nilai 45%, sehingga dilanjutkan pada siklus II menjadi maksimal dengan 85%. Penelitian ini berimplikasi pada penggunaan media video animasi oleh guru untuk meningkatnya hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, video cerita rakyat, hasil belajar, Bahasa Indonesia, siswa SD.

ABSTRACT

Hemi, 2024. *"The Implementation of Folklore-Based Video Learning Media to Improve Students' Learning Outcomes in the Indonesian Language Subject for Grade IV Students at SDIT Al-Bashirah Palopo."* Undergraduate Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, State Islamic Institute of Palopo. Supervised by Muhammad Guntur and Muh Agil Amin.

This thesis discusses the implementation of video-based folk story learning media to improve the learning outcomes of Indonesian language students in grade IV at SDIT Al-Bashirah Palopo. This research aims to: 1) Determine the implementation of video-based folk story learning media in grade IV at SDIT Al-Bashirah Palopo. 2) Assess the improvement in the learning outcomes of grade IV students at SDIT Al-Bashirah Palopo using video-based folk story learning media.

This study employs Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The subjects of this research were 15 fourth-grade students at SDIT Al-Bashirah Palopo. Data were collected through observation, documentation, tests, and interviews. The data were analyzed using both qualitative and quantitative methods.

The results of the study show that in Cycle I, the number of students achieving the Minimum Learning Mastery Criterion (KKTP) was 52. Since this did not meet the target, the research proceeded to Cycle II, where the performance improved, reaching 76. Based on this improvement, the research concluded that using animated videos in the learning process can enhance the learning outcomes of fourth-grade students. This was evidenced by the increase from 45% in Cycle I to 85% in Cycle II. This research suggests that animated video media can effectively be used by teachers to improve student learning outcomes.

Keywords: Learning media, folklore video, learning outcomes, Indonesian language, elementary students.

تجريدي

هيمي ، ٢٠٢٥. "تطبيق وسائط التعلم القائمة على مقاطع الفيديو الفولكلورية لتحسين مخرجات التعلم لطلاب المواد الإندونيسية في الصف الرابع من SDIT البشيرة بالوبو" أطروحة برنامج دراسة تعليم المعلمين في المدرسة الابتدائية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، معهد بالوبو الديني الإسلامي التابع لولاية بالوبو. بتوجيه من محمد غونتور وموه عقيل أمين.

تناقش هذه الأطروحة تطبيق وسائط التعلم القائمة على مقاطع الفيديو الفولكلورية لتحسين نتائج التعلم للطلاب في المواد الإندونيسية في طلاب الصف الرابع من SDIT البشيرة بالوبو. يهدف هذا البحث إلى: (١) تحديد تطبيق الوسائط التعليمية المبنية على مقاطع الفيديو الفولكلورية في الصف الرابع من SDIT البشيرة بالوبو. (٢) معرفة تحسين مخرجات التعلم لطلاب الصف الرابع في SDIT البشيرة بالوبو باستخدام وسائط التعلم القائمة على مقاطع الفيديو الفولكلورية.

يستخدم هذا البحث البحث في الفصل الدراسي (PTK) ، والذي يتم إجراؤه في دورتين. الدور في هذه الدراسة هو طلاب الصف الرابع في SDIT البشيرة بالوبو بإجمالي ١٥ طالبا. تم الحصول على البيانات من الملاحظات وتوثيق الاختبارات والمقابلات. استخدم تحليل البيانات النوعية والكمية.

أظهرت نتائج هذه الدراسة أنه في الدورة الأولى بلغ عدد الطلاب الذين حققوا معايير تحقيق أهداف التعلم ٥٢ (KKTP). ومع ذلك ، نظرا لأنه لم يصل إلى هدف الباحثين الذين يواصلون الدورة الثانية ، فقد بلغ عدد الزيادات التي حدثت في الدورة الثانية ٧٦. بهذا العدد من الهدايا أوقف الباحث عمله وتوصل إلى استنتاج مفاده أن استخدام الفيديو المتحركة أثناء عملية التعلم يمكن أن يزيد من درجات طلاب الصف الرابع كما يتضح من الملاحظات في الدورة الأولى التي لم تكن الحد الأقصى بدرجة ٤٥٪ ، بحيث استمر في الدورة الثانية بحد أقصى ٨٥. هذا البحث له آثار على استخدام وسائط الفيديو المتحركة من قبل المعلمين لتحسين نتائج تعلم الطلاب.

الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام التعليمية، مقاطع الفيديو الفولكلورية، مخرجات التعلم، الإندونيسية، طلاب المدارس الابتدائية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah landasan bagi semua kemajuan dan perkembangan yang sangat berharga karena memungkinkan orang untuk memaksimalkan potensinya baik sebagai individu maupun anggota masyarakat. Seseorang perlu melalui proses pembelajaran agar mampu memahami potensinya. Salah satu cara untuk memaksimalkan potensi tersebut melalui pembelajara didalam kelas. Di dalam kelas yang di dalamnya terdapat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), merupakan kenyataan sehari-hari bahwa sebagian besar siswa belum memahami apa yang telah diajarkan oleh guru. Hal ini di sebabkan sebagian besar siswa masih kekurangan kompetensi individual yang di perlukan dalam belajar dan guru belum sepenuhnya memanfaatkan potensinya selama proses belajar mengajar. Beberapa siswa masih perlu belajar pada tingkat pemahaman. Siswa belum mampu menggunakan dan menerapkan dengan baik fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan baru lainnya dalam memecahkan masalah kontekstual kedalam pembelajaran.¹

Pendidikan adalah kebutuhan mendasar manusia untuk membangun bangsa yang maju, bermartabat, dan sejahtera. Peran Pendidikan membentuk manusia berkualitas yang memiliki kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara serta

¹ Kartini et al “Pelatihan Penerapan Median Inovatif dalam Pembelajaran di Pondok Pesantren Datok Sulaiman” Madaniya 3, No 4 November (2022), <https://doi.org/10.53696/27214834272>

mewujudkan negara maju. Dengan generasi yang kreatif, memiliki visi jelas, dan terarah dapat menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara optimal. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif yang bertujuan mengembangkan potensi diri peserta didik, membentuk manusia dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan. Pendidikan adalah kunci kemajuan bangsa. Oleh karena itu, perlu diupayakan pendidikan yang bermutu untuk menghasilkan generasi penerus yang berkualitas dan mampu menjawab tantangan masa depan.²Salah satu hadis yang menyebutkan tentang mencari ilmu yang mana Rasulullah saw bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ. (رواه الترمذي).

Artinya:

“Dari Abu Hurairah berkata; Rasulullah saw. bersabda: “Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”. (HR. At-Tirmidzi).³

²Lestari Widya Veronica Hasibuan, Christa Voni Sinaga, and Emelda Thesa Lonika, “Pengaruh Metode Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2022, 218, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8135>.

³Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *SunanAt-Tirmidzi*, Kitab. Al-‘Ilmu, Juz. 4, No. 2655, (Beirut- Libanon: DarulFikri, 1994) :294.

Pendidikan yang sukses bergantung pada banyak faktor, salah satu yang paling penting adalah proses pelaksanaan pembelajaran, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, diperlukan perencanaan yang matang. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru yang memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik. Pembelajaran dapat dilihat sebagai suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terkait dan dapat memengaruhi pencapaian tujuan belajar. Komponen-komponen tersebut antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi, guru, dan peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru biasanya memilih satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Metode pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang baik merupakan kunci utama untuk mencapai pendidikan yang sukses.⁴

Menyampaikan ilmu dengan efektif adalah hal yang penting bagi guru. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media ini sangat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media juga merupakan sesuatu yang tidak bisa diabaikan. Oleh karena itu, guru harus mampu menggunakan berbagai media pembelajaran yang tersedia di sekolah, termasuk media yang mengikuti perkembangan zaman. Jika media yang tersedia terbatas, guru setidaknya harus bisa menggunakan media yang murah dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadi

⁴Arifani Zahira, Ismail Marzuki, and Arya Setya Nugr, "Penggunaa Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sd," *Cendekia Pendidikan* 3, no. 6 (2024): 101–12, <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>.

salah satu strategi guru untuk membangkitkan semangat belajar siswa.⁵ Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan pada tanggal 27 Mei 2024 dengan guru kelas IV, peneliti mendapatkan informasi bahwa guru hanya memberikan buku pembelajaran kelas IV ke peserta didik dan menuliskannya, tanpa menjelaskan materi pelajaran. Setelah itu memberikan Pekerjaan Rumah (PR) untuk di selesaikan. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang memiliki nilai rata-rata 43,13 sedangkan standar penilaian 70.⁶ Namun peserta didik betah jika bermain media elektronik, maka dari itu guru sebaiknya menciptakan format pembelajaran yang bisa di terima kalangan peserta didik di era sekarang yang tak bisa lepas dengan *handphone*. Karakter peserta didik sekarang dapat diketahui bahwa peserta didik menginginkan pembelajaran yang inovatif dan interaktif, jadi peserta didik menginginkan pembelajaran yang dapat di akses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan teknologi yang peserta didik punya. Berarti, inovasi teknologi pendidikan di era ini sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia supaya bisa bersaing dikalangan global, maka di perlukan guru-guru yang kreatif dan inovatif untuk menciptakan itu. Dalam hal ini guru berperan penting dalam pembelajaran jika guru mampu menggunakan media yang menarik maka siswa akan lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sebagaimana kewajiban tentang belajar dan pembelajaran dalam Firman Allah Swt. Q.S An-Nahl/16:125.

⁵Asni Furoidah, "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (2020): 63–77, <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.

⁶ Rositah, Wali Kelas IV C. "Hasil Wawancara" 27 Mei 2024, SDIT Al Bashirah Kota Palopo.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
 أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Terjemahnya :

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk”.⁷

Ayat 125 Q.S. An-Nahl menekankan kewajiban belajar dan mengajar, serta metode yang tepat dalam pelaksanaannya. Allah Ta’ala menyuruh Rasulullah saw agar mengajak makhluk kepada Allah dengan hikmah, yaitu dengan berbagai larangan dan perintah yang terdapat di dalam Al-Kitab dan As-Sunnah, agar mereka waspada terhadap siksa Allah.

Firman Allah, “Dan bantahlah mereka dengan cara yang baik,” berdialoglah dengan mereka dengan lembut, halus, dan sapaan yang sopan, sebagaimana hal ini pun di perintahkan Allah kepada Musa dan Harun tatkala diutus menghadap Fir’aun, seperti difirmankan,”Maka berbicaralah kamu berdua dengannya engan kata-kata yang lemah lembut, mudah-mudahan dia ingat atau takut.” (Thaahaa:44).⁸

Indonesia kaya akan budaya dan seni, termasuk karya nusantara berupa cerita rakyat yang unik di setiap daerahnya. Cerita-cerita ini merupakan warisan budaya yang berkembang sejak zaman dahulu dan menjadi ciri khas bangsa. Cerita rakyat biasanya menceritakan kejadian atau asal usul suatu tempat dengan

⁷Kementrian Agama RI, “Al-Quran Dan Terjemahannya” (Jakarta: Departemen Agama RI, 2019).

⁸Muhammad Nasib Rifa’I, *Kemudahan Dari Allah Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir*, 7th ed. (Jakrta: Maktabah Ma’arif, Riyadh, 2017).

tokoh binatang, manusia, jin, dan lainnya. Meskipun penting untuk dilestarikan, generasi sekarang kurang tertarik dengan cerita rakyat daerahnya. Penyebabnya adalah kurangnya pengenalan cerita rakyat melalui media yang menarik bagi generasi moderen. Kebanyakan cerita rakyat hanya tersedia dalam bentuk buku, yang dianggap kuno di zaman sekarang. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk melestarikan cerita rakyat dengan cara yang lebih menarik dan kekinian. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan media yang disukai generasi muda, seperti animasi, film, atau permainan.⁹ Kurangnya pengenalan cerita rakyat melalui media yang menarik siswa menjadi bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi menurun.

Berdasarkan permasalahan tersebut ada beberapa teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya adalah media pembelajaran berbasis video cerita rakyat. Video merupakan media pembelajaran yang menggabungkan elemen audio dan visual dengan menyampaikan cerita melalui gambar dan suara, berfungsi sebagai alat pendidikan yang berharga. Mengintegrasikan video ke dalam pembelajaran memberdayakan guru untuk secara efektif menyesuaikan materi pembelajaran agar selaras dengan usia dan kemampuan siswa. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan konten video, penting untuk memberikan pedoman yang jelas mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendidik harus mengantisipasi potensi kesulitan yang mungkin dihadapi siswa dalam memahami bahasa yang digunakan dalam

⁹Putu Gilang Pratama, Gede Saindra Santyadiputra, and Made Windu Antara Kesiman, "Panji Sakti 'the King of Buleleng': Game 3D Cerita Rakyat Berbasis Desktop," *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal* 1, no. 2 (2021): 98, <https://doi.org/10.23887/insert.v1i2.31040>.

video, khususnya kosakata dan dialog. Memasukkan beragam bahasa lisan dan narasi video secara efektif memaparkan siswa pada kosakata baru dan meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai gaya komunikasi.¹⁰ Media pembelajaran berbasis video telah menjadi tren saat ini dan banyak digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan media tersebut dapat disesuaikan dengan teknologi yang ada. Selain itu, media pembelajaran interaktif yang menggabungkan berbagai media seperti buku, audio, grafik, gambar, animasi, dan video juga dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan. Dengan demikian, pendidikan dapat menjadi lebih baik dan berkualitas.

Di tengah keragaman suku dan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia, bahasa Indonesia berperan penting sebagai alat pemersatu. Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa bahasa secara umum dapat diartikan sebagai lambang. Sedangkan secara istilah, bahasa merupakan alat komunikasi yang menggunakan sistem lambang dan dihasilkan melalui ucapan manusia. Sejak dini, bahasa Indonesia diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar, mulai dari kelas satu hingga kelas enam. Proses belajarnya terbagi menjadi dua tahap, yaitu untuk kelas rendah dan kelas tinggi. Salah satu faktor yang memengaruhi keaktifan siswa dalam belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar

¹⁰Yuana Candrasari, Nazla Maharani Umayu, and Asrofah Asrofah, "Video Berbasis Budaya Nusantara Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Untuk Smk Di Pati," *Jurnal Skripta* 8, no. 2 (2022): 1–8, <https://doi.org/10.31316/skripta.v8i2.1868>.

adalah kesesuaian tujuannya dengan mata pelajaran lain, yaitu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.¹¹

Di sekolah dasar, salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah cerita rakyat. Seiring kemajuan teknologi, dunia pendidikan pun beradaptasi dengan memperbarui media pembelajaran. Salah satu contohnya adalah penggunaan video pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan nyata. Video pembelajaran merupakan media audio visual, yang berarti melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Di dalam video tersebut, ditampilkan gambar atau animasi yang bergerak dan disertai dengan suara, sehingga menarik minat siswa untuk belajar. Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang diturunkan secara lisan dari generasi ke generasi, berisi kisah-kisah tentang asal-usul tempat, kejadian, atau tokoh tertentu. Cerita rakyat dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu legenda, mite, dan dongeng. Pembagian ini terbilang ideal, namun kenyataannya banyak cerita yang memiliki ciri-ciri dari beberapa kategori sehingga sulit untuk diklasifikasikan secara tegas. Cerita rakyat umumnya mengandung nilai-nilai moral, budaya, pendidikan, sosial, dan agama yang dapat dipelajari oleh para pendengarnya.¹²

Proses belajar menghasilkan perubahan yang dapat diukur dan diamati, dan perubahan ini disebut hasil belajar. Hasil belajar sangat penting dalam proses

¹¹Elza Zairima, Rustam Rustam, and Lailatun Nur Kamalia Siregar, "Penerapan Media Film Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesiadi SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut Sei Tuan Deli Serdang," *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 2, no. 2 (2024): 259–72, <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i2.677>.

¹²Nira Sari Syahrul Zyam and Nanang Khoirul Umam, "Analisis Keterampilan Memirsa Pada Video Pembelajaran Cerita Rakyat Melalui Whatsapp," *Journal of Elementary Education* 05, no. 04 (2022): 645–52.

belajar karena memungkinkan kita untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, hasil belajar diukur berdasarkan empat aspek keterampilan berbahasa: membaca, berbicara, menulis, dan menyimak.¹³ Dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat memungkinkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan menyimak serta memberikan kosakata baru untuk siswa dalam berkomunikasi. Dengan media pembelajaran yang berbasis video ini, siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan tidak membosankan sehingga, pembelajaran menjadi menyenangkan.

Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat pada mata pelajaran bahasa Indonesia memungkinkan siswa lebih mudah memahami bahasa yang digunakan dalam video, khususnya kosakata dan dialog. Dengan media video ini siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai gaya komunikasi serta menemukan kosa kata baru. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDIT Al Bashirah Palopo.

B. Batasan Masalah

¹³Rina Pratiwi and Zulfadewina, "Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1247–55, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini difokuskan pada penerapan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar pada kemampuan kognitif siswa mata pelajaran bahasa Indonesia di SDIT Al Bashirah Palopo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat di kelas IV SDIT Al Bashirah Palopo?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDIT Al Bahshirah Palopo menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat di kelas IV di SDIT Al Bashirah Palopo.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDIT Al Bashirah Palopo menggunakan media pembelajaran berbasi video cerita rakyat.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi siswa: Agar dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat menambah pengetahuan tentang cerita rakyat serta dapat menambah keterampilan dalam menyimak dan meningkatkan kreativitas dan sikap.

2. Bagi guru: Sebagai bahan masukan bagi guru SD, bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
3. Bagi sekolah: Sebagai masukan bagi sekolah dalam memfasilitasi penggunaan media pembelajaran di SDIT Al Bashirah Palopo.
4. Bagi peneliti: Menjadikan pedoman pada saat menjadi guru, bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat dapat menarik minat belajar siswa dalam belajar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Secara umum penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat telah banyak dilakukan oleh para peneliti, diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayudiah Anggraini, Abdul Muktedir, dan Daimun Hambali yang berjudul “ *Penerapan Program Literasi Berbasis Cerita Rakyat untuk Menanamkan Perilaku Empati dan Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IVA SDN 2 Rejang Lebong*” penelitian ini bertujuan untuk menanamkan empati dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui program literasi yang berbasis cerita rakyat. Kegiatan literasi berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan membaca, memahami, dan menganalisis cerita rakyat. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam berbagai aspek setelah penerapan program literasi berbasis cerita rakyat. Penerapan program literasi berbasis cerita rakyat terbukti dapat menanamkan perilaku empati dan meningkatkan hasil belajar.¹⁴

Terdapat perbedaan penelitian diatas dengan penelitian penulis, dimana penelitian diatas memiliki tujuan yang lebih luas, yaitu menanamkan nilai empati dan meningkatkan hasil belajar. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis memiliki tujuan yang lebih sempit, yaitu meningkatkan hasil belajar pada mata

¹⁴Ayudiah Anggraini, Abdul Muktedir, and Daimun Hambali, “Penerapan Program Literasi Berbasis Cerita Rakyat Untuk Menanamkan Perilaku Empati Dan Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IVA SDN 2 Rejang Lebong,” *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2021): 82–90, <https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i2.16081>.

pelajaran bahasa Indonesia. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian diatas yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran yang berbasis cerita rakyat.

2. Oleh Dina Alfarida dan Febrina Dafit yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animaker untuk Kemampuan Berbicara Siswa pada Materi Dongeng Kelas 1 SDN 141 Pekanbaru*” penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya minat belajar siswa khususnya pembelajaran bahasa Indonesia, hal yang menyebabkan permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng.¹⁵

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian penulis, dimana penelitian diatas bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Sedangkan penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa. Adapaun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video.

3. Hafidz Al Ashar, Suhartiningsih dan Kendid Mahmudi berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA SDN Madaeng 1 Sidoarjo*” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan pengembangan media yang digunakan pada pembelajaran dimana media tersebut dapat membuat siswa lebih

¹⁵Dina Afrida and Febrina Defit, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Kemampuan Berbicara Siswa Pada Materi Dongeng Kelas 1 SDN 141 Pekanbaru,” *Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri* 10 (2024): 2317, <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10.i1.2773>.

aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa serta alat bantu yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.¹⁶

Persamaan terhadap penelitian ini dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama ingin meningkatkan hasil belajar siswa pada sekolah dasar. Adapun perbedaannya terdapat pada media pembelajaran yang digunakan, peneliti diatas menggunakan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Multimedia

a. Konsep Media Pembelajaran Multimedia

Media pembelajaran adalah alat bantu atau benda yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian informasi dari pengajar kepada peserta didik. Media ini mampu menarik perhatian dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan mata pelajaran serta dapat meningkatkan semangat dan daya kritis siswa dalam proses belajar mengajar.¹⁷

¹⁶Hafidz Al Ashar, Suhartiningsih Suhartiningsih, and Kendid Mahmudi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo," *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2023): 12, <https://doi.org/10.19184/jipsd.v10i1.34999>.

¹⁷Nurul Mujtahidah et al 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo', *Jurnal Konsepsi*, 12.4 SE-Daftar Artikel (2023), 53–61 <<https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>>.

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting, di antaranya: Menjelaskan atau memvisualisasikan materi yang sulit dipahami artinya, media dapat membantu menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dimengerti, terutama untuk materi yang abstrak atau sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Menarik perhatian siswa dimana media yang menarik dan interaktif dapat membantu menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus mereka dalam belajar. Memperjelas penyampaian pesan yaitu, penggunaan media dapat membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih jelas dan efektif. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya artinya, media dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran, serta memungkinkan pembelajaran yang lebih hemat biaya. Menghindari kesalahan tafsir, dimana penggunaan media yang tepat dapat membantu menghindari kesalahpahaman dan memastikan siswa memahami materi dengan benar. Mengakomodasi perbedaan tipe gaya belajar siswa yaitu, media pembelajaran yang beragam dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga semua siswa dapat belajar dengan efektif. Mencapai tujuan pembelajaran secara efektif yaitu, penggunaan media yang tepat dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Media pembelajaran dapat menjadi perantara dalam penyampaian informasi atau materi pembelajaran yang dapat menambah wawasan pengamat ataupun pelajar. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, seperti media cetak, media audio, media visual, media audiovisual, dan sebagainya. Pembelajaran berdiferensiasi akan lebih optimal jika digabungkan dengan media digital, karena

media digital menyediakan berbagai alat teknologi dan sumber daya yang dapat disesuaikan dengan beragam kebutuhan belajar setiap siswa.¹⁸ Media pembelajaran berbasis video termasuk ke dalam jenis media audiovisual. Media audiovisual pada umumnya dinilai menarik dan dapat memotivasi siswa dalam mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah disaksikan.

Pembelajaran berbasis video merupakan metode penyampaian pengetahuan atau keterampilan dengan menggunakan video. Bahan belajar video adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang dan sesuai untuk belajar. Agar efektif untuk pembelajaran, video harus memiliki minimal dua elemen, yaitu visual dan audio. Elemen visual berperan sebagai sumber utama informasi yang mudah dipahami, sedangkan elemen audio berfungsi untuk menjelaskan informasi tersebut.¹⁹ Melalui penerapan media pembelajaran yang sesuai, proses dan suasana pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

b. Prinsip Media Pembelajaran Berbasis Video

Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis video telah menjadi salah satu alat yang sangat potensial untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan membantu

¹⁸ Salmilah and Hisbullah, "Optimalisasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di Madrasah Melalui Pemanfaatan Media Digital," 2024, 80–88.

¹⁹ Aisyah Husnul Khotimah and Maulfi Syaiful Rizal, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Pengerjaan Proyek Vlog Pada Materi Teks Berita," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 68–74, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.380>.

siswa memahami konsep dengan lebih baik. Video merupakan rangkaian gambar diam yang diputar secara berurutan melalui lensa proyektor, sehingga menghasilkan ilusi gerakan pada layar. Media ini umumnya dimanfaatkan untuk hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video mampu menyajikan informasi, menggambarkan proses, menjelaskan konsep kompleks, melatih keterampilan, memperpendek atau memperpanjang waktu, dan memengaruhi sikap. Video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat memengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki media lain.

c. Karakteristik Media Video

Agar video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya, maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik media video yaitu:

- 1.) *Clarity of Message* (kejelasan pesan, Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
- 2.) *Stand Alone* (berdiri sendiri), Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- 3.) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya), Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan

bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4.) Representasi Isi, materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5.) Visualisasi dengan media, materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6.) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi, tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap spechsystem komputer.

7.) Dapat digunakan secara klasik atau individual video pembelajaran dapat digunakan oleh parasiswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bias dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

b. Manfaat Media Video

Manfaat menggunakan video pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video pada

proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1.) Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
- 2.) Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
- 3.) Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
- 4.) Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya.
- 5.) Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi
- 6.) Daya nalar Peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
- 7.) Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan.
- 8.) Hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan.

c. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut:

- 1.) Tujuan Kognitif
 - a. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
 - b. Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
 - c. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

2.) Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

3.) Tujuan Psikomotori

- a. Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerak.
- b. Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik model - model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah afektif video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/ gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut. Sebagai bahan

ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk di informasika dalam proses pembelajaran karena pembeljaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung.²⁰

2. Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Cerita Rakyat

Indonesia kaya akan budaya dan sastra warisan leluhur yang tersebar di berbagai daerah. Karya sastra terbagi menjadi dua jenis: lisan dan tulisan. Karya sastra lisan banyak ditemukan di masyarakat tradisional yang masih memegang teguh unsur budaya turun-temurun seperti legenda, dongeng, mitologi, tahayul, mantera, drama tradisional, dan upacara adat. Sastra lisan mengandung ajaran luhur, informasi berharga tentang asal-usul tempat atau benda sakral, agama, kepercayaan, dan adat istiadat suatu daerah. Salah satu contoh sastra lisan yang masih eksis di dunia pendidikan adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan salah satu jenis karya sastra di samping puisi dan prosa yang lebih populer di masyarakat. Cerita rakyat adalah cerita masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa dengan kekayaan budaya dan sejarahnya . Cerita rakyat adalah budaya yang melekat pada kelompok masyarakat. Oleh karena itu, alur cerita, bahasa, tradisi, dan budaya dalam cerita rakyat kerap memiliki kedekatan dengan pemiliknya atau bahkan menjadi cerminannya.

Cerita rakyat dapat dimanfaatkan untuk membentuk karakter siswa karena mengandung amanat yang dapat dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, cerita rakyat juga dianggap sebagai tradisi dan

²⁰Susi Susanti et al, *Desain Media Pembelajaran SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022).

kepercayaan yang diwariskan antar generasi dalam suatu masyarakat. Cerita rakyat, yang lebih dikenal sebagai dongeng, legenda, atau cerita lisan berlatar belakang sejarah, mengandung berbagai nilai norma, pendidikan, perjuangan, moral, kepahlawanan, dan pengabdian yang dapat dipelajari dan diamalkan oleh masyarakat modern. Sebagai karya sastra yang lahir dan berkembang di lingkungan pemiliknya, cerita rakyat diyakini memiliki nilai-nilai kearifan lokal dan keluhuran budi pekerti dari masyarakat tersebut.²¹ Dengan adanya cerita rakyat peserta didik dapat lebih mengenal sejarah yang banyak mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang dapat dikembangkan dan dilestarikan sebagai salah satu tradisi atau kepercayaan yang diwariskan untuk generasi dalam masyarakat.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pengembangan aktivitas siswa. Hal ini karena bahasa merupakan alat komunikasi, dan belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi dengan baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang sama dengan mata pelajaran lainnya, yaitu untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan. Dengan mempelajari Bahasa Indonesia secara efektif dan menarik, siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi mereka dengan lebih baik.²²

²¹Uswatun Khasanah, Irfai Fathurohman, and Deka Setiawan, "Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Genuk Kemiri," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 1 (2022): 60–64, <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1611>.

²²Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44, <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya bertujuan agar siswa dapat menguasai kemampuan berbahasa yang baik dan benar, serta mampu menikmati keindahan bahasa dan sastra Indonesia. Kemampuan ini harus disesuaikan dengan situasi, tujuan, dan tingkat pengalaman masing-masing siswa. Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan, dan hal ini perlu dipahami dengan baik, terutama oleh guru bahasa dan guru pada umumnya. Guru bahasa harus memahami bahwa tujuan akhir belajar bahasa adalah agar siswa menjadi mahir dalam semua aspek bahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.²³ Dengan pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik dan dapat meningkatkan ilmu sosial yang baik, sehingga pemanfaatan bahasa Indonesia dapat dikembangkan dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tulisan.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi lisan dan tulis secara baik dan benar, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia. Hal ini sejalan dengan hakikat belajar bahasa yang berfokus pada komunikasi, meskipun ada berbagai tujuan lain seperti pendidikan (integratif, instrumental, penalaran, dan kebudayaan). Pengajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan mengenal diri dan budayanya sendiri, serta budaya orang lain, mengungkapkan gagasan dan perasaan dengan jelas, berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang menggunakan bahasa Indonesia, dan

²³Mirawati et al 'Strategi Guru Dalam Mengembangkan Literasi Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar', *Jurnal Sinestesia*, Vol.12.No.1 (2022), 165–77 <<https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/166%0Ahttps://www.sinestesia.pustaka.my.id/index.php/journal/article/download/166/55>>.

mengembangkan kemampuan analisis dan imajinasi. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan kecakapan komunikasi peserta didik, membentuk insan Indonesia yang berbudaya dan berwawasan luas, mendorong partisipasi aktif dalam masyarakat, serta mengembangkan potensi individu secara optimal.²⁴

c. Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sastra merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini bukan tanpa alasan, karena sastra memiliki peran krusial dalam mencapai berbagai aspek tujuan pendidikan. Dalam pembelajaran sastra khususnya cerita rakyat (hikayat), peserta didik diharapkan mampu mengenali dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat, meningkatkan pengalaman batin yaitu mempelajari nilai-nilai dalam cerita rakyat dapat memperkaya pengalaman batin dan memperluas wawasan peserta didik, serta membentuk sikap positif yaitu memahami nilai-nilai dalam cerita rakyat diharapkan dapat menumbuhkan sikap positif pada diri peserta didik untuk menerapkan norma-norma yang berlaku di masyarakat.²⁵

Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang di wariskan secara turun-temurun dalam masyarakat tradisional, baik yang mengenal huruf maupun tidak. Cerita ini disampaikan secara lisan dan mengandung nilai-nilai luhur serta identitas budaya. Cerita rakyat bersifat anonim, artinya penciptanya tidak diketahui, dan telah berkembang di kalangan masyarakat tertentu dalam waktu

²⁴Muh Guntur et al, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Selat Media, 2023).

²⁵Evi Barokah, "Penerapan Penggunaan Telegram Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Meningkatkan Kemampuan Dan Hasil Belajar Pada Teks Hikayat," *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan* 9, no. 2 (2021): 309–25, <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.248>.

yang lama. Di era modern ini, cerita rakyat tidak hanya dilestarikan secara lisan, tetapi juga dipublikasikan dalam bentuk tulisan melalui berbagai media. Cerita rayat pada pembelajaran bahasa Indonesia.²⁶

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) setelah mengikuti proses belajar. Hasil belajar dapat diukur dengan skor tes yang menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar. Belajar adalah proses yang bertujuan untuk mengubah perilaku siswa secara permanen. Dalam pembelajaran, guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil belajar adalah siswa yang mencapai tujuan belajar tersebut.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi adalah kunci untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Evaluasi merupakan proses pemanfaatan informasi untuk menilai seberapa efektif program pembelajaran dalam memenuhi kebutuhan siswa. Lebih dari sekadar alat ukur, evaluasi juga berperan sebagai sumber umpan balik dan sarana untuk menentukan langkah selanjutnya. Evaluasi juga membantu mengukur tingkat penguasaan siswa, tidak hanya dalam aspek pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar siswa harus

²⁶Ngangga Saputra, Misnawati, and Siti Muslimah, "Analisis Gaya Bahasa Dalam Cerita Rakyat Oleh Siswa Kelas X SMAN I Damang Batu Serta Implikasinya Terhadap Pembelajaran," *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya (Protasis) Amik 2*, no. 1 (2023): 33–51.

mencakup semua aspek yang dipelajari di sekolah, baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan.

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah :pertama faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Kedua faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan.²⁷ Hasil belajar siswa merupakan hasil kolaborasi antara faktor internal dan eksternal. Guru dan orang tua perlu memahami faktor-faktor ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi siswa. Dari hasil belajar yang diperoleh pengetahuan siswa dapat meningkat dan dapat memperoleh hasil belajar yang baik serta dapat mengembangkan kemampuannya baik pengetahuan maupun perubahan tingkah laku.

Indikator keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang membuktikan terjadinya suatu perubahan. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah

²⁷Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 1st ed. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2019).

yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²⁸

Pada dasarnya, pengungkapan hasil belajar yang ideal mencakup seluruh ranah psikologis yang mengalami perubahan akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Hal utama dalam memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah dengan memahami indikator secara keseluruhan yang terkait dengan jenis prestasi yang ingin dicapai, dinilai, atau bahkan diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom, dalam *Taxonomy of Educational Objectives*, membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penjelasan mengenai indikator hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Ranah Kognitif: Merupakan perubahan dalam perilaku yang terjadi pada aspek kognisi. Proses belajar melibatkan aktivitas mulai dari penerimaan stimulus, penyimpanan, hingga pengolahan informasi di otak. Menurut Bloom, tingkat hasil belajar kognitif dimulai dari yang paling dasar, seperti hafalan, hingga yang paling kompleks, yaitu evaluasi.
- b. Ranah Afektif: Dalam ranah afektif, hasil belajar disusun secara hierarkis, mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling tinggi. Ranah ini berhubungan dengan nilai-nilai yang kemudian terhubung dengan sikap dan perilaku individu.

²⁸ Muh Agil Amin "Penggunaan Media Kartu Pembelajaran dalam Menemukan Isi Kandungan QS. Al-Ikhlas (112) 1-4, " *International Journal Of Educational Resources* 3, no 4 (2022): 366

- c. Ranah Psikomotorik: Hasil belajar dalam ranah psikomotorik disusun dalam urutan mulai dari yang paling dasar dan sederhana hingga yang paling kompleks. Tingkat yang lebih tinggi dalam ranah ini hanya dapat dicapai setelah siswa menguasai tingkat hasil belajar yang lebih rendah terlebih dahulu.²⁹

C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran harus dirancang dengan menarik agar dapat meningkatkan daya serap dan kemampuan memahami suatu informasi. Tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat memengaruhi hasil belajar siswa, karena media yang digunakan tidak sesuai dengan materi pelajaran sehingga mengakibatkan suasana kelas menjadi pasif dan siswa tidak memiliki ketertarikan dan minat dalam mengikuti pembelajaran karena dianggap membosankan. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa hanya menerima penjelasan dari guru tanpa menekankan penyerapan dan pemahaman informasi.

Kemampuan siswa dalam memahami cerita rakyat masih sangat rendah, terlihat dari pengetahuan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang, seperti pada materi cerita rakyat yang merupakan salah satu karya nusantar yang masih kurang diminati oleh siswa karena dianggap membosankan. Program yang sesuai perlu diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat pembelajara efektif. Namun, kesulitan dalam membuat program

²⁹ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 2019, 659–63.

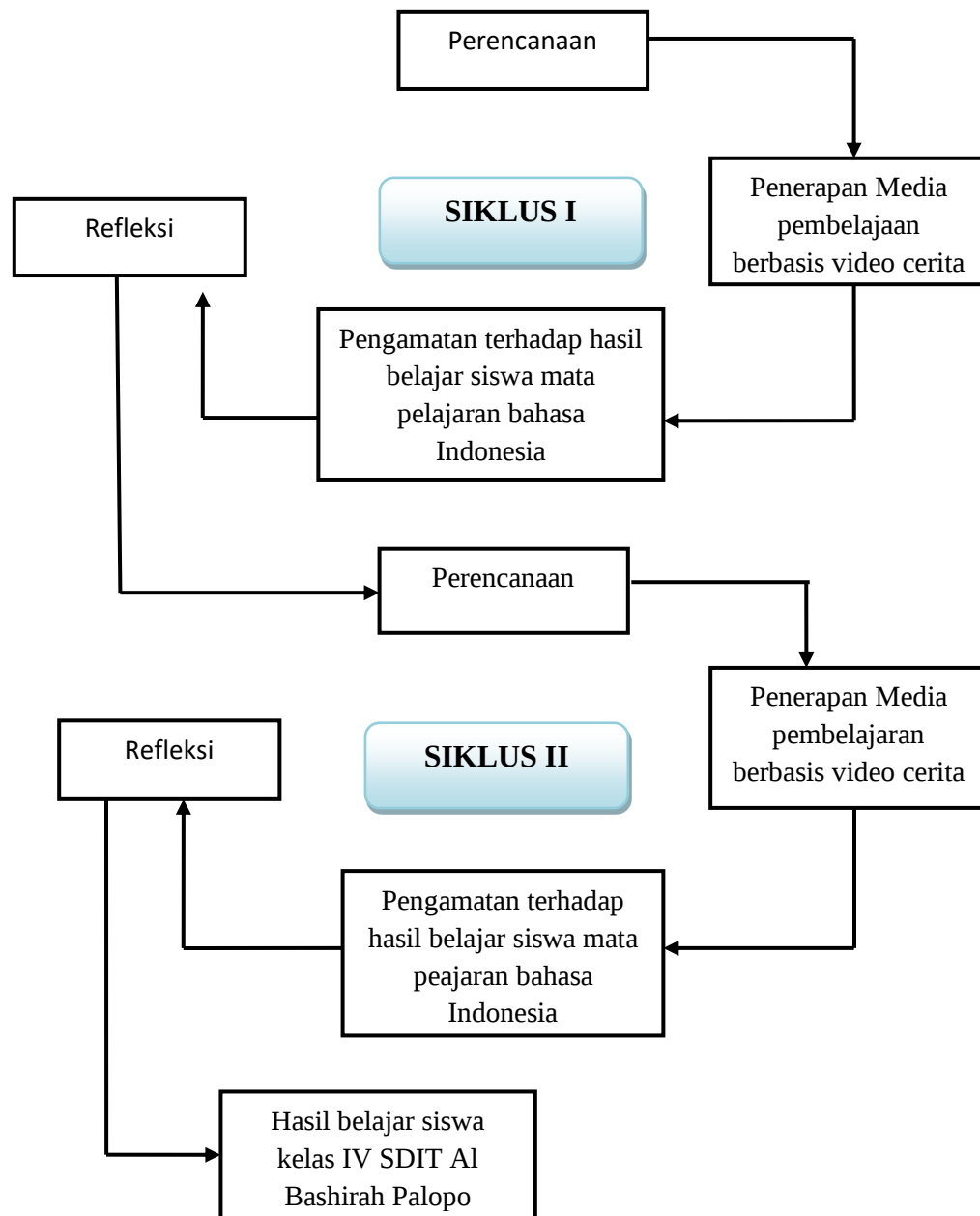
pembelajaran yang menarik membuat para pendidikan enggan menggunakannya, meskipun banyak program yang bermanfaat.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas IV C Al Bashirah belum optimal. Hal ini terlihat dari penggunaan metode ceramah yang dominan, di mana guru lebih berperan aktif dan siswa hanya pasif menerima materi dan mengerjakan soal. Akibatnya siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif.

Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat kurang antusias dalam pembelajaran. Banyak yang hanya sibuk dengan diri sendiri atau bercerita dengan teman yang lain, sehingga siswa tidak memahami materi dengan baik dan kesulitan saat menjawab pertanyaan dari guru. Guru hanya menyampaikan cerita melalui buku dongeng sehingga siswa kurang memahami dan tidak dapat mengembangkan imajinasinya dalam memahami cerita rakyat sebagai salah satu karya nusantara.

Media pembelajaran berbasis video cerita rakyat bisa menjadi program untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Media berbasis video pada dasarnya mampu mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa dengan baik hanya dengan melihat gambar yang ada dalam sebuah video yang ditampilkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis video dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melatih keterampilan dan mengembangkan imajinasi siswa. Media pembelajaran berbasis video cerita rakyat sebagai pedoman dalam meningkatkan hasil belajar

siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan menerapkan media ini hasil belajar siswa dapat meningkat dan lebih baik.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan strategi media pembelajaran berbasis video cerita rakyat. Penelitian ini juga menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah bentuk kajian ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas. Tujuannya adalah untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan-tindakan yang terencana.³⁰ Dengan penelitian tindakan kelas ini pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan terarah, karena tindakan yang dilakukan sudah terencana dengan baik. Penelitian tindakan merupakan suatu rangkaian langkah-langkah (siklus) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang terus mengalir menghasilkan siklus baru sampai penelitian tindakan kelas dihentikan. Adapun penjelasan dari keempat langkah-langkah tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan (*plan*)

Perencanaan adalah bagaikan peta jalan yang menuntun kita mencapai tujuan di masa depan. Peta ini harus memperhitungkan kemungkinan prediksi

³⁰Anisatul Azizah, "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2021, 28, <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.

dalam kegiatan sosial, namun tetap memiliki fleksibilitas untuk beradaptasi dengan dampak yang diprediksi dan kendala yang tidak terduga. Perencanaan yang baik memiliki langkah-langkah yang jelas dan sistematis, dapat menentukan tujuan yang ingin dicapai di masa depan, serta mampu beradaptasi dengan situasi yang berubah.

2. Tindakan (*act*)

Tindakan yang efektif adalah tindakan yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan kontrol. Tindakan ini merupakan perwujudan ide untuk memperbaiki kondisi dan harus didasari oleh perencanaan yang matang. Tindakan yang terencana, sadar, dan fleksibel, serta didasari oleh pelatihan yang tepat, merupakan kunci untuk mencapai hasil yang optimal.

3. Observasi (*observation*)

Observasi atau pengamatan adalah kunci untuk memahami efek dari tindakan dan untuk merencanakan masa depan yang lebih baik. Pengamatan yang cermat dan terencana memberikan dasar untuk refleksi dan perbaikan. Observasi adalah alat yang penting bagi peneliti PTK untuk memahami efek dari tindakan mereka dan untuk merencanakan masa depan yang lebih baik. Observasi yang cermat dan terencana dapat membantu meningkatkan praktik pembelajaran melalui pemahaman yang lebih baik dan tindakan yang kritis.

4. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah proses merenungkan kegiatan yang diamati untuk memahami prosesnya, masalahnya, dan hambatannya. Refleksi yang baik harus mempertimbangkan berbagai perspektif dan memahami subjek serta situasinya.

Konsultasi dengan peserta kegiatan dapat membantu dalam refleksi. Refleksi adalah proses yang penting bagi peneliti PTK untuk memahami pengalaman mereka dan untuk meningkatkan praktik pembelajaran mereka. Refleksi yang baik harus dilakukan secara kritis dan mendalam, dengan mempertimbangkan berbagai perspektif dan situasi.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDIT Al Bashirah Palopo tepatnya di Jl. Kedondong III, Kelurahan Temmalebba, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV C pada hari senin tanggal 04 September Tahun Ajaran 2024/2025. Adapun pemilihan lokasi ini dikarenakan sekolah tersebut memiliki permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan september hingga desember 2024.

C. Subjek dan Objek Penelitian

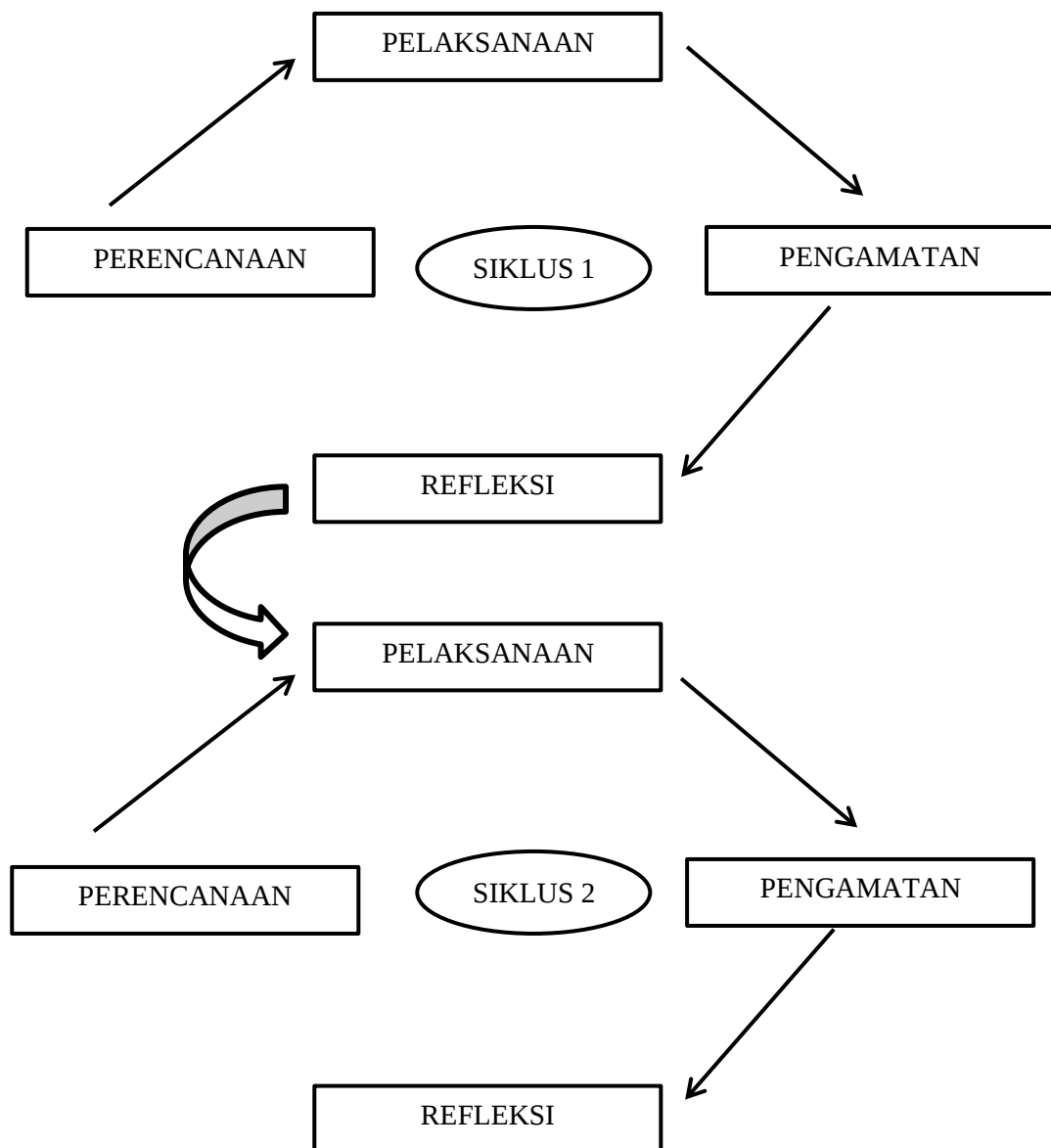
Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV C SDIT Al Bashirah Palopo yang berjumlah 15 siswa. Sedangkan objek penelitian ini yaitu materi cerita rakyat dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini langsung dilaksanakan didalam kelas yang diawali dari kegiatan pelaksanaan. Kegiatan pelaksanaan ini bertujuan untuk mengetahui

permasalahan yang terjadi didalam kelas yang dimana hasil dari kegiatan refleksi belajar siswa dan dari pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini di laksanakan selama dua siklus, berdasarkan model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari empat tahap yakni, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setelah satu siklus selesai, refleksi dilakukan, diikuti dengan perencanaan ulang untuk siklus selanjutnya. Penelitian ini memungkinkan peneliti secara berulang mengevaluasi dan meningkatkan proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, pada setiap siklus, peneliti mengikuti keempat tahap model PTK Kemmis dan Mc Taggart.

Proses penelitian tindakan kelas berdasarkan model Kemmis dan McTaggart dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas³¹

³¹ Apriliyani Diah Kartikasari, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MI Mambaul Ulum Kota Kediri Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" Jurna Pndidikan Sains dan Teknologi 10, No 2 (2023): 720

a. Siklus I

1.) Perencanaan

Tahapa perencanaan adalah tindakan awal peneliti yang direcanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan kegiatan pada siklus I. Peneliti menyusun modul ajar sesuai dengan mata pelajaran dan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat agar pembelajaran menarik, menyiapkan lembar instrumen penilain guru dan siswa serta peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Peneliti juga menyiapkan lembar teks yang gunakan untuk menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat.

2.) Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini adalah pelaksanaan dari perencanaan yang telah ditetapkan, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Perencanaan tersebut memuat kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan menggunakan media pembelajaran berbasisi video cerita rakyat.

3.) Pengamatan (observasi)

Setelah melaksanakan pembelajaran yang yang dilakukan sesuai dengan perencanaan, selanjutnya tahap observasi pada tahap ini guru dan peneliti mengamati kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan pengamatan ini, peneliti langsung melihat dan mengamati tindakan siswa pada saat peneliti melaksanaka percobaan pada penggungan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat. Peneliti juga mencatat peningkatan hasil belajar

siswa pada mata pelajaran bahasa. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan serta yang telah disusun sudah sesuai, dan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pelaksanaan tindakan yang telah di capai oleh siswa dan dapat berpengaruh terhadap perubahan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

3.) Refleksi

Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi atas hasil analisis data observasi kelas, yang meliputi aktivitas dan tes hasil belajar siswa. Refleksi ini dilakukan dengan mengevaluasi padoman mengajar yang telah diterapkan, serta meninjau kembali kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Dari refleksi ini, peneliti menemukan berbagai hasil belajar dari tindakan yang dilakukan. Hasil belajar siswa yang belum memenuhi syarat maka peneliti akan menjadikan bahan perbaikan pada siklus berikutnya.

b. Siklus II

Setelah kegiatan yang dilakukan pada siklus I belum mencapai kriteria hasil belajar meningkat, peneliti melanjutkan penelitian dengan melaksanakan siklus II. Pada siklus II semua tahapan yang dilakukan sama dengan tahapan yang dilakukan pada siklus I yang diawali dengan tahap perencanaan kemudian dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan tindakan, pengamatan serta melakukan refleksi begitupun dengan siklus III sampai seterusnya jika belum memenuhi kriteria batasan penelitian.

E. Sasaran Penelitian

Objek atau sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IV C SDIT Al Bashirah Palopo, dan fokus penelitiannya yaitu penerapan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data dalam penelitian. Jenis instrumen yang digunakan akan tergantung pada desain penelitian dan variabel yang ingin diukur. Pemilihan instrumen yang tepat akan membantu peneliti dalam mendapatkan data yang berkualitas dan reliable, sehingga menghasilkan penelitian yang bermanfaat. Berikut instrumen penelitian yang digunakan yaitu:

1. Lembar Observasi

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SDIT Al Bashirah Palopo, dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai alat untuk mengamati siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat. Lembar observasi tidak hanya digunakan untuk siswa tetapi juga untuk guru, tujuannya adalah untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru terhadap penelitian dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas untuk meningkatkan hasil belajara siswa.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Observasi Pembelajaran

Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
1. Pendahuluan terdiri atas membuka pelajaran, menggali pengetahuan awal terhadap siswa, memberi motivasi yang dapat membangkitkan minat siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.	1. Memperhatikan media pembelajaran 2. Aktif mencatat informasi(intimateri) yang disampaikan guru melalui media pembelajaran. 3. Bertanya tentang materi yang belum dimengerti setelah memperhatikan media pembelajaran.
2. Kegiatan inti terdiri atas menjelaskan sub konsep, menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat, mengoptimalkan interaksi antar siswa dengan guru, menjadi fasilitator dalam pembelajaran, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami.	4. Mengangkat tangan atau menjawab atas pertanyaan dari tampilan media pembelajaran. 5. Aktif dalam menyelesaikan LKS.
3. Penutup terdiri atas membimbing siswa untuk menyimpulkan, melaksanakan evaluasi	

pembelajaran, memberikan
 penguatan kepada siswa, mampu
 mengelola waktu selama proses
 pembelajaran, menutup
 pembelajaran.

2. Lembar Wawancara

Tujuan lembar wawancara adalah untuk mendapatkan Informasi tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. 2 Indikator Pertanyaan Siswa

Indikator	Pertanyaan Wawancara	Objek
Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat	1. Bagaimana pendapatmu tentang metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat? 2. Apakah kamu pernah mengalami kesulitan dalam memahami materi cerita rakyat sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat? 3. Apakah kamu merasa lebih mudah	Siswa

memahami kata tanya

ADIKSIMBA setelah menonton

video cerita rakyat?

4. Apakah kamu ingin belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat untuk materi lain?
-

3. Lembar soal

Lembar soal merupakan alat pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa atau tugas yang diberikan kepada siswa kelas IV C dengan tujuan untuk melakukan tes dan non-tes kepada siswa tersebut. Selain itu, juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV C pada mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat.

Tabel 3.3 Indikator Tes

No	Indikator	Bentuk Soal
1	Menafsirkan makna dari informasi konsep kata tanya ADIKSIMBA.	Pilihan Ganda
2	Dapat mengilustrasikan secara konkret dari konsep kata tanya ADIKSIMBA.	Pilihan Ganda
3	Dapat menjelaskan ide, konsep, atau hubungan sederhana dalam suatu materi.	Pilihan Ganda

4	Menyimpulkan dan mengidentifikasi definisi atau istilah yang sesuai dengan konsep tertentu.	Pilihan Ganda
5	Menjelaskan/memaparkan makna dari cerita rakyat	Pilihan Ganda

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan strategi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian. Berikut teknik pengumpulam data yang digunakan:

1. Observasi

Teknik observasi yakni melakukan pengamatan secara langsung yang dilakukan terhadap subjek yang diteliti. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh gambaran kondisi selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari guru memulai pembelajaran, materi yang diajarkan, metode dan sumber belajar yang digunakan, serta aktifitas siswa selama proses pembelajaran.

2. Wawancara

Teknik wawancara yakni teknik pengumpulan data langsung dengan melakukan tanya jawab menggunakan pedoman wawancara. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media atau alat peraga. Peneliti melakukan wawancara setelah tindakan dilakukan.

3. Tes

Tes merupakan instrumen penting dalam proses pembelajaran untuk mengukur kemampuan kognitif dan penguasaan materi siswa. Kualitas tes diukur

dari validitas dan keandalannya, yaitu kemampuannya untuk mengukur apa yang ingin diukur dan memberikan informasi yang konsisten.

Berdasarkan jumlah pesertanya, tes dibagi menjadi dua jenis: tes kelompok dan tes individual. Tes kelompok dilakukan terhadap beberapa siswa secara bersamaan, sedangkan tes individual diberikan kepada siswa perorangan.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah melalui data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui sebuah observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar. Untuk mengukur tes hasil belajar siswa pada pembelajaran maka dapat di hitung dengan rumus.

1. Analisis Kuantitatif

Analisis data ini dihitung dengan menggunakan rumus perhitungan, yaitu:

a.) Untuk menghitung nilai rata-rata digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata nilai

$\sum X$ = Jumlah nilai

N = Jumlah peserta didik³²

³²Wilhem Alilyaman, A. Rasul, and Subhanudin Subhanudin, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Timika," *CERDAS - Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 3–4, <https://doi.org/10.58794/cerdas.v1i1.113>.

b.) Untuk menghitung persentase

Analisis data siswa yang tuntas (yang memperoleh nilai ≥ 70). Untuk menghitung persentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 , digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/ banyaknya individu

P = Angka persentase

100% = Nilai Konstan³³

Hasil penelitian yang telah diperoleh kemudian diklasifikasikan dalam bentuk penskoran nilai peserta didik dengan menggunakan kriteria standar penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Peningkatan Hasil Belajar Siswa³⁴

Rentang Skor	Kategori
85 – 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
55– 69	Cukup
46-54	Kurang
0 – 45	Sangat Kurang

³³Vivi Andika Harahap, Ulfah Nury Batubara, and Monica Theresia, “Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Penggolongan Hewan Pada Kelas IV SD Negeri 200107 Padangsidempuan,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 4, no. 1 (2024): 71, <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i1.1742>.

³⁴Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, 1st ed. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007): 81.

2. Analisis kualitatif

Analisis kualitatif adalah suatu proses pemecahan masalah dengan cara membahas permasalahan berdasarkan data diperoleh dari lapangan dengan mendasarkan pada landasan teori dan tiap-tiap variabel penelitian yang diteliti. Sehingga melalui analisis kualitatif akan diketahui kesesuaian antara teori dengan kenyataan yang ada dilapangan penelitian

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat di Kelas IV SDIT Al Basirah Palopo

a. Deskripsi Pratindakan

Pembelajaran cerita rakyat dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai materi cerita rakyat.
- 2) Setelah peneliti menjelaskan materi tersebut, peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk menjawab soal menggunakan kata tanya ADIKSIMBA (Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, Bagaimana) dari media pembelajaran berbantuan video cerita rakyat.
- 3) Hasil kerja siswa langsung diperiksa atau dinilai saat itu juga tanpa melakukan perbaikan, sehingga pembelajaran tersebut berlangsung hanya satu arah saja.

Pembelajaran pada tahap ini merupakan pratindakan atau prasiklus yang dilakukan oleh peneliti untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang cerita rakyat. Hasil dari prasiklus ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat, yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Tabel 4.1 Hasil Tes Awal Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	KKTP	Keterangan
1	A	P	20	70	Belum Tuntas
2	A	P	60	70	Belum Tuntas
3	A	P	70	70	Tuntas
4	AN	P	40	70	Belum Tuntas
5	DPR	P	50	70	Belum Tuntas
6	H	P	30	70	Belum Tuntas
7	K	P	30	70	Belum Tuntas
8	KA	P	40	70	Belum Tuntas
9	M	P	50	70	Belum Tuntas
10	M	P	70	70	Tuntas
11	NDRF	P	60	70	Belum Tuntas
12	R	P	30	70	Belum Tuntas
13	S	P	40	70	Belum Tuntas
14	SHB	P	20	70	Belum Tuntas
15	ZN	P	70	70	Tuntas
N=15	Rata-rata		680/15 = 45,33		

Aspek yang dinilai dalam penelitian hasil belajar pada tahap prasiklus ini adalah pemahaman siswa mengenai materi cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia. Setelah diberi materi tentang cerita rakyat siswa diberikan soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor menggunakan kata tanya ADIKSIMBA dan masing-masing aspek yang dinilai memiliki skor maksimum yaitu 2. Jadi ditotalkan skor ideal praktik hasil belajar siswa tentang cerita rakyat dalam penelitian ini adalah 20. Dari tabel prasiklus dapat di lihat bahwa siswa yang mencapai KKTP hanya 3 orang, sedangkan masih ada 12 siswa yang belum mencapai KKTP, sehingga prasiklus ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa

pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Islam Terpadu Al Bashiah palopo masih kurang memuaskan. Skor rata-rata hasil belajar siswa pada prasiklus ini yaitu 45,33. Pada pembelajaran prasiklus ini siswa hanya diberikan materi tanpa menggunakan media pembelajaran video cerita rakyat sehingga hasil belajar siswa tidak dapat meningkat pada proses pembelajaran, itulah penyebab hasil belajar siswa masih dalam kategori rendah.

b. Tindakan Pembelajaran Siklus I

1) Tahap Perencanaan

Pembelajaran pada siklus ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan dengan durasi setiap pertemuan 2×35 menit. Materi ajar pada siklus ini yaitu materi cerita rakyat tentang legenda batu menangis menggunakan media pembelajaran video cerita rakyat. Tahap ini merupakan tahap awal penelitian pada siklus I, dimana peneliti:

- a) Membuat sebuah perangkat pembelajaran yaitu modul ajar mengenai materi ajar yang sesuai dengan penerapan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- b) Menyediakan media pembelajaran berupa video animasi yang ditemukan di aplikasi *YouTube* tepatnya di channel Riri Cerita Anak Interaktif atau dapat dilihat pada link https://youtu.be/pLdL0uGzpkI?si=kXBc8MdyuVC1_J.
- c) Membuat soal tes cerita rakyat. Jenis soal yang peneliti buat yaitu soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

- d) Membuat sebuah pertanyaan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat.
- e) Menyusun lembar observasi guru dan siswa untuk mendapatkan data aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan dikelas IV yang berjumlah 15 siswa.

2) Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada siklus I ini berlangsung selama 4×35 menit, dimana pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2024 pukul 09.45– 10.25 WITA sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2024 pukul 09.45 – 10.25 WITA. Jumlah siswa yang hadir sebanyak 14 siswa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua sebanyak 15 siswa. Pada siklus I ini peneliti mulai menerapkan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat. Materi ajar pada siklus I ini yaitu materi cerita rakyat legenda batu menangis menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat.

a) Pertemuan I

Tahap awal pembelajaran, dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan menyapa menyapa peserta didik dengan sapaan yang menarik serta bertanya jawab tentang kabar masing-masing. Peneliti mengkondisikan kelas dengan mempersilahkan siswa untuk berdo'a. Peneliti juga mengecek kehadiran siswa, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi belajar kepada siswa.

Tahap inti pembelajaran, peneliti membacakan salah satu cerita rakyat secara ekspresif (contoh: Si Amang Putih) dan siswa diminta untuk mendengarkan dengan saksama dan mencatat hal-hal penting yang mereka dengar. Kemudian peneliti memberikan teks cerita rakyat kepada siswa untuk dibaca secara mandiri, setelah dibaca peneliti meminta perwakilan siswa untuk maju kedepan membacakan ulang teks cerita rakyat dan meminta siswa menyebutkan pelajaran yang dapat diambil dari cerita rakyat tersebut. Peneliti memberikan pertanyaan sesuai kata tanya ADIKSIMBA, setelah diberi pertanyaan peneliti memberi tugas kepada siswa untuk membuat pertanyaan menggunakan kata tanya ADIKSIMBA berdasarkan cerita rakyat yang telah dibaca.

Tahap penutup pada peretemuan pertama siklus I, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, kemudian peneliti memberikan pemantapan materi yang disimpulkan oleh siswa. Peneliti menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

b) Pertemuan II

Tahap awal pada pertemuan kedua, dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan menyapa menyapa peserta didik dengan sapaan yang menarik serta bertanya jawab tentang kabar masing-masing. Peneliti mengkondisikan kelas dengan mempersilahkan siswa untuk berdo'a. Peneliti juga mengecek kehadiran siswa, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi belajar kepada siswa.

Tahap inti pembelajaran pertemuan kedua, peneliti menyiapkan video cerita rakyat “Legenda Batu Menangis” serta mengajak siswa untuk menonton video cerita rakyat “Legenda Batu Menangis” menggunakan proyektor. Selanjutnya siswa diarahkan untuk menyimak video cerita rakyat tersebut, setelah menonton video, siswa diberi soal pilihan ganda menggunakan kata tanya ADIKSIMBA tentang cerita rakyat yang sudah di tampilkan dalam video. Selesai mengerjakan soal, peneliti mempersilahkan siswa untuk maju ke depan kelas satu persatu untuk menceritakan kembali cerita rakyat yang sudah mereka saksikan bersama di dalam kelas, kemudian peneliti memberikan umpan balik dan mengklarifikasi hasil kerja siswa.

Tahap penutup atau akhir pembelajaran pada pertemuan kedua siklus 1 ini yaitu peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari kemudian peneliti memberikan pemantapan materi yang disimpulkan oleh siswa. Peneliti menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

3) Tahap Observasi

Tahap observasi pada siklus I ini dilakukan saat pembelajaran berlangsung pada tahap pelaksanaan dilakukan. Sasaran observasi penelitian ini adalah aktivitas guru (peneliti) dan siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat. Tahap observasi pada siklus I ini yaitu aktivitas yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi aktivitas guru dan siswa diperoleh dari lembar observasi dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana sikap guru dan siswa selama proses belajar

mengajar berlangsung di kelas. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan I dapat dilihat di tabel 4.2 dan 4.3 kemudian hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan II dapat dilihat di tabel 4.4 dan 4.5 berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Peneliti) Pertemuan I Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Pendahuluan</i>					13
	Guru membuka pembelajaran			✓		
	Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		
	Guru menyampaikan langkah-langkah dalam pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat.		✓			
	Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab mengenai kata-kata yang sederhana dan relevan yang sesuai pemahaman siswa.		✓			
	Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.			✓		
2	<i>Kegiatan Inti</i>					14
	Guru menyiapkan video yang menarik sesuai dengan yang ada pada materi pembelajaran.			✓		
	Guru mengajak siswa untuk menonton video cerita rakyat menggunakan proyektor.			✓		
	Selanjutnya siswa diarahkan untuk menyimak video cerita rakyat tersebut.		✓			
	Selesai menonton video, siswa diberi soal tentang cerita rakyat yang sudah di tampilkan dalam video.			✓		
	Setelah mengerjakan soal, guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan kelas satu persatu untuk menceritakan kembali cerita rakyat yang sudah mereka saksikan bersama di dalam kelas.			✓		
3	<i>Penutup Pembelajaran</i>					8
	Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap soal yang dikerjakan oleh siswa.			✓		
	Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran pada materi yang dipelajari			✓		
	Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada siswa lain		✓			

untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

Jumlah	N=54	$\frac{35}{54} \times 100\% = 65\%$
---------------	-------------	-------------------------------------

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Pendahuluan</i>					5
	Siswa menyimak tujuan pembelajaran dengan baik.		✓			
	Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	✓				
	Siswa mempersiapkan diri untuk menyimak video cerita rakyat yang akan di tampilkan.		✓			
2	<i>Kegiatan Inti</i>					10
	Siswa memperhatikan guru dengan tenang.		✓			
	Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung.		✓			
	Siswa mencermati dan menyimak video dengan seksama dari cerita rakyat yang ditampilkan.		✓			
	Siswa mengidentifikasi pemeran dalam cerita rakyat dan memahami makna cerita rakyat tersebut.		✓			
	Siswa mengerjakan LKS yang di berikan oleh guru dengan baik dan benar.	✓				
3	<i>Penutup Pembelajaran</i>					3
	Siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi cerita rakyat.		✓			
	Siswa mampu mengerjakan LKS yang dibrikan oleh guru.	✓				
Jumlah	N=40					$\frac{18}{40} \times 100\% = 45\%$

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Peneliti) Pertemuan II Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Pendahuluan</i>					14
	Guru membuka pembelajaran			✓		
	Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran				✓	
	Guru menyampaikan langkah-langkah dalam pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat.		✓			
	Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab mengenai kata-kata yang sederhana dan relevan yang sesuai pemahaman siswa.			✓		
	Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.		✓			
2	<i>Kegiatan Inti</i>					14
	Guru menyiapkan video yang menarik sesuai dengan yang ada pada materi pembelajaran.			✓		
	Guru mengajak siswa untuk menonton video cerita rakyat menggunakan proyektor.		✓			
	Selanjutnya siswa diarahkan untuk menyimak video cerita rakyat tersebut.		✓			
	Selesai menonton video, siswa diberi soal tentang cerita rakyat yang sudah di tampilkan dalam video.				✓	
	Setelah mengerjakan soal, guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan kelas satu persatu untuk menceritakan kembali cerita rakyat yang sudah mereka saksikan bersama di dalam kelas.			✓		
3	<i>Penutup Pembelajaran</i>					8
	Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap soal yang dikerjakan oleh siswa.			✓		
	Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran pada materi yang dipelajari		✓			
	Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.			✓		
Jumlah	N=52	$\frac{36}{52} \times 100\% = 69\%$				

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Pendahuluan</i>					7
	Siswa menyimak tujuan pembelajaran dengan baik.			✓		
	Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.		✓			
	Siswa mempersiapkan diri untuk menyimak video cerita rakyat yang akan di tampilkan.		✓			
2	<i>Kegiatan Inti</i>					9
	Siswa memperhatikan guru dengan tenang.			✓		
	Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung.		✓			
	Siswa mencermati dan menyimak video dengan seksama dari cerita rakyat yang ditampilkan.	✓				
	Siswa mengidentifikasi pemeran dalam cerita rakyat dan memahami makna cerita rakyat tersebut.		✓			
	Siswa mengerjakan LKS yang di berikan oleh guru dengan baik dan benar.	✓				
3	<i>Penutup Pembelajaran</i>					3
	Siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi cerita rakyat.		✓			
	Siswa mampu mengerjakan LKS yang dibrikan oleh guru.		✓			
Jumlah		N=40				
		$\frac{19}{40} \times 100\% = 47\%$				

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama, aktivitas guru (peneliti) mencapai 65% dengan kategori baik, sementara aktivitas siswa hanya 45% dengan kategori kurang. Selanjutnya, pada pertemuan kedua, aktivitas guru (peneliti) meningkat menjadi 69% dengan kategori baik, sedangkan aktivitas siswa sedikit meningkat menjadi 47% dengan kategori kurang.

Hasil observasi menunjukkan adanya perbedaan antara kinerja guru (peneliti) dan pemahaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran cerita rakyat yang dibantu dengan video animasi. Meskipun guru (peneliti) sudah mengajar dengan baik, pemahaman siswa terhadap cerita rakyat dalam pelajaran Bahasa Indonesia masih memerlukan peningkatan.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap ini, peneliti menganalisis data dan keseluruhan proses pembelajaran pada siklus I. Penggunaan media pembelajaran berupa cerita rakyat yang didukung oleh video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia telah membantu kinerja guru (peneliti), namun belum memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya ketegasan dan kejelasan guru (peneliti) dalam memberikan arahan, serta kurangnya perhatian guru (peneliti) terhadap siswa, yang menyebabkan beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a) Masih ada 3 siswa yang tidak memahami isi dari cerita rakyat.
- b) Masih ada 2 siswa yang sulit dalam memahami kata tanya ADIKSIMBA.
- c) Masih ada 10 siswa yang tidak paham tentang materi cerita rakyat dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- d) Masih ada 12 siswa yang nilainya di bawah KKTP.

Hal ini terjadi karena sikap kurang serius dalam mengikuti pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, maka perbaikan pembelajaran pada siklus II perlu diarahkan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, diantaranya:

- a) Perlu diberikan bimbingan, perhatian serta arahan dalam memahami cerita rakyat
- b) Perlu ditingkatkan lagi dalam upaya memotivasi siswa untuk lebih aktif dan berani dalam mengungkapkan pendapat.
- c) Perlu lebih kreatif lagi memusatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

c. Tindakan Pembelajaran Siklus II

1) Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil tes siklus I, pada siklus II ini proses pembelajaran harus lebih diarahkan. Peneliti harus lebih proaktif dalam membimbing siswa pada siklus II. Hal ini meliputi pemberian arahan yang lebih terstruktur, pengawasan yang lebih ketat, serta pengelolaan kelas yang lebih disiplin.

Seperti perencanaan pada siklus I, pada siklus II peneliti juga membuat 2 Modul Ajar hasil dari perbaikan siklus sebelumnya. Menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan soal tes, menyiapkan pertanyaan wawancara dan menyiapkan lembar observasi. Media yang digunakan pada siklus II yaitu video animasi “Malin Kundang” yang dapat di lihat pada link berikut: <https://youtu.be/IQW64q5-INE?si=9LMepOAPhyDWydq> yang berbeda dengan video animasi pada siklus sebelumnya dengan alasan peneliti memilih video yang berbeda dengan video sebelumnya karena masih adanya siswa yang belum mengetahui secara pasti isi dari cerita rakyat dengan menggunakan kata tanya ADIKSIMBA serta masih ada siswa yang belum mengetahui pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut. Pembelajaran pada siklus II ini

berlangsung selama 4×35 menit dengan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada siklus ini yaitu hari Kamis, 24 Oktober 2024 pukul 09.45 – 11.00 WITA dan hari Kamis, 31 Oktober 2024 pukul 09.45 – 11.00 WITA.

2) Tahap Pelaksanaan

a) Pertemuan I

Pada tahap awal pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II, dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan menyapa menyapa peserta didik dengan sapaan yang menarik serta bertanya jawab tentang kabar masing-masing. Peneliti mengkondisikan kelas dengan mempersilahkan siswa untuk berdo'a. Peneliti juga mengecek kehadiran siswa, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi belajar kepada siswa. Tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II ini yaitu:

Tahap inti pembelajaran ini sama dengan pembelajaran sebelumnya pada siklus satu yakni peneliti membacakan salah satu cerita rakyat secara ekspresif dengna contoh cerita yang berbeda (contoh: Asal Usul Danau Toba) dan siswa diminta untuk mendengarkan dengan saksama dan mencatat hal-hal penting yang mereka dengar. Kemudian peneliti memberikan teks cerita rakyat kepada siswa untuk dibaca secara mandiri, setelah dibaca peneliti meminta perwakilan siswa untuk maju kedepan membacakan ulang teks cerita rakyat dan meminta siswa menyebutkan pelajaran yang dapat diambil dari cerita rakyat tersebut. Peneliti memberikan pertanyaan sesuai kata tanya ADIKSIMBA, setelah diberi pertanyaan peneliti memberi tugas kepada siswa untuk membuat pertanyaan menggunakan kata tanya ADIKSIMBA berdasarkan cerita rakyat yang telah dibaca.

Tahap penutup pada pertemuan pertama siklus II, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari kemudian peneliti memberikan pemantapan materi yang disimpulkan oleh siswa. Peneliti menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

b) Pertemuan II

Tahap awal pembelajaran kedua siklus II, peneliti melakukan kegiatan yang sama dengan tahap awal pertemuan dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan menyapa menyapa peserta didik dengan sapaan yang menarik serta bertanya jawab tentang kabar masing-masing. Peneliti mengkondisikan kelas dengan mempersilahkan siswa untuk berdoa. Peneliti juga mengecek kehadiran siswa, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi belajar kepada siswa.

Tahap inti pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II ini, peneliti menyiapkan video cerita rakyat “Malin Kundang” serta mengajak siswa untuk menonton video cerita rakyat “Malin Kundang” menggunakan proyektor. Selanjutnya siswa diarahkan untuk menyimak video cerita rakyat tersebut, setelah menonton video, siswa diberi soal pilihan ganda menggunakan kata tanya ADIKSIMBA tentang cerita rakyat yang sudah di tampilkan dalam video. Selesai mengerjakan soal, peneliti mempersilahkan siswa untuk maju ke depan kelas satu persatu untuk menceritakan kembali cerita rakyat yang sudah mereka saksikan bersama di dalam kelas, kemudian peneliti memberikan umpan balik dan mengklarifikasi hasil kerja siswa.

Tahap akhir pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari kemudian peneliti memberikan pemantapan materi yang disimpulkan oleh siswa. Peneliti menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

3) Tahap Observasi

Hasil observasi pembelajaran pada siklus II pada dasarnya tetap mengacu pada tujuan perbaikan pembelajaran yang telah ditetapkan pada siklus I. Aktivitas guru (peneliti) dan siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan evaluasi pada siklus I. Hasil observasi aktivitas guru (peneliti) dan siswa pada pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel 4.6 dan 4.7, sedangkan hasil observasi pada pertemuan kedua dapat ditemukan pada tabel 4.8 dan 4.9 berikut ini.

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Peneliti) Pertemuan I Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Pendahuluan</i>					19
	Guru membuka pembelajaran				✓	
	Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran				✓	
	Guru menyampaikan langkah-langkah dalam pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat.			✓		
	Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab mengenai kata-kata yang sederhana dan relevan yang sesuai pemahaman siswa.				✓	
	Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.				✓	
2	<i>Kegiatan Inti</i>					19

	Guru menyiapkan video yang menarik sesuai dengan yang ada pada materi pembelajaran.	✓	
	Guru mengajak siswa untuk menonton video cerita rakyat menggunakan proyektor.	✓	
	Selanjutnya siswa diarahkan untuk menyimak video cerita rakyat tersebut.	✓	
	Selesai menonton video, siswa diberi soal tentang cerita rakyat yang sudah di tampilkan dalam video.	✓	
	Setelah mengerjakan soal, guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan kelas satu persatu untuk menceritakan kembali cerita rakyat yang sudah mreka saksikan bersama di dalam kelas.	✓	
3	Penutup Pembelajaran		11
	Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap soal yang dikerjakan oleh siswa.	✓	
	Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran pada materi yang dipelajari	✓	
	Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.	✓	
Jumlah	N=54	$\frac{49}{54} \times 100\% = 90\%$	

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Pendahuluan</i>					10
	Siswa menyimak tujuan pembelajaran dengan baik.				✓	
	Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.			✓		
	Siswa mempersiapkan diri untuk menyimak video cerita rakyat yang akan di tampilkan.			✓		
2	<i>Kegiatan Inti</i>					18
	Siswa memperhatikan guru dengan tenang.				✓	
	Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan				✓	

	baik dan mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung.	
	Siswa mencermati dan menyimak video dengan seksama dari cerita rakyat yang ditampilkan.	✓
	Siswa mengidentifikasi pemeran dalam cerita rakyat dan memahami makna cerita rakyat tersebut.	✓
	Siswa mengerjakan LKS yang di berikan oleh guru dengan baik dan benar.	✓
3	Penutup Pembelajaran	6
	Siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi cerita rakyat.	✓
	Siswa mampu mengerjakan LKS yang dibrikan oleh guru.	✓
Jumlah	N=40	$\frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Peneliti) Pertemuan II Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	Pendahuluan					19
	Guru membuka pembelajaran				✓	
	Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran				✓	
	Guru menyampaikan langkah-langkah dalam pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat.				✓	
	Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab mengenai kata-kata yang sederhana dan relevan yang sesuai pemahaman siswa.			✓		
	Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.				✓	
2	Kegiatan Inti					19
	Guru menyiapkan video yang menarik sesuai dengan yang ada pada materi pembelajaran.				✓	
	Guru mengajak siswa untuk menonton video cerita rakyat menggunakan proyektor.				✓	
	Selanjutnya siswa diarahkan untuk menyimak video cerita rakyat tersebut.				✓	

	Selesai menonton video, siswa diberi soal tentang cerita rakyat yang sudah di tampilkan dalam video.	✓	
	Setelah mengerjakan soal, guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan kelas satu persatu untuk menceritakan kembali cerita rakyat yang sudah mereka saksikan bersama di dalam kelas.	✓	
3	Penutup Pembelajaran		12
	Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap soal yang dikerjakan oleh siswa.	✓	
	Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran pada materi yang dipelajari	✓	
	Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.	✓	
Jumlah	N=52	$\frac{50}{52} \times 100\% = 96\%$	

Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	Pendahuluan					11
	Siswa menyimak tujuan pembelajaran dengan baik.			✓		
	Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.				✓	
	Siswa mempersiapkan diri untuk menyimak video cerita rakyat yang akan di tampilkan.				✓	
2	Kegiatan Inti					19
	Siswa memperhatikan guru dengan tenang.			✓		
	Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung.				✓	
	Siswa mencermati dan menyimak video dengan seksama dari cerita rakyat yang ditampilkan.				✓	
	Siswa mengidentifikasi pemeran dalam cerita rakyat dan memahami makna cerita rakyat tersebut.				✓	

	Siswa mengerjakan LKS yang di berikan oleh guru dengan baik dan benar.	✓	
3	Penutup Pembelajaran		7
	Siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi cerita rakyat.	✓	
	Siswa mampu mengerjakan LKS yang dibrikan oleh guru.	✓	
Jumlah	N=40	$\frac{19}{40} \times 100\% = 92\%$	

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas guru (peneliti) pada pertemuan pertama mencapai 90%, yang tergolong dalam kategori sangat baik. Sementara itu, aktivitas siswa pada pertemuan pertama tercatat sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori baik. Pada pertemuan kedua, aktivitas guru (peneliti) meningkat menjadi 96% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas siswa juga mengalami peningkatan hingga mencapai 92%, yang berada dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru (peneliti) dan siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan ini terjadi karena guru memberikan arahan yang lebih jelas, menunjukkan perhatian yang lebih besar kepada siswa, serta mampu mengelola kelas dengan lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Suasana pembelajaran pada siklus II menjadi lebih tenang dan teratur, dengan siswa yang mulai terbiasa menggunakan media pembelajaran cerita rakyat berbantuan video animasi. Selain itu, peran aktif dan rasa percaya diri siswa juga mulai tumbuh, terutama ketika mereka bertanya dan menjawab pertanyaan seputar cerita rakyat.

4) Tahap Refleksi

Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media cerita rakyat berbantuan video animasi dinilai telah sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Semua tahapan dan langkah dalam pembelajaran telah terlaksana dengan baik. Hasil belajar siswa pada materi cerita rakyat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 80%, yang termasuk dalam kategori baik.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDIT Al Bashirah Palopo Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat.

a. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan dua siklus. Sebelum memulai Siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan pra-siklus yang menghasilkan skor 45,33, yang tergolong dalam kategori kurang. Setelah mendapatkan hasil pra-siklus, peneliti kemudian melanjutkan dengan pelaksanaan Siklus I yang dilaksanakan pada hari Kamis, 14 November 2024, hingga Jumat, 15 November 2024. Berikut ini adalah hasil evaluasi Siklus I dalam kegiatan meningkatkan hasil belajara siswa menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat. Berdasarkan analisis data dari tes evaluasi tersebut, hasil tes belajar Siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Hasil Tes Awal Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	KKTP	Keterangan
1	A	P	70	70	Tuntas
2	A	P	50	70	Belum Tuntas
3	A	P	50	70	Belum Tuntas
4	AN	P	60	70	Belum Tuntas

5	DPR	P	40	70	Belum Tuntas
6	H	P	40	70	Belum Tuntas
7	K	P	90	70	Tuntas
8	KA	P	30	70	Belum Tuntas
9	M	P	50	70	Belum Tuntas
10	M	P	90	70	Tuntas
11	NDRF	P	50	70	Belum Tuntas
12	R	P	90	70	Tuntas
13	S	P	90	70	Tuntas
14	SHB	P	40	70	Belum Tuntas
15	ZN	P	80	70	Tuntas
N=15		Rata-rata		780/15 = 52	

Berdasarkan tabel penilaian hasil belajar siklus I tersebut, di peroleh nilai rata-rata siswa yaitu 52 atau berada pada rentang kategori cukup. Pada siklus I ini proses pembelajaran berjalan dengan baik walaupun ada sekitar 5 siswa tidak berpartisipasi secara aktif, pada siklus ini jumlah siswa yang lulus KKTP sebanyak 6 siswa dan yang tidak lulus KKTP sebanyak 9 siswa. kategori hasil dari siklus I dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini:

Tabel 4.11 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus I

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-45	Sangat Kurang	4	27%
46-54	Kurang	4	27%
55-69	Cukup	1	6%
70-84	Baik	1	6%
85-100	Sangat baik	5	33%

Jumlah	15	100%
Mengingat hasil belajar siswa pada siklus pertama belum mencapai standar yang ditentukan, penelitian ini kemudian dilanjutkan ke tahap kedua. Kegiatan pembelajaran pada siklus kedua dilaksanakan pada dua pertemuan, yaitu tanggal 20 November pukul 09.45-11.00 WITA dan tanggal 21 November pukul 08.15-9.25 WITA. Hasil penilaian peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode belajar mandiri yang dibantu video animasi pada siklus kedua dapat dilihat pada Tabel 4.12."		

Tabel 4.12 Hasil Tes Awal Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	KKTP	Keterangan
1	A	P	70	70	Tuntas
2	A	P	80	70	Tuntas
3	A	P	70	70	Belum Tuntas
4	AN	P	80	70	Tuntas
5	DPR	P	80	70	Tuntas
6	H	P	50	70	Belum Tuntas
7	K	P	90	70	Tuntas
8	KA	P	50	70	Belum Tuntas
9	M	P	80	70	Tuntas
10	M	P	90	70	Tuntas
11	NDRF	P	60	70	Belum Tuntas
12	R	P	90	70	Tuntas
13	S	P	90	70	Tuntas
14	SHB	P	80	70	Tuntas
15	ZN	P	80	70	Tuntas
N=15	Rata-rata		1.140/15 = 76		

Berdasarkan tabel penilaian hasil belajar siklus II tersebut, di peroleh nilai rata-rata siswa yaitu 76 dapat di katakan pada rentang kategori baik. Kategori hasil dari siklus II dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut ini:

Tabel 4.13 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus II

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-45	Sangat Kurang	0	0%
46-54	Kurang	2	13%
55-69	Cukup	1	6%
70-84	Baik	8	53%
85-100	Sangat baik	4	27%
Jumlah		15	100%

Penelitian Pada tahap pra-siklus, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berada dalam kategori kurang. Hal ini disebabkan oleh rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran serta minimnya partisipasi mereka selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat. Siswa kesulitan memahami isi cerita rakyat yang disesuaikan dengan kata tanya ADIKSIMBA, ditambah dengan kurangnya umpan balik dari siswa. Selain itu, keterbatasan pengetahuan siswa tentang cerita rakyat menjadi salah satu faktor yang menyulitkan mereka dalam memahami konsep kata tanya ADIKSIMBA. Kekurangan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada kegiatan pembelajaran di siklus I, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi meskipun beberapa di antaranya masih mengalami kesulitan

memahami materi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengalaman mereka belajar tentang cerita rakyat menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi yang dikaitkan dengan kata tanya ADIKSIMBA. Proses pembelajaran pada siklus ini berlangsung dengan baik, tetapi terdapat sekitar 4 siswa yang belum berpartisipasi secara aktif. Selain itu, dari hasil pembelajaran pada siklus I, sebanyak 6 siswa berhasil mencapai KKTP, sementara 9 siswa belum memenuhi kriteria tersebut.

Pembelajaran pada siklus II, pembelajaran pada materi cerita rakyat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa aktivitas siswa telah mencapai nilai rata-rata 76, yang termasuk dalam rentang nilai 70-84 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat yang diterapkan dalam tindakan kelas telah berhasil, sehingga penelitian dihentikan pada siklus ini.

Berdasarkan pengamatan tindakan pada siklus I dan II, penerapan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan ini terlihat dari hasil post-test pada kedua siklus tersebut.

Setelah penerapan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dan menjadi lebih aktif selama proses berlangsung dengan menggunakan media video animasi. Namun, terdapat 4 siswa yang masih kesulitan memahami materi cerita rakyat karena belum sepenuhnya memahami penjelasan yang diberikan.

Mengingat indikator keberhasilan penelitian ini telah mencapai kategori baik dengan rentang nilai 70-84, penelitian dinyatakan berhasil. Adapun untuk keempat siswa tersebut, peneliti menyerahkan tindak lanjut kepada guru kelas untuk memberikan bimbingan tambahan agar mereka dapat memahami materi cerita rakyat dengan lebih baik.

B. Pembahasan

Cerita rakyat sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena semakin bagus pemahaman siswa tentang cerita rakyat maka semakin tinggi pula hasil belajarnya. Cerita rakyat perlu di ajarkan kepada siswa karena dalam cerita rakyat mengandung pesan moral yang dapat membantu siswa memahami perbedaan antara perilaku baik dan buruk.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media cerita rakyat berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran di kelas, di mana guru dapat memanfaatkan teknologi untuk merancang kegiatan belajar yang lebih menarik dan bermakna. Keberhasilan penerapan media ini dapat diamati dari berbagai indikator yang ditunjukkan oleh siswa.

Sebelum menggunakan metode pembelajaran baru, banyak siswa yang tidak tertarik dengan pelajaran cerita rakyat. Akan tetapi, setelah diperkenalkan dengan cerita rakyat yang memanfaatkan teknologi, minat mereka terhadap pembelajaran cerita rakyat meningkat pesat. Mereka merasa senang dan terdorong untuk terus belajar karena metode ini lebih menarik dan sesuai dengan minat mereka.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas IV SD Islam Terpadu Al Bashirah Palopo dengan menggunakan media pembelajaran cerita rakyat berbasis teknologi. Evaluasi hasil belajar siswa dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan observasi terhadap aktivitas siswa dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan media cerita rakyat berbasis teknologi. Peningkatan kualitas pemahaman siswa terhadap materi cerita rakyat dapat dikaitkan dengan kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan materi ajar. Penelitian ini membuktikan bahwa menggunakan media cerita rakyat berbasis teknologi yang sudah sesuai dengan materi.

Tabel 4.14 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Terhadap Cerita Rakyat dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu Al Bashirah Palopo

Prasiklus Nilai Rata-rata	Siklus I Nilai Rata-rata	Siklus II Nilai Rata- rata
45,33	52	76

Dari tabel di atas dapat diketahui peningkatan nilai rata-rata pemahaman pada cerita rakyat siswa dari sebelum tindakan hingga akhir siklus II. Media pembelajaran sangat membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media cerita rakyat berbasis teknologi sangat efektif digunakan

dalam proses pembelajaran apalagi di terapkan di SD dapat menarik perhatian siswa untuk belajar cerita rakyat sehingga proses belajar mengajar dari siklus I ke siklus II meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pemahaman materi cerita rakyat melalui penerapan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Islam Terpadu Al Bashirah Palopo yang telah diuraikan sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa:

1. Proses belajar cerita rakyat pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Islam Terpadu Al Bashirah Palopo mengalami perubahan ke arah yang positif. Hal tersebut terbukti dengan sebagian besar siswa terlihat senang dan termotivasi dalam belajar cerita rakyat, karena pembelajaran dengan video animasi siswa menemukan hal baru dengan melihat gambar-gambar yang ada dalam video yang membuat siswa merasa tidak bosan dan memberikan pemahaman kepada siswa bahwa cerita rakyat tidak hanya diceritakan melalui buku saja tetapi juga bisa melalui teknologi. Media pembelajaran berbasis video cerita rakyat terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran tersebut. Penggunaan video cerita rakyat membuat siswa lebih antusias dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara visual dan menarik.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat di kelas IV SDIT Al Bashirah Palopo

dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan dengan menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, pelaksanaan yang disertai dengan peningkatan waktu pembelajaran dan partisipasi siswa yang lebih aktif, observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi, serta refleksi untuk mengevaluasi aspek kognitif yang terlihat dari hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat terbukti meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDIT Al Bashirah Palopo. Pada siklus I, persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 52, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 76. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan peningkatan observasi aktivitas dari 45% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga memberikan dampak positif pada pencapaian hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Penerapan Media Pembelajaran yang Lebih Variatif , untuk mempertahankan dan meningkatkan hasil yang sudah baik, diharapkan guru dapat terus mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, tidak hanya terbatas pada video animasi. Penggunaan media yang lebih beragam, seperti aplikasi interaktif atau permainan edukatif, dapat lebih memotivasi siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

2. Peningkatan Interaksi Siswa dalam Pembelajaran, walaupun media video cerita rakyat telah membantu meningkatkan pemahaman siswa, guru sebaiknya memperbanyak interaksi langsung dengan siswa selama proses pembelajaran. Memberikan kesempatan lebih banyak bagi siswa untuk berdiskusi, bertanya, atau mempresentasikan pendapat mereka dapat meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri siswa.
3. Pelatihan dan Pengembangan Profesional bagi Guru, untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, guru perlu mendapatkan pelatihan lebih lanjut dalam penggunaan berbagai teknologi pendidikan. Dengan keterampilan yang lebih baik dalam memanfaatkan media, guru dapat lebih kreatif dan efektif dalam mengelola kelas serta meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Pemantauan dan Evaluasi Berkelanjutan, meskipun hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, disarankan agar evaluasi dan pemantauan terhadap perkembangan siswa dilakukan secara berkelanjutan. Hal ini penting untuk mengetahui apakah pembelajaran yang diterapkan terus efektif dan untuk mengidentifikasi area yang perlu perbaikan lebih lanjut.
5. Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran Mandiri, agar siswa lebih mandiri dalam belajar, penggunaan video cerita rakyat atau media berbasis teknologi lainnya dapat dijadikan bahan belajar mandiri di luar kelas. Guru dapat menyediakan materi tambahan atau tugas yang memungkinkan siswa untuk mengakses video atau sumber lain yang relevan sebagai pengayaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, Dina, and Febrina Defit. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Kemampuan Berbicara Siswa Pada Materi Dongeng Kelas 1 SDN 141 Pekan Baru." *Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri* 10 (2024): 2317. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10.i1.2773>.
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Alilyaman, Wilhem, A. Rasul, and Subhanudin Subhanudin. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Timika." *CERDAS - Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 3–4. <https://doi.org/10.58794/cerdas.v1i1.113>.
- Anggraini, Ayudiah, Abdul Muktadir, and Daimun Hambali. "Penerapan Program Literasi Berbasis Cerita Rakyat Untuk Menanamkan Perilaku Empati Dan Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IVA SDN 2 Rejang Lebong." *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2021): 82–90. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i2.16081>.
- Anisatul Azizah. "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2021, 28. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.
- Ashar, Hafidz Al, Suhartiningsih Suhartiningsih, and Kendid Mahmudi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo." *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2023): 12. <https://doi.org/10.19184/jipsd.v10i1.34999>.
- Amin, M. A. (2022). Penggunaan Media Kartu Pembelajaran dalam Menemukan Isi Kandungan QS. Al-Ikhlas (112): 1-4. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 3(4), 365-375.
- Barokah, Evi. "Penerapan Penggunaan Telegram Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Meningkatkan Kemampuan Dan Hasil Belajar Pada Teks Hikayat." *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan* 9, no. 2 (2021): 309–25. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.248>.
- Candrasari, Yuana, Nazla Maharani Umay, and Asrofah Asrofah. "Video Berbasis Budaya Nusantara Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Untuk Smk Di Pati." *Jurnal Skripta* 8, no. 2 (2022): 1–8. <https://doi.org/10.31316/skripta.v8i2.1868>.
- Furoidah, Asni. "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (2020): 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.
- Guntur, Muh, Nurul Fatimah, Runi Fazalani, Naim Irmayani, Jeane Mangangue, Ipri Yanti, S Pd Musyawir, S Pd Wike, Romaida Karo-Karo, and SPD

- Erlinawati Situmorang. *METODE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*. Selat Media, 2023.
- Harahap, Vivi Andika, Ulfah Nury Batubara, and Monica Theresia. “Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Penggolongan Hewan Pada Kelas IV SD Negeri 200107 Padangsidempuan.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 4, no. 1 (2024): 71. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i1.1742>.
- Hasibuan, Lestari Widya Veronica, Christa Voni Sinaga, and Emelda Thesa Lonika. “Pengaruh Metode Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2022, 218. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8135>.
- Khotimah, Aisyah Husnul, and Maulfi Syaiful Rizal. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Pengerjaan Proyek Vlog Pada Materi Teks Berita.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 68–74. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.380>.
- Mirnawati, Baderiah, Fingki Tandi, Salmilah, and Firman. “Strategi Guru Dalam Mengembangkan Literasi Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Sinestesia* Vol.12, no. No.1 (2022): 165–77. <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/166%0Ahttps://www.sinestesia.pustaka.my.id/index.php/journal/article/download/166/55>.
- Muhammad Nasib Rifa’I. *Kemudahan Dari Allah Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir*. 7th ed. Jakrta: Maktabah Ma’arif, Riyadh, 2017.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa,” 2019, 659–63.
- Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo.” *Jurnal Konsep* 12, no. 4 SE-Daftar Artikel (2023): 53–61. <https://www.p3i.my.id/index.php/konsep/article/view/288>.
- Pratama, Putu Gilang, Gede Saindra Santyadiputra, and Made Windu Antara Kesiman. “Panji Sakti ‘the King of Buleleng’: Game 3D Cerita Rakyat Berbasis Desktop.” *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal* 1, no. 2 (2021): 98. <https://doi.org/10.23887/insert.v1i2.31040>.
- RI, Kementrian Agama. “Al-Quran Dan Terjemahannya.” Jakarta: Departemen Agama RI, 2019.
- Rina Pratiwi, and Zulfadewina. “Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1247–55. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>.
- Salmilah, and Hisbullah. “Optimalisasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di Madrasah Melalui Pemanfaatan Media Digital,” 2024, 80–88.
- Saputra, Ngangga, Misnawati, and Siti Muslimah. “Analisis Gaya Bahasa Dalam

- Cerita Rakyat Oleh Siswa Kelas X SMAN I Damang Batu Serta Implikasinya Terhadap Pembelajaran.” *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya (Protasis) Amik* 2, no. 1 (2023): 33–51.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. 9th ed. Depok: Rajawali Press, 2018.
- Susanti, Susi, Putu Ida Arsani Dewi, Nanda Saputra, Atika Kumala Dewi, Fajar Wulandari, Retno Novitasari Kusumawardan, Ihwan Rahman Bahtiar, and Makherus Sholeh. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 1st ed. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2019.
- Uswatun Khasanah, Irfai Fathurohman, and Deka Setiawan. “Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Genuk Kemiri.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 1 (2022): 60–64. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1611>.
- Zahira, Arifani, Ismail Marzuki, and Arya Setya Nugr. “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sd.” *Cendekia Pendidikan* 3, no. 6 (2024): 101–12. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>.
- Zairima, Elza, Rustam Rustam, and Lailatun Nur Kamalia Siregar. “Penerapan Media Film Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesiadi SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut Sei Tuan Deli Serdang.” *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 2, no. 2 (2024): 259–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i2.677>.
- Zyam, Nira Sari Syahrul, and Nanang Khoirul Umam. “Analisis Keterampilan Memirsa Pada Video Pembelajaran Cerita Rakyat Melalui Whatsapp.” *Journal of Elementary Education* 05, no. 04 (2022): 645–52.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Nama Guru dan Tendik SDIT Al-bashirah Palopo

No.	Nama	L/P	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1.	Andi Siwatu,ST.PIA	L	KetuaYPWI Cabang Palopo	S1
2.	Hardianto Frendi Imbang,S.Pd	L	Kepala Sekolah	S1
3.	Ismail Ibrahim, S.Kom	L	KepalaTata Usaha /MapelPJOK	S1
4.	Taufiq Hidayat,ST	L	Bendahara	S1
5.	Selpika Sibiti,S.Pd	P	GuruKelas	S1
6.	Asriani, S.Pd	P	GuruKelas	S1
7.	Sumiati,S.Si	P	GuruKelas	S1
8.	Evasarmawati,S.Pd	P	GuruKelas	S1
9.	Dewi Yulianti,S.Pd	P	GuruKelas	S1
10.	Isnawati	P	GuruKelas	S1
11.	Hamrah,S.Pd	P	GuruKelas	S1
12.	Sulfia,S.Si	P	GuruKelas	S1
13.	Ismail Ibrahim, S.Kom	L	KepalaTata Usaha / MapelPJOK	S1
14.	Arifah Ismail, S.Pd.	P	GuruKelas	S1
15.	Toto Suharta,S.Pd.i	L	Wakil Kepala Sekolah/ Mapel BahasaArab	S1
16.	Sri Wahyuni, S.Pd	P	GuruKelas	S1
17.	Riska Usman,S.Ud	P	GuruKelas	S1
18.	Roshitah,S.Pd.	P	GuruKelas	S1
19.	Indah Wahyu Ningsi S.Pd.	P	GuruKelas	S1
20.	Rahmat Surahbil	L	Mapel PAI	S1
21.	Fahri Haikal, S.Pd	P	GuruKelas	S1
22.	Riska Basir,S.pd	P	GuruKelas	S1

Sumber Data : SDIT Al Bashirah

Lampiran 2 Sarana dan Prasarana SD Islam Terpadu Al Bashirah Palopo

No.	Fasilitas	Keadaan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Ruang Kelas	✓					Sangat Baik
2	Perpustakaan		✓				Baik
3	Laboratorium	✓					Sangat Baik
4	Ruang Pimpinan	✓					Sangat Baik
5	Ruang Guru		✓				Baik
6	Ruang Tata Usaha		✓				Baik
7	Tempat Beribadah	✓					Sangat Baik
8	Ruang Konseling		✓				Baik
9	Ruang UKS		✓				Baik
10	Toilet		✓				Baik
11	Gudang		✓				Baik
12	Tempat Bermain/Olahraga	✓					Sangat Baik
13	Taman		✓				Baik

Lampiran 3 Nama Siswa Kelas IV SDIT Al-bashirah Palopo

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	Aqifah	P
2	Afiqa	P
3	Aisyah	P
4	Aufa Naqiyyah	P
5	Deraya Putri Ramadhani	P
6	Humairah	P
7	Khalisa	P
8	Khayla Almiramp	P
9	Maryam	P
10	Madinah	P
11	Nur Dzakira Rabbani Faisal	P
12	Rahanah	P
13	Sofia	P
14	Siti Hasanah Balkia	P
15	Zahira Naura	P

Sumber Data: SDIT Al-bashirah

**Lampiran 4 Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SDIT Al Bashirah
Palopo**

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Narasumber
1.	Bagaimana pendapatmu tentang metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat?	Menurut saya, belajar dengan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat itu menyenangkan dan seru. Kita dapat melihat secara langsung gambar dan mendengar suara dari cerita serta melihat hal-hal yang dipelajari, sehingga lebih mudah dipahami dan tidak membosankan.
2.	Apakah kamu pernah mengalami kesulitan dalam memahami materi cerita rakyat sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat?	Iya, sebelumnya saya merasa kesulitan memahami materi cerita rakyat karena hanya belajar lewat buku dan penjelasan guru. Kadang saya juga bingung dengan apa yang dijelaskan.
3.	Apakah kamu merasa lebih mudah memahami kata tanya ADIKSIMBA setelah menonton video cerita rakyat?	Iya, setelah menonton video, saya jadi lebih paham tentang materi kata tanya ADIKSIMBA karena banyak sekali pertanyaan yang muncul dalam cerita rakyat yang ditampilkan.
4.	Apakah kamu ingin belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat untuk materi lain?	Tentu saya ingin belajar materi lainnya dengan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat karena cara ini membuat belajar jadi lebih menarik dan menyenangkan.

**Lampiran 5 Rubrik Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa Kelas IV SDIT
Al Bashirah Palopo**

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	Jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik.	4
		Jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan kurang baik.	3
		Jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan tidak baik.	2
		Jika guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran	1
2	Guru memotivasi siswa.	Jika guru memberikan motivasi kepada siswa dengan baik.	4
		Jika guru memberikan motivasi kepada siswa dengan kurang baik.	3
		Jika guru memberikan motivasi kepada siswa dengan tidak baik.	2
		Jika guru tidak memberikan motivasi kepada siswa.	1
3	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat.	Jika guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan jelas.	4
		Jika guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan kurang jelas.	3
		Jika guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan tidak jelas.	2
		Jika guru tidak menyampaikan langkah-langkah pembelajaran.	1
4	Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab dan menampilkan sebuah video cerita rakyat yang menarik	Jika guru melakukan apresiasi dengan tanya jawab mengenai kata-kata yang sederhana dan relevan dengan jelas kepada siswa.	4
		Jika guru melakukan apresiasi dengan tanya jawab mengenai kata-kata yang sederhana dan relevan dengan kurang jelas kepada siswa.	3
		Jika guru melakukan apresiasi dengan tanya jawab mengenai kata-kata yang sederhana dan relevan yang tidak jelas kepada siswa.	2
		Jika guru tidak melakukan apresiasi dengan tanya jawab mengenai kata-kata yang sederhana dan relevan kepada siswa.	1
6	Siswa bebas bertanya dan	Jika guru memilih kata-kata dengan gambar yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.	4

	menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	Jika guru memilih kata-kata dengan gambar yang kurang jelas dan siswa kurang mampu memahaminya.	3
		Jika guru memilih kata-kata dengan gambar tidak jelas dan tidak mudah dipahami oleh siswa.	2
		Jika guru tidak memilih kata-kata dengan gambar yang sesuai dengan pemahaman siswa.	1
7	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju ke depan kelas untuk menceritakan kembali cerita rakyat yang sudah mereka nonton dengan kata tanya ADIKSIMBA	Jika guru mengajukan pertanyaan terbuka kepada siswa dengan jelas.	4
		Jika guru mengajukan pertanyaan terbuka kepada siswa dengan kurang jelas.	3
		Jika guru mengajukan pertanyaan terbuka kepada siswa dengan tidak jelas.	2
		Jika guru tidak mengajukan pertanyaan terbuka kepada siswa.	1
8	Guru membantu siswa untuk mengidentifikasi video cerita rakyat yang sudah ditampilkan	Jika guru membantu siswa untuk mengidentifikasi kata-kata yang terkait dengan gambar yang diberikan.	4
		Jika guru kurang membantu siswa untuk mengidentifikasi kata-kata yang terkait dengan gambar yang diberikan.	3
		Jika guru tidak membantu siswa untuk mengidentifikasi kata-kata yang terkait dengan gambar yang diberikan.	2
		Jika guru tidak membantu siswa untuk mengidentifikasi kata-kata yang memang tidak terkait dengan gambar yang diberikan.	1
9	Guru mempersilahkan siswa yang kurang percaya diri untuk maju ke depan kelas	Jika guru melatih siswa untuk mengucapkan kata-kata yang diberikan dengan jelas.	4
		Jika guru melatih siswa untuk mengucapkan kata-kata yang diberikan dengan kurang jelas.	3
		Jika guru melatih siswa untuk mengucapkan kata-kata yang diberikan dengan tidak jelas.	2
		Jika guru tidak melatih siswa untuk mengucapkan kata-kata yang diberikan.	1

10	Guru membantu siswa yang kesulitan dalam memahami kata tanya ADIKSIMBA.	Jika guru mengaitkan kata-kata yang dipelajari dengan hal nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	4
		Jika guru mengaitkan kata-kata yang dipelajari dengan hal nyata namun tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	3
		Jika guru mengaitkan kata-kata yang dipelajari dengan hal tidak nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	2
		Jika guru tidak mengaitkan kata-kata yang dipelajari dengan hal nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	1
11	Guru memberikan latihan yang berkaitan dengan kata tanya ADIKSIMBA sesuai video cerita rakyat yang sudah di tampilkan.	Jika guru memberikan latihan atau aktivitas yang jelas kepada siswa.	4
		Jika guru memberikan latihan atau aktivitas yang kurang jelas kepada siswa.	3
		Jika guru memberikan latihan atau aktivitas yang tidak jelas kepada siswa.	2
		Jika guru tidak memberikan latihan atau aktivitas kepada siswa.	1
12	Guru melakukan evaluasi untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia.	Jika guru melakukan evaluasi dengan jelas kepada siswa.	4
		Jika guru melakukan evaluasi dengan kurang jelas kepada siswa.	3
		Jika guru melakukan evaluasi dengan tidak jelas kepada siswa.	2
		Jika guru tidak melakukan evaluasi kepada siswa.	1

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor
1	Siswa memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.	Jika siswa memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dengan baik dan tenang.	4
		Jika siswa memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dengan kurang baik dan kurang tenang.	3
		Jika siswa memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dengan tidak baik dan tidak tenang.	2
		Jika siswa tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.	1

2	Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	Jika siswa bertanya dan menjawab pertanyaan dengan baik dan jelas.	4
		Jika siswa bertanya dan menjawab pertanyaan dengan baik namun kurang jelas.	3
		Jika siswa bertanya dan menjawab pertanyaan dengan tidak baik dan tidak jelas.	2
		Jika siswa tidak bertanya dan menjawab pertanyaan.	1
3	Siswa memperhatikan guru dengan tenang.	Jika siswa memperhatikan guru dengan tenang.	4
		Jika siswa memperhatikan guru dengan kurang tenang.	3
		Jika siswa memperhatikan guru dengan tidak tenang.	2
		Jika siswa tidak memperhatikan guru.	1
4	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan berbagi pengamatan tentang objek atau situasi yang digambarkan.	Jika siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan baik dan jelas.	4
		Jika siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan kurang baik dan kurang jelas.	3
		Jika siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan tidak baik dan tidak jelas.	2
		Jika siswa tidak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.	1
5	Siswa mengidentifikasi kata tanya ADIKSIMBA yang terkait dengan video yang di tampilkan oleh guru	Jika siswa mengidentifikasi kata-kata dengan baik dan jelas.	4
		Jika siswa mengidentifikasi kata-kata dengan baik dan kurang jelas.	3
		Jika siswa mengidentifikasi kata-kata dengan tidak baik dan tidak jelas.	2
		Jika siswa tidak mengidentifikasi kata-kata.	1
6	Siswa mengucapkan kata tanya ADIKSIMBA yang telah siswa identifikasi.	Jika siswa mengucapkan kata-kata baik dan jelas.	4
		Jika siswa mengucapkan kata-kata baik dan kurang jelas.	3
		Jika siswa mengucapkan kata-kata tidak baik dan tidak jelas.	2
		Jika siswa tidak mengucapkan kata-kata.	1

7	Siswa mengerjakan latihan atau aktivitas yang diberikan oleh guru.	Jika siswa mengerjakan latihan atau aktivitas dengan jelas dan rapi.	4
		Jika siswa mengerjakan latihan atau aktivitas dengan kurang jelas dan kurang rapi.	3
		Jika siswa mengerjakan latihan atau aktivitas dengan tidak jelas dan tidak rapi.	2
		Jika siswa tidak mengerjakan latihan atau aktivitas.	1
8	Siswa mengevaluasi kata tanya ADIKSIMBA yang telah siswa pelajari.	Jika siswa mengevaluasi kata-kata yang telah siswa pelajari dengan baik dan jelas.	4
		Jika siswa mengevaluasi kata-kata yang telah siswa pelajari dengan baik dan kurang jelas.	3
		Jika siswa mengevaluasi kata-kata yang telah siswa pelajari dengan tidak baik dan tidak jelas.	2
		Jika siswa tidak mengevaluasi kata-kata yang telah siswa pelajari.	1

Lampiran 6 Lembaran Soal

LEMBAR SOAL

Nama :

No. Absen :

Tanggal :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Apa yang menjadi inti cerita dari Legenda Batu Menangis?
 - a. Seorang ibu yang berubah menjadi batu
 - b. Seorang anak durhaka yang dikutuk menjadi batu
 - c. Seorang anak yang mencari ibunya yang hilang
 - d. Sebuah keluarga kaya yang kehilangan harta benda
2. Dimana cerita Legenda Batu Menangis terjadi?
 - a. Di sebuah kerajaan besar
 - b. Di sebuah desa di lereng gunung
 - c. Di tepi sungai yang lebar
 - d. Di tepi danau yang indah
3. Kapan peristiwa anak dikutuk menjadi batu terjadi?
 - a. Ketika anak sedang meminta maaf kepada ibunya
 - b. Ketika anak sedang belajaran bersama ibunya di desa
 - c. Ketika anak memaki ibunya di depan orang banyak
 - d. Ketika anak sedang menyelamatkan ibunya dari bahaya
4. Siapa tokoh utama dalam cerita Legenda Batu Menangis?
 - a. Seorang ayah dan anak laki-laki
 - b. Seorang ibu dan anak perempuan
 - c. Seorang anak laki-laki pemberani
 - d. Seorang pangeran dan seorang putri
5. Mengapa anak perempuan dalam cerita dikutuk menjadi batu?

- a. Karena ia menolong ibunya
 - b. Karena ia durhaka kepada ibunya
 - c. Karena ia kehilangan ibunya di hutan
 - d. Karena ia disishir oleh penyihir
6. Bagaimana ibu dalam cerita Legenda Batu Menangis merasa ketika anaknya bersikap durhaka
- a. Marah dan pergi meninggalkan anaknya
 - b. Sedih dan menangis lalu berdoa kepada Tuhan
 - c. Bingung dan meminta anaknya untuk berubah
 - d. Pasrah dan diam saja tanpa melakukan apapun
7. Apa pesan moral yang dapat di ambil dari cerita Legenda Batu Menangis?
- a. Pentingnya menjaga harta keluarga
 - b. Pentingnya bersikap sopan dan berbakti kepada orang tua
 - c. Pentingnya bekerja keras untuk mencapai mimpi
 - d. Pentingnya menjaga lingkungan dan alam sekitar
8. Di mana anak perempuan itu memaki ibunya?
- a. Di pasar yang ramai
 - b. Di tepi jalan menuju desa
 - c. Didepan rumah benasr yang megah
 - d. Di tengah lading yang luas
9. Mengapa sang ibu berdoa agar anaknya berubah menjadi batu?
- a. Karena ia sangat kecewa dengan perlakuan anaknya
 - b. Karena ia ingin anaknya belajar menghormati orang lain
 - c. Karena ia ingin menyelamatkan anaknya dari bahaya
 - d. Karena ia tidak ingin anaknya hidup miskin
10. Bagaimana akhir dari cerita Legenda Batu Menangis?
- a. Sang ibu menjadi batu bersama anaknya
 - b. Anak perempuan itu berubah menjadi batu setelah dikutuk ibunya
 - c. Anak perempuan itu meminta maaf dan hidup bahagia bersama ibunya
 - d. Sang ibu menghilang setelah mengutuk anaknya

LEMBAR SOAL

Nama :

No. Absen :

Tanggal :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Apa yang menjadi inti cerita rakyat Malin Kundang?
 - a. Perjuangan seorang anak untuk menjadi kaya demi ibunya
 - b. Kisah seorang anak durhaka yang dikutuk menjadi batu
 - c. Cerita seorang pelaut yang tersesat di lautan
 - d. Kisah seorang ibu yang berdoa untuk kebaikan anaknya
2. Di mana Malin Kundang pertama kali meninggalkan ibunya?
 - a. Di tepi sungai
 - b. Di pasar desa
 - c. Di pelabuhan dekat desanya
 - d. Di lading tempat mereka bekerja
3. Kapan Malin Kundang bertemu kembali dengan ibunya setelah lama merantau?
 - a. Saat ia datang ke desa dengan kapal besar
 - b. Saat ia kembali ke desa untuk berziarah
 - c. Saat ibunya mengunjungi kota tempat ia tinggal
 - d. Saat ia mencari ibunya di tempat tinggal lama
4. Siapa tokoh utama dalam cerita Malin Kundang?
 - a. Seorang ayah dan anaknya
 - b. Seorang ibu dan anak laki-lakinya
 - c. Seorang pelaut dan gurunya
 - d. Seorang saudagar kaya dan keluarganya
5. Mengapa ibu Malin Kundang mengutuk anaknya menjadi batu?
 - a. Karena Malin Kundang menolak memberikan uang kepada ibunya
 - b. Karena Malin Kundang memaki dan tidak mengakui ibunya di depan

istrinya

- c. Karena Maling Kundang tidak mau pulang ke desa setelah kaya
 - d. Karena Maling Kundang membawa kekayaan dari sumber yang tidak baik
6. Bagaimana sikap Malin Kundang ketika bertemu ibunya setelah ia menjadi kaya?
- a. Ia memeluk ibunya dengan penuh kasih saying
 - b. Ia memebrikan kekayaan kepada ibunya
 - c. Ia mengusir dan tidak mengakui ibunya
 - d. Ia meminta maaf atas segala perbuatannya
7. Apa pesan moral dari cerita Malin Kundang?
- a. Jangan mudah percaya kepada orang yang baru dikenal
 - b. Hormati dan berbakti kepada orang tua, terutama ibu
 - c. Bekerja keraslah untuk mencapai kesuksesan
 - d. Jangan terlalu cepat berbangga dengan kekayaan yang dimiliki
8. Di mana Malin Kundang berubah menjadi batu?
- a. Di depan rumah ibunya
 - b. Di pelabuhan tempat ia meninggalkan ibunya
 - c. Di pasar tempat ia bertemu ibunya
 - d. Di kapal saat berlayar di tengah laut
9. Mengapa Malin Kundang menjadi anak yang durhaka?
- a. Karena ia terpengaruh oleh isrtinya yang sombong
 - b. Karena ia kecewa dengan kemiskinan keluarganya
 - c. Karena ia tidak suka tinggal di desa
 - d. Karena ia tidak ingin membagi kekayaannya dengan orang lain
10. Bagaimana akhir dari cerita rakyat Malin Kundang?
- a. Malin Kundang meminta maaf kepada ibunya dan mereka hidup bersama
 - b. Malin Kundang meninggalkan desa tanpa berkata apa-apa
 - c. Malin Kundang dikutuk menjadi batu setelah mengabaikan ibunya
 - d. Malin Kundang kembali ke desanya dan membangun rumah besar untuk ibunya

Lampiran 7 Lembar Hasil Kerja Siswa Siklus I

LEMBAR SOAL

Nama : AUFAN NAQIYYAH

No. Absen : 4

Tanggal : KAMIS 17 / 10 / 2024

60

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Apa yang menjadi inti cerita dari Legenda Batu Menangis?
 - a. Seorang ibu yang berubah menjadi batu
 - ☒ b. Seorang anak durhaka yang dikutuk menjadi batu
 - c. Seorang anak yang mencari ibunya yang hilang
 - d. Sebuah keluarga kaya yang kehilangan harta benda
2. Dimana cerita Legenda Batu Menangis terjadi?
 - a. Di sebuah kerajaan besar
 - ☒ b. Di sebuah desa di lereng gunung
 - c. Di tepi sungai yang lebar
 - d. Di tepi danau yang indah
3. Kapan peristiwa anak dikutuk menjadi batu terjadi?
 - a. Ketika anak sedang meminta maaf kepada ibunya
 - b. Ketika anak sedang belajaran bersama ibunya di desa
 - ☒ c. Ketika anak memaki ibunya di depan orang banyak
 - d. Ketika anak sedang menyelamatkan ibunya dari bahaya
4. Siapa tokoh utama dalam cerita Legenda Batu Menangis?
 - a. Seorang ayah dan anak laki-laki
 - ☒ b. Seorang ibu dan anak perempuan
 - c. Seorang anak laki-laki pemberani
 - d. Seorang pangeran dan seorang putri

5. Mengapa anak perempuan dalam cerita dikutuk menjadi batu?

- ☒ a. Karena ia menolong ibunya
- b. Karena ia durhaka kepada ibunya
- c. Karena ia kehilangan ibunya di hutan
- d. Karena ia disishir oleh penyihir

X

6. Bagaimana ibu dalam cerita Legenda Batu Menangis merasa ketika anaknya bersikap durhaka

- a. Marah dan pergi meninggalkan anaknya
- b. Sedih dan menangis lalu berdoa kepada Tuhan
- ☒ c. Bingung dan meminta anaknya untuk berubah
- d. Pasrah dan diam saja tanpa melakukan apapun

X

7. Apa pesan moral yang dapat di ambil dari cerita Legenda Batu Menangis?

- a. Pentingnya menjaga harta keluarga
- ☒ b. Pentingnya bersikap sopan dan berbakti kepada orang tua
- c. Pentingnya bekerja keras untuk mencapai mimpi
- d. Pentingnya menjaga lingkungan dan alam sekitar

✓

8. Di mana anak perempuan itu memaki ibunya?

- a. Di pasar yang ramai
- b. Di tepi jalan menuju desa
- c. Didepan rumah benasr yang megah
- ☒ d. Di tengah lading yang luas

X

9. Mengapa sang ibu berdoa agar anaknya berubah menjadi batu?

- ☒ a. Karena ia sangat kecewa dengan perlakuan anaknya
- b. Karena ia ingin anaknya belajar menghormati orang lain
- c. Karena ia ingin menyelamatkan anaknya dari bahaya
- d. Karena ia tidak ingin anaknya hidup miskin

✓

10. Bagaimana akhir dari cerita Legenda Batu Menangis?

- ☒ a. Sang ibu menjadi batu bersama anaknya
- b. Anak perempuan itu berubah menjadi batu setelah dikutuk ibunya
- c. Anak perempuan itu meminta maaf dan hidup bahagia bersama ibunya
- d. Sang ibu menghilang setelah mengutuk anaknya

X

Lampiran 8 Lembar Hasil Kerja Siswa Siklus II

LEMBAR SOAL

Nama : Madinah

No. Absen : 9

Tanggal : 31 / 10 / 2024

90

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Apa yang menjadi inti cerita rakyat Malin Kundang?
 - a. Perjuangan seorang anak untuk menjadi kaya demi ibunya
 - ☒ b. Kisah seorang anak durhaka yang dikutuk menjadi batu
 - c. Cerita seorang pelaut yang tersesat di lautan
 - d. Kisah seorang ibu yang berdoa untuk kebaikan anaknya
2. Di mana Malin Kundang pertama kali meninggalkan ibunya?
 - a. Di tepi sungai
 - b. Di pasar desa
 - c. Di pelabuhan dekat desanya
 - ☒ d. Di lading tempat mereka bekerja
3. Kapan Malin Kundang bertemu kembali dengan ibunya setelah lama merantau?
 - ☒ a. Saat ia datang ke desa dengan kapal besar
 - b. Saat ia kembali ke desa untuk berziarah
 - c. Saat ibunya mengunjungi kota tempat ia tinggal
 - d. Saat ia mencari ibunya di tempat tinggal lama
4. Siapa tokoh utama dalam cerita Malin Kundang?
 - a. Seorang ayah dan anaknya
 - ☒ b. Seorang ibu dan anak laki-lakinya
 - c. Seorang pelaut dan gurunya
 - d. Seorang saudagar kaya dan keluarganya
5. Mengapa ibu Malin Kundang mengutuk anaknya menjadi batu?
 - a. Karena Malin Kundang menolak memberikan uang kepada ibunya

- ☒ Karena Maling Kundang memaki dan tidak mengakui ibunya di depan istrinya ✓
- c. Karena Maling Kundang tidak mau pulang ke desa setelah kaya
- d. Karena Maling Kundang membawa kekayaan dari sumber yang tidak baik
6. Bagaimana sikap Malin Kundang ketika bertemu ibunya setelah ia menjadi kaya?
- a. Ia memeluk ibunya dengan penuh kasih sayang
- b. Ia memberikan kekayaan kepada ibunya
- ☒ Ia mengusir dan tidak mengakui ibunya ✓
- d. Ia meminta maaf atas segala perbuatannya
7. Apa pesan moral dari cerita Malin Kundang?
- a. Jangan mudah percaya kepada orang yang baru dikenal
- ☒ Hormati dan berbakti kepada orang tua, terutama ibu ✓
- c. Bekerja keraslah untuk mencapai kesuksesan
- d. Jangan terlalu cepat berbangga dengan kekayaan yang dimiliki
8. Di mana Malin Kundang berubah menjadi batu?
- a. Di depan rumah ibunya
- ☒ Di pelabuhan tempat ia meninggalkan ibunya ✓
- c. Di pasar tempat ia bertemu ibunya
- d. Di kapal saat berlayar di tengah laut
9. Mengapa Malin Kundang menjadi anak yang durhaka?
- ☒ Karena ia terpengaruh oleh istrinya yang sombong ✓
- b. Karena ia kecewa dengan kemiskinan keluarganya
- c. Karena ia tidak suka tinggal di desa
- d. Karena ia tidak ingin membagi kekayaannya dengan orang lain
10. Bagaimana akhir dari cerita rakyat Malin Kundang?
- a. Malin Kundang meminta maaf kepada ibunya dan mereka hidup bersama
- b. Malin Kundang meninggalkan desa tanpa berkata apa-apa
- ☒ Malin Kundang dikutuk menjadi batu setelah mengabaikan ibunya ✓
- d. Malin Kundang kembali ke desanya dan membangun rumah besar untuk ibunya

Lampiran 9 Modul Ajar Siklus I dan II

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA



FASE B-KELAS 4

DISUSUN OLEH:

HEMI

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Hemi
Satuan Pendidikan	: SDIT Al-Bashirah Palopo
Tahun Penyusunan	: 2024 / 2025
Kelas/Fase/Semester	: Kelas 4/Fasec B/1
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Elemen Pembelajaran	: Menulis
Domain	: Bab 4 Meliuk dan Menerjang
Alokasi waktu	: 4 JP (4x35 menit)
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif
Sarana dan Prasarana	: Buku teks peserta didik, papantulis, laptop, alat bantu audio (speaker), proyektor, alat tulis
Target Peserta Didik	: Peserta didik regular
Model Pembelajaran	: <i>Problem Based Learning</i>
Metode Pembelajaran	: Metode Berbasis Teknologi
Media Pembelajaran	: Proyektor, Video

B. KOMPONEN INTI

1. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Elemen:

a. Menyimak

Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai cerita rakyat dari media audio visual.

b. Menulis

Peserta didik mampu menulis jawaban dari soal materi cerita rakyat yang telah di simak dalam video

c. Membaca dan Memirsa

Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, pesan moral, dan etika anak kepada orang tua dalam bentuk video. Peserta didik mampu memaknai kosa kata baru dari video cerita rakyat yang tayangkan yang dipirsa sesuai dengan topik

d. Berbicara dan Mempresentasikan

Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gesture yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali cerita suatu informasi dari video cerita rakyat.

2. TUJUAN PEMBELAJARAN

a. Menyimak

Dengan memperhatikan video cerita rakyat “Legenda Batu Menangis, peserta didik dapat menyebutkan informasi penting berdasarkan kata Tanya ADIKSIMBA minimal 3.

b. Menulis

Melalui teks bacaan cerita rakyat, peserta didik dapat merancang pertanyaan menggunakan kata tanya ADIKSIMBA dengan kreatif.

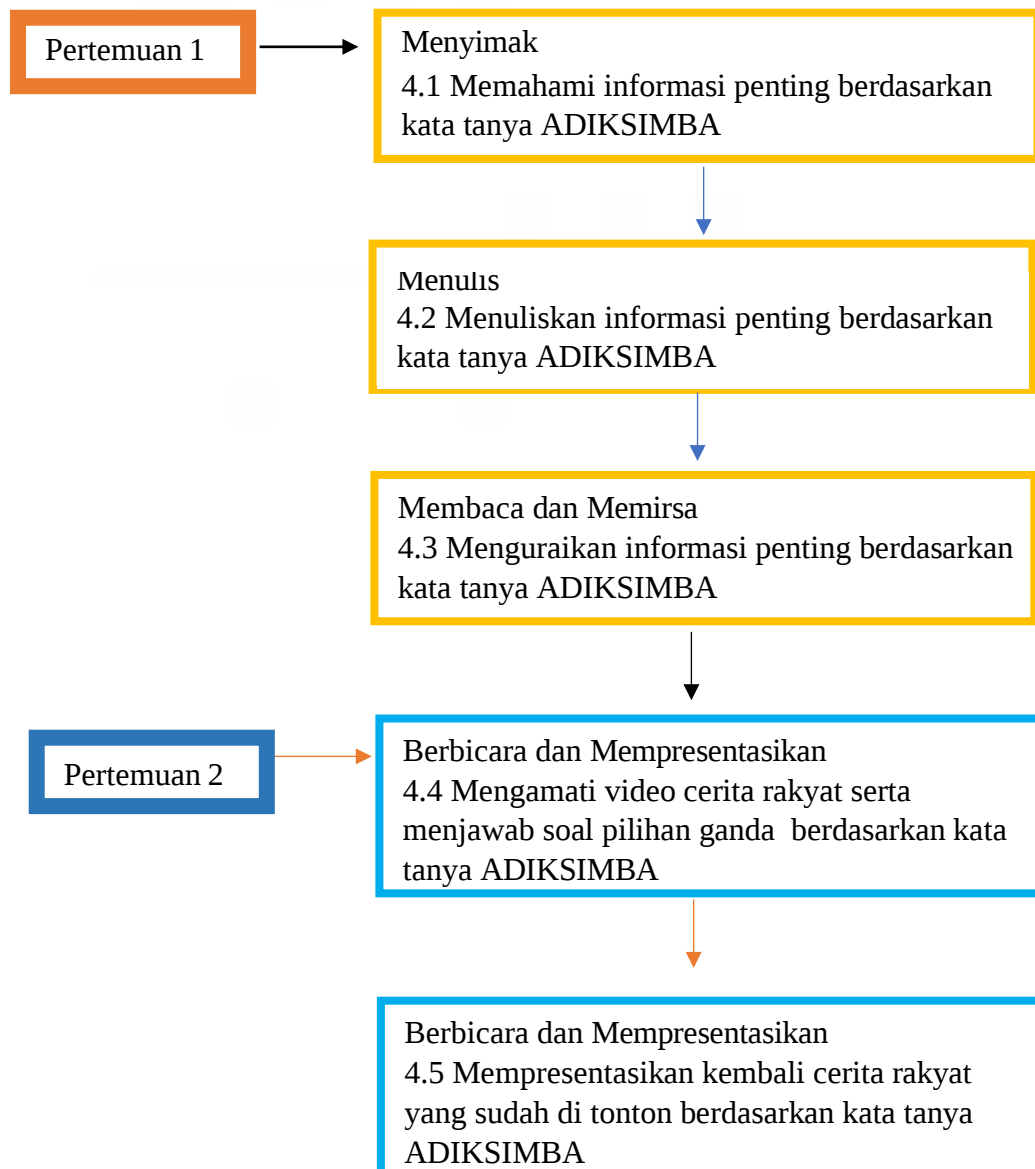
c. Membaca dan Memirsa

Melalui teks bacaan cerita rakyat, peserta didik dapat menguraikan informasi penting berdasarkan kata tanya ADIKSIMBA dengan menggunakan bahasa yang jelas.

d. Berbicara dan Mempresentasikan

Dengan memperhatikan video cerita rakyat yang ditampilkan, peserta didik dapat menjawab soal yang diberikan berdasarkan kata tanya ADIKSIMBA dengan kreatif.

3. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN



4. PEMAHAMAN BERMAKNA

Informasi penting bacaan melalui kata tanya ADIKSIMBA (Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa dan Bagaimana)

5. PERTANYAAN PEMANTIK

Perhatikan video cerita rakyat “Legenda Batu Menangis”

https://youtu.be/pLdL0uGzpkI?si=kXBc8MdyuVC1_J

Apa saja yang tadi kalian lihat pada video cerita rakyat “ Legenda Batu Menangis”?

6. PENGETAHUAN/KETERAMPILAN PRASAYARAT

Peserta didik mengetahui unsur-unsur kalimat.

Peserta didik mengetahui bermacam-macam kata tanya

7. PERSIAPANPEMBELAJARAN

- Membaca modul ajar yang sudah disiapkan
- Menyiapkan materi yang akan dipresentasikan kepada peserta didik
- Mempersiapkan soal asesmen sumatif

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke1

Tahap	Kegiatan	Estimasi Waktu (2x35)
Pendahuluan	- Guru menyapa peserta didik dengan sapaan yang menarik serta bertanya jawab tentang kabar masing-masing. - Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama - Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik sekaligus pemberian motivasi - Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama. - Guru menggali pengetahuan awal siswa	15 Menit
Inti	- Guru membacakan salah satu cerita rakyat secara ekspresif (contoh: <i>Si Amang Putih</i>). - Siswa diminta mendengarkan dengan saksama dan mencatat hal-hal penting yang mereka dengar. - Guru memberikan teks cerita rakyat kepada siswa untuk dibaca secara mandiri. - Guru meminta perwakilan siswa untuk maju kedepan membacakan ulang teks cerita rakyat, kemudian guru meminta siswa menyebutkan pelajaran yang dapat diambil dari cerita rakyat. - Guru memberikan pertanyaan sesuai kata tanya ADIKSIMBA. - Guru memberi tugas kepada siswa untuk membuat pertanyaan menggunakan kata tanya ADKSIMBA	45 Menit

	berdasarkan cerita rakyat yang telah dibaca. 7. Guru memberikan umpan balik atas hasil kerja siswa, menegaskan kembali poin-poin penting dari cerita rakyat dan penggunaan kata tanya.	
Penutup	1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan pemantapan materi yang disimpulkan oleh siswa. 3. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.	10 Menit

Pertemuan ke 2

Tahap	Kegiatan	Estimasi Waktu (2x35)
Pendahuluan	1. Guru menyapa peserta didik dengan sapaan yang menarik serta bertanya jawab tentang kabar masing-masing. 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama 3. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik sekaligus pemberian motivasi 4. Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama. 5. Guru menggali pengetahuan awal siswa	10 Menit
Inti	1. Guru menyiapkan video cerita rakyat “Legenda Batu Menangis”. 2. Guru mengajak siswa untuk menonton video cerita rakyat “Legenda Batu Menangis” menggunakan proyektor 3. Selanjutnya siswa diarahkan untuk menyimak video cerita rakyat tersebut. 4. Setelah menonton video, siswa diberi soal pilihan ganda menggunakan kata tanya ADIKSIMBA tentang cerita rakyat yang sudah di tampilkan dalam video.	45 Menit

	5. Setelah mengerjakan soal, guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan kelas satu persatu untuk menceritakan kembali cerita rakyat yang sudah mereka saksikan bersama di dalam kelas. 6. Guru memberikan umpan balik dan mengklarifikasi hasil kerja siswa	
Penutup	1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan pemantapan materi yang disimpulkan oleh siswa. 3. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran	10 Menit

D. ASESMEN

1. Asesmen Diagnosis

Guru menanyakan kesiapan belajar peserta didik

2. Asesmen Sumatif

Tes (Pilihan Ganda)

Teknik : Tes tertulis

Instrumen Penilaian : Kisi-kisi, soal, kunci jawaban dan penskoran

E. REFLEKSI GURU

1. Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?
2. Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?
3. Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?
4. Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?
5. Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

1. Materi apa yang sudah kita pelajari?
2. Apa yang belum kalian pahami?
3. Bagian mana yang paling kamu sukai?
4. Apa yang tidak kamu sukai dimateri ini?
5. Apakah kalian bersedia mengikuti materi berikutnya?

G. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial

Kepada peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan

2. Pengayaan

Kepada peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari

H. SUMBER/REFERENSI/DAFTARPUSTAKA

1. Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia untuk SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021
2. Buku Peserta didik Bahasa Indonesia untuk SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021
3. Internet:
 - a. Video Cerita Rakyat “Legenda Batu Menangis ”
https://youtu.be/pLdL0uGzpkI?si=kXBc8MdyuVC1_J.

I. GLOSARIUM

1. Apa : digunakan untuk menanyakan benda, keadaan, atau perbuatan
2. Asesmen Diagnosis : Asesmen yang dilakukan secara spesifik untuk mengidentifikasi kompetensi, kekuatan, kelemahan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kompetensi dan kondisi peserta didik
3. Asesmen Formatif : Asesmen yang bertujuan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran
4. Bagaimana : digunakan untuk menanyakan keadaan atau proses terjadinya suatu hal
5. Dimana : digunakan untuk menanyakan tempat peristiwa
6. Fase : Tingkat, lantai, pangkat, susun
7. Kapan : digunakan untuk menanyakan waktu peristiwa yang akan, sedang atau telah terjadi
8. Mengapa : digunakan untuk menanyakan sebab atau alasan Terjadinya suatu peristiwa
9. Siapa : digunakan untuk menanyakan orang atau pihak yang terlibat
10. Refleksi : spekulasi, kontemplasi, pemikiran, perenungan, dugaan

Mengetahui

Wali Kelas



EVASARMAWATI, S.Pd.
NIP.

Mahasiswa



HEMI
NIM. 2002050031



Bahan Ajar Bahasa Indonesia Fase B - Kelas 4

Materi:

Menentukan informasi penting bacaan
menggunakan kata tanya
ADIKSIMBA

Oleh:Hemi

JENIS-JENIS KATA TANYA

Membaca dapat memberi kita banyak manfaat. Salah satunya adalah memperluas wawasan dan menambah pengetahuan. Dengan membaca, banyak informasi yang bisa kita dapatkan. Informasi adalah penjelasan dan pemberitahuan mengenai suatu hal. Kita dapat menguraikan informasi yang akan kita cari menggunakan kata tanya.

Yuk, kita simak kata Tanya beserta informasi yang bisa kita dapatkan berikut.

1. **Apa atau Apakah:** digunakan untuk menanyakan benda, keadaan, atau perbuatan. Informasi yang didapat berupa benda, pengertian, penjelasan, atau penegasan.
2. **Dimana:** digunakan untuk menanyakan tempat peristiwa. Informasi yang didapat berupa keterangan suatu tempat atau letak tempat.
3. **Kapan :** digunakan untuk menanyakan waktu peristiwa yang akan, sedang, atau telah terjadi. Informasi yang didapat berupa keterangan waktu, seperti hari, tanggal, atau jam.
4. **Siapa:** digunakan untuk menanyakan orang atau pihak yang terlibat.
Jawaban dari pertanyaan yang menggunakan kata tanya "siapa" adalah orang atau pelaku serta pihak yang terlibat sesuatu hal yang ditanyakan.
5. **Mengapa:** digunakan untuk menanyakan sebab atau alasan terjadinya suatu peristiwa. Informasi yang didapat berupa keterangan alasan terjadinya sesuatu hal dan biasanya menggunakan kata **karena** atau **sebab**.
6. **Bagaimana :** digunakan untuk menanyakan keadaan atau proses terjadinya suatu hal. Informasi yang didapat berupa penjelasan tentang keadaan atau proses terjadinya sesuatu.

CERITA RAKYAT “ SI AMANG PUTIH”

Seorang raja yang bernama Tuanicu Raja Kecil mengadakan sebuah pesta untuk mencari jodoh bagi cucunya yang cantik jelita, Puti Julian. Pada malam sebelum pesta, Puti Julian bermimpi bertemu dengan seorang pemuda bernama Sutan Rumandang. Pada pesta hari pertama, tidak ada seorang undangan pun yang bernama Sutan Rumandang. Begitu juga pada hari-hari berikutnya sampai pesta tersebut berakhir.

Suatu hari, seorang pemuda dengan sebuah kapal layar berlabuh di dermaga. Pemuda tersebut dibawa oleh prajurit ke istana untuk melapor kepada Tuanku Raja Kecil. Melihat pemuda itu, Puti Julian langsung menyadari bahwa pemuda itulah yang selalu hadir dalam mimpinya. Pemuda tersebut memperkenalkan diri sebagai Sutan Rumandang. Mendengar itu, semua keluarga Istana yang hadir merasa sangat gembira dan bahagia. Akhirnya, disepakati untuk menunangkan Sutan Rumandang dan Puti Julian. Usai acara, Sutan Rumandang izin kepada keluarga istana untuk pergi. Sebelum pergi ia bersumpah jika ia menikah dengan gadis selain Puti Julian, ia akan tenggelam ber sama kapal di tengah laut. Puti Julian juga bersumpah jika ia menikah dengan pemuda selain Sutan Rumandang, ia akan menjadi slamang.

Waktu berjalan begitu cepat. Sudah dua tahun lebih menunggu, Puti Julian belum juga mendapat kabar dari tunangannya. Ketika memasuki tahun ketiga, seorang pemuda tampan dengan kapal dagang yang besar berlabuh di dermaga. Wajah tampan dan kewibawaan pemuda itu memikat hati Putri Julian. Saat itu juga ia jatuh hati pada pemuda tersebut, demikian sebaliknya. Puti Julian dan pemuda itu pun melaksanakan pernikahan. Penghulu menanyakan kesediaan kedua mempelai. Ketika Puti Julian hendak menjawab pertanyaan, tiba-tiba ia memekik dengan keras seraya melompat ke bubungan rumah. Seketika tubuh Putri Julian berubah menyerupai seekor siamang. Menyaksikan hal tersebut, Tuanku Raja Kecil tersadar bahwa cucu kesayangannya itu telah melanggar sumpahnya. Suatu hari seorang warga menemukan siamang itu telah mati di atas pohon tempatnya bersarang. Beberapa hari kemudian, terdengar kabar Sutan Rumandang tenggelam di laut. Karena telah melanggar sumpahnya, menikah dengan seorang putri di negeri rantau.

CERIA RAKYAT“LEGENDA BATU MENANGIS”

Pada zaman dahulu, di sebuah bukit yang jauh dari desa, tinggal lah seorang ibu petani bernama Ibu Enggan. Ibu Enggan bekerja menjual sayur di pasar. Sang Ibu memiliki gadis yang sangat cantik bernama Putri Sorea. Namun sayang, sang anak memiliki beringai yang tidak sama dengan kecantikannya.

Hingga pada suatu hari, sisir sang anak patah dan meminta sang ibu untuk membelikannya sisir dan perhiasan. Namun, sang ibu tidak memiliki cukup uang. Kemudian sang anak mengancam sang ibu jika ia tidak di belikan perhiasan yang cantik, ia akan pergi dari rumah.

Sang ibu menjadi sedih dan bingung. Hingga akhirnya sang ibu memutuskan untuk memecahkan celngannya yang selama ini ia tabung. Keesokan harinya, sang anak dan ibu pun pergi belanja ke pasar bersama. Karena sang anak malu memiliki ibu yang jelek itu, akhirnya sang anak meminta uang kepada ibunya dan membelinya sendiri ke pasar.

Setelah selesai berbelanja, sang anak dan ibu pun pulang ke rumah bersama-sama. Mereka berjalan agak jauh dan tidak berdekatan. Di pertengahan jalan sang anak bertemu dengan dua orang pria yang menggodanya dan memujinya cantik. Ketika ditanya oleh seorang pria, sang anak tidak mengakui bahwa wanita di belakangnya itu ialah ibu kandungnya sendiri. Hingga akhirnya sang ibu pun menangis dan berdoa kepada Tuhan untuk meminta keadilan. Seketika tubuh sang anak pun terasa kaku dan berubah menjadi batu menangis.



Media Pembelajaran

Bahasa Indonesia

Fase B - Kelas 4

Materi:

Menentukan informasi penting bacaan
menggunakan kata Tanya
ADIKSIMBA

Oleh:Hemi



1. VIDEO CERITA RAKYAT "LEGENDA BATU MENANGIS"



MODUL AJAR

BAHASA

INDONESIA



FASE B-KELAS 4

DISUSUN OLEH:

HEMI

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Hemi
Satuan Pendidikan	: SDIT Al-Bashirah Palopo
Tahun Penyusunan	: 2024 / 2025
Kelas/Fase/Semester	: Kelas 4/Fasec B/1
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Elemen Pembelajaran	: Menulis
Domai	: Bab 4 Meliuk dan Menerjang
Alokasi waktu	: 4 JP (4x35 menit)
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif
Sarana dan Prasarana	: Buku teks peserta didik, papantulis, laptop, alat bantu audio (speaker), proyektor, alat tulis
Target Peserta Didik	: Peserta didik regular
Model Pembelajaran	: <i>Problem Based Learning</i>
Metode Pembelajaran	: Metode Berbasis Teknologi
Media Pembelajaran	: Proyektor, Video

B. KOMPONEN INTI

1. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Elemen:

a. Menyimak

Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai cerita rakyat dari media audio visual.

b. Menulis

Peserta didik mampu menulis jawaban dari soal materi cerita rakyat yang telah di simak dalam video

c. Membaca dan Memirsa

Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, pesan moral, dan etika anak kepada orang tua dalam bentuk video. Peserta didik mampu memaknai kosa kata baru dari video cerita rakyat yang tayangkan yang dipirsa sesuai dengan topik

d. Berbicara dan Mempresentasikan

Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gesture yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali cerita suatu informasi dari video cerita rakyat.

2. TUJUAN PEMBELAJARAN

e. Menyimak

Dengan memperhatikan video cerita rakyat “Malin Kundang”, peserta didik dapat menyebutkan informasi penting berdasarkan kata tanya ADIKSIMBA minimal 3.

f. Menulis

Melalui teks bacaan cerita rakyat, peserta didik dapat merancang pertanyaan menggunakan kata tanya ADIKSIMBA dengan kreatif.

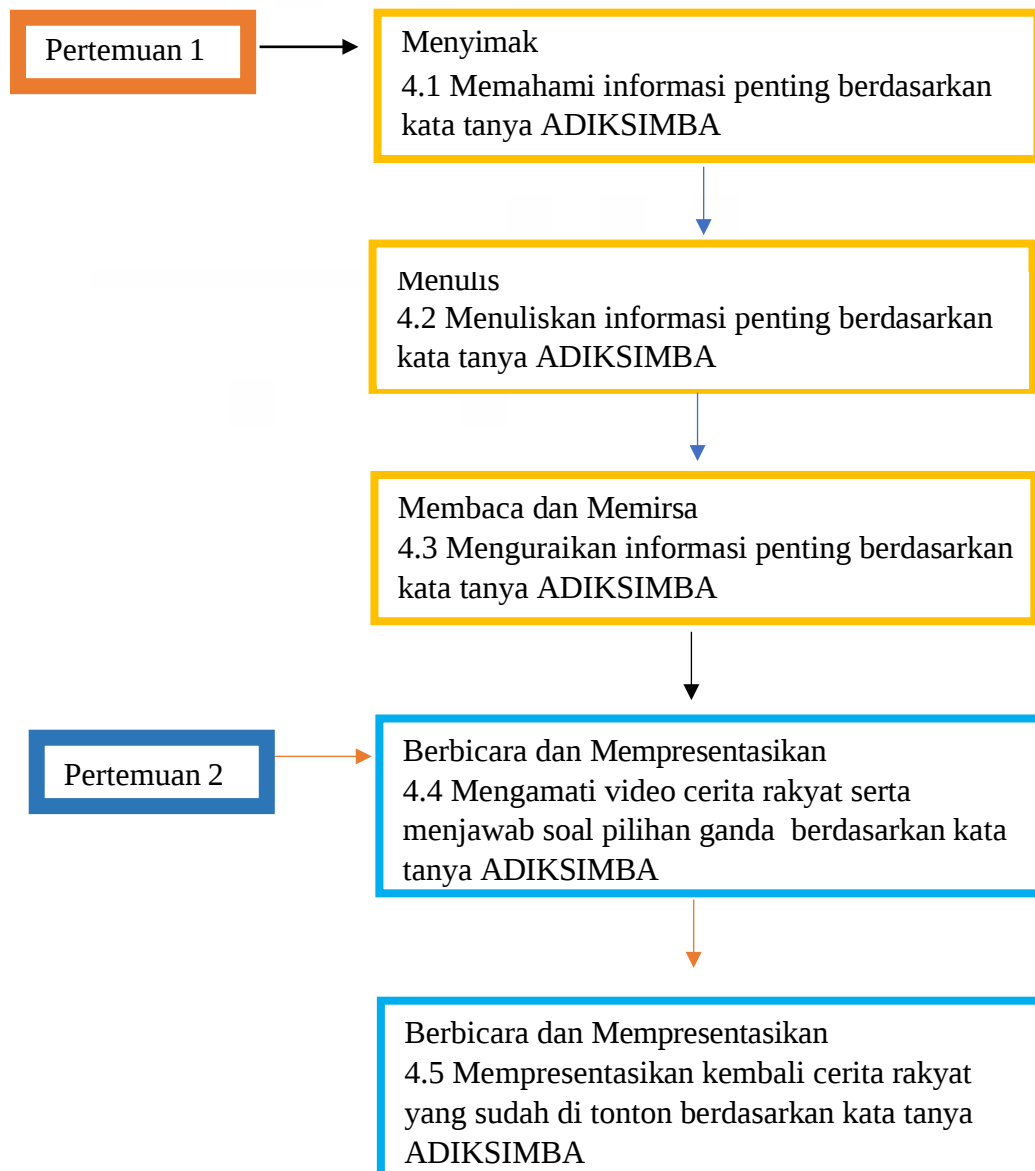
g. Membaca dan Memirsa

Melalui teks bacaan cerita rakyat, peserta didik dapat menguraikan informasi penting berdasarkan kata tanya ADIKSIMBA dengan menggunakan bahasa yang jelas.

h. Berbicara dan Mempresentasikan

Dengan memperhatikan video cerita rakyat yang ditampilkan, peserta didik dapat menjawab soal yang diberikan berdasarkan kata tanya ADIKSIMBA dengan kreatif.

3. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN



4. PEMAHAMAN BERMAKNA

Informasi penting bacaan melalui kata tanya ADIKSIMBA (Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa dan Bagaimana)

5. PERTANYAAN PEMANTIK

Perhatikan video cerita rakyat “Malin Kundang”

<https://youtu.be/IQW64q5-INE?si=9LMepOAPhyDWydq>

Apa saja yang tadi kalian lihat pada video cerita rakyat “Malin Kundang”?

6. PENGETAHUAN/KETERAMPILAN PRASAYARAT

Peserta didik mengetahui unsur-unsur kalimat.

Peserta didik mengetahui bermacam-macam kata tanya

7. PERSIAPANPEMBELAJARAN

- a. Membaca modul ajar yang sudah disiapkan
- b. Menyiapkan materi yang akan dipresentasikan kepada peserta didik
- c. Mempersiapkan soal asesmen sumatif

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke1

Tahap	Kegiatan	Estimasi Waktu (2x35)
Pendahuluan	6. Guru menyapa peserta didik dengan sapaan yang menarik serta bertanya jawab tentang kabar masing-masing. 7. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama 8. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik sekaligus pemberian motivasi 9. Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama. 10. Guru menggali pengetahuan awal siswa	15 Menit
Inti	8. Guru membacakan salah satu cerita rakyat secara ekspresif (contoh: <i>Asal Usul Danau Toba</i>). 9. Siswa diminta mendengarkan dengan saksama dan mencatat hal-hal penting yang mereka dengar. 10. Guru memberikan teks cerita rakyat kepada siswa untuk dibaca secara mandiri. 11. Guru meminta perwakilan siswa untuk maju kedepan membacakan ulang teks cerita rakyat, kemudian guru meminta siswa menyebutkan pelajaran yang dapat diambil dari cerita rakyat. 12. Guru memberikan pertanyaan sesuai kata tanya ADIKSIMBA. 13. Guru memberi tugas kepada siswa untuk membuat pertanyaan menggunakan kata tanya ADKSIMBA berdasarkan cerita rakyat yang telah dibaca.	45 Menit

	14. Guru memberikan umpan balik atas hasil kerja siswa, menegaskan kembali poin-poin penting dari cerita rakyat dan penggunaan kata tanya.	
Penutup	4. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 5. Guru memberikan pemantapan materi yang disimpulkan oleh siswa. 6. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.	10 Menit

Pertemuan ke 2

Tahap	Kegiatan	Estimasi Waktu (2x35)
Pendahuluan	6. Guru menyapa peserta didik dengan sapaan yang menarik serta bertanya jawab tentang kabar masing-masing. 7. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama 8. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik sekaligus pemberian motivasi 9. Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama. 10. Guru menggali pengetahuan awal siswa	10 Menit
Inti	7. Guru menyiapkan video cerita rakyat “Malin Kundang”. 8. Guru mengajak siswa untuk menonton video cerita rakyat “Malin Kundang” menggunakan proyektor 9. Selanjutnya siswa diarahkan untuk menyimak video cerita rakyat tersebut. 10. Setelah menonton video, siswa diberi soal pilihan ganda menggunakan kata tanya ADIKSIMBA tentang cerita rakyat yang sudah di tampilkan dalam video. 11. Setelah mengerjakan soal, guru mempersilahkan siswa untuk maju ke depan kelas satu persatu untuk menceritakan kembali cerita rakyat yang sudah mereka	45 Menit

	saksikan bersama di dalam kelas. 12. Guru memberikan umpan balik dan mengklarifikasi hasil kerja siswa	
Penutup	4. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 5. Guru memberikan pemantapan materi yang disimpulkan oleh siswa. 6. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran	11 Menit

D. ASESMEN

3. Asesmen Diagnosis

Guru menanyakan kesiapan belajar peserta didik

4. Asesmen Sumatif

Tes (Pilihan Ganda)

Teknik :Tes tertulis

Instrumen Penilaian :Kisi-kisi, soal,kuncijawaban dan penskoran

E. REFLEKSI GURU

11. Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?
12. Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?
13. Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?
14. Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?
15. Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

16. Materi apa yang sudah kita pelajari?
17. Apa yang belum kalian pahami?
18. Bagian mana yang paling kamu sukai?
19. Apa yang tidak kamu sukai dimateri ini?
20. Apakah kalian bersedia mengikuti materi berikutnya?

G. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial

Kepada peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan

2. Pengayaan

Kepada peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari

H. SUMBER/REFERENSI/DAFTARPUSTAKA

21. Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia untuk SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021
22. Buku Peserta didik Bahasa Indonesia untuk SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021
23. Internet:
 - a. Video Cerita Rakyat “Malin Kundang ”
https://youtu.be/IQW64q5-INE?si=9LMepOAPhyDWydq_

I. GLOSARIUM

1. Apa : digunakan untuk menanyakan benda, keadaan, atau perbuatan.
2. Asesmen Diagnosis : Asesmen yang dilakukan secara spesifik untuk mengidentifikasi kompetensi, kekuatan, kelemahan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kompetensi dan kondisi peserta didik
3. Asesmen Formatif : Asesmen yang bertujuan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran
4. Bagaimana : digunakan untuk menanyakan keadaan atau proses terjadinya suatu hal
5. Dimana : digunakan untuk menanyakan tempat peristiwa
6. Fase : Tingkat, lantai, pangkat, susun
7. Kapan : digunakan untuk menanyakan waktu peristiwa yang akan, sedang atau telah terjadi
8. Mengapa : digunakan untuk menanyakan sebab atau alasan Terjadinya suatu peristiwa
9. Siapa : digunakan untuk menanyakan orang atau pihak yang terlibat
10. Refleksi : spekulasi, kontemplasi, pemikiran, perenungan, dugaan

Mengetahui

Wali Kelas



EVASARMAWATI, S.Pd
NIP.

Mahasiswa



HEMI
NIM. 2002050031



Bahan Ajar

Bahasa Indonesia

Fase B - Kelas 4

Materi:

Menentukan informasi penting bacaan
menggunakan kata tanya
ADIKSIMBA

Oleh:Hemi

JENIS-JENIS KATA TANYA

Membaca dapat memberi kita banyak manfaat. Salah satunya adalah memperluas wawasan dan menambah pengetahuan. Dengan membaca, banyak informasi yang bisa kita dapatkan. Informasi adalah penjelasan dan pemberitahuan mengenai suatu hal. Kita dapat menguraikan informasi yang akan kita cari menggunakan kata tanya.

Yuk, kita simak kata Tanya beserta informasi yang bisa kita dapatkan berikut.

1. **Apa atau Apakah:** digunakan untuk menanyakan benda, keadaan, atau perbuatan. Informasi yang didapat berupa benda, pengertian, penjelasan, atau penegasan.
2. **Dimana:** digunakan untuk menanyakan tempat peristiwa. Informasi yang didapat berupa keterangan suatu tempat atau letak tempat.
3. **Kapan :** digunakan untuk menanyakan waktu peristiwa yang akan, sedang , atau telah terjadi. Informasi yang didapat berupa keterangan waktu, seperti hari, tanggal, atau jam.
4. **Siapa:** digunakan untuk menanyakan orang atau pihak yang terlibat. Jawaban dari pertanyaan yang menggunakan kata tanya "siapa" adalah orang atau pelaku serta pihak yang terlibat sesuatu hal yang ditanyakan.
5. **Mengapa:** digunakan untuk menanyakan sebab atau alasan terjadinya suatu peristiwa. Informasi yang didapat berupa keterangan alasan terjadinya sesuatu hal dan biasanya menggunakan kata karena atau sebab.
6. **Bagaimana :** digunakan untuk menanyakan keadaan atau proses terjadinya suatu hal. Informasi yang didapat berupa penjelasan tentang keadaan atau proses terjadinya sesuatu.

CERITA RAKYAT “ASAL USUSL DANAU TOBA”

Di suatu daerah di Sumatra Utara, hiduplah seorang pemuda. Suatu hari ia pergi memancing. Setelah cukup lama ia melemparkan pancing, tak seekor ikan pun yang menyentuh umpannya. Pemuda itu mencoba sekali melemparkan pancingnya agak ke tengah sungai. Tiba tiba seekor ikan menyambarnya. Dengan susah payah pemuda itu menarik pancingnya hingga tampaklah seekor ikan besar tergantung di ujung tali pancingnya.

Dengan senang hati ia bergegas pulang ke rumah dan langsung membawa ikan itu ke dapur. Ketika hendak memanggang ikan itu, ternyata persediaan kayu bakar telah habis, la menuju kamar untuk mengambil persediaan bayu bakar. Saat kembali ke dapur, ikannya lenyap dan berganti dengan beberapa keping uang emas.

Dengan perasaan bingung, pemuda itu mengambil kepingan uang emas itu dan hendak menyimpannya di kamar. Betapa terkejutnya saat membuka pintu kamar, ia melihat seorang gadis yang sangat cantik yang ternyata adalah jelmaan dari ikan tadi. Gadis itu meminta untuk diperbolehkan tinggal di rumah itu. Akhirnya, mereka pun menikah dengan syarat sang pemuda bersumpah tidak akan pernah mengungkit asul-usulnya.

Setelah menikah, mereka dikaruniai seorang anak laki-laki. Suatu hari, ibunya menyuruh anak itu mengantarkan bungkus nasi dan ikan panggang untuk ayahnya di ladang. Di tengah perjalanan, tiba-tiba anak itu merasa lapar, la pun berhenti dan memakan sebagian isinya. Sesampainya di ladang, ia segera menyerahkan bungkus itu kepada ayahnya. Sang ayah pun murka melihat isinya. la murka sambil berkata, "Dasar anak keturunan ikan!" Anak itu pun pulang dan mengadukan kejadian itu pada ibunya.

Sang ibu pun sedih. Seketika itu pula sang ibu menyuruh anaknya agar naik ke puncak bukit dan la sendiri segera berlari menuju ke sungai. Saat ia berada di tepi sungai, cuaca yang semula cerah, tiba-tiba berubah menjadi gelap gulita. Langit bergemuruh disusul petir menyambar-nyambar disertai hujan yang sangat deras. Pada saat itulah, sang ibu segera melompat ke dalam sungai dan tiba-tiba berubah menjadi seekor ikan besar. Dalam sekejap, sungai itu banjir, menyebabkan genangan air yang luas dan akhirnya berubah menjadi sebuah danau yang sangat besar. Oleh masyarakat setempat, danau itu dinamakan Danau Toba.

CERITA RAKYAT “MALIN KUNDANG”

Dahulu, di sebuah dusun nelayan, tepatnya di Sumatra Barat, hiduplah seorang anak laki-laki bernama Malin Kundang. Ia tinggal bersama ibundanya, Mande Rubayah. Sang ayah telah lama pergi meninggalkan ibu dan anak semata wayangnya itu. Malin tumbuh menjadi anak yang cerdas dan pemberani, tapi sedikit nakal. Mereka hidup serba kekurangan. Hingga suatu ketika saat Malin beranjak dewasa, ia berpikir untuk mencari peruntungan di negeri seberang. Dengan harapan nantinya saat kembali ke kampung halaman, ia sudah menjadi saudagar kaya raya. Malin tertarik dengan ajakan seorang nahkoda kapal dagang yang dulunya miskin sekarang sudah menjadi seorang yang kaya raya. Tekadnya semakin kuat, Malin meminta izin kepada ibundanya. Mande Rubayah sempat tidak setuju dengan keinginan anaknya, tetapi karena Malin terus mendesak akhirnya ia mengizinkan. "Anakku, jika engkau sudah berhasil dan menjadi orang yang berkecukupan, jangan lupa dengan ibumu dan kampung halamanmu ini, Nak," pesan dari ibunya.

Sukses yang Mengubah Jalan Ternyata keberadaan Malin di kapal itu sangat disukai. Selain karena ia sangat rajin dan selalu siap menolong, ia juga seorang pekerja keras. Beberapa tahun berlalu, kini Malin telah menjadi seorang nahkoda yang mengepalai banyak kapal dagang. Ia pun berhasil memperistri salah seorang putri raja yang cantik jelita. Kabar kesuksesannya sampai kepada ibunda Malin. Setiap hari Mande Rubayah menyempatkan diri pergi ke dermaga berharap bisa bertemu putranya, Malin. Suatu ketika, sampailah kapal mereka di kampung tempat Malin dulu dibesarkan. Malin Kundang pun turun dari kapal, kemudian disambut oleh ibundanya.

"Malin Kundang, anakku, mengapa kau pergi begitu lama tanpa mengirimkan kabar," katanya sambil memeluk Malin. Malin Kundang justru malah segera melepaskan pelukan tersebut dan mendorong ibundanya hingga terjatuh. "Wanita tidak tahu diri, sembarangan saja mengaku sebagai ibuku," kata Malin kepada ibunya. Malin berpura-pura tidak mengenal ibunya, karena malu melihat ibunya yang sudah tua dan memakai baju compang-camping. "Wanita itu ibumu?," tanya istri Malin. "Tidak, ia hanya seorang pengemis yang pura-pura mengaku sebagai ibuku agar mendapatkan hartaku," sahut Malin. Melihat tingkah Malin yang congkak di depan istrinya, Mande Rubayah sangat sakit hati. Ia melihat kapal anaknya yang bertolak dari pantai, sambil berdoa dalam hatinya agar Tuhan menghukum anaknya. Cerita Rakyat Malin Kundang: Kutukan untuk Anak Durhaka Tidak lama setelah kapal itu bertolak, badai pun datang. Air laut yang bergelora menerjang dan membanting kapal besar yang sangat megah tersebut. Bangkai kapal berhamburan beserta segala isinya. Setelah kapal itu hancur, badai pun reda. Selain serpihan pecahan kapal, di pantai itu terlihat ada sebuah batu karang yang mirip dengan sosok Malin yang sedang bersimpuh



Media Pembelajaran

Bahasa Indonesia

Fase B - Kelas 4

Materi:

Menentukan informasi penting bacaan
menggunakan kata Tanya
ADIKSIMBA

Oleh:Hemi



2. VIDEO CERITA RAKYAT "MALIN KUNDANG"



Lampiran 10 Surat Keterangan Selesai Meneliti



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN KOTA PALOPO
YAYASAN PESANTREN WAHDAH ISLAMİYAH CABANG PALOPO
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL BASHIRAH PALOPO



Sekretariat : Jl. Kedondong III Kelelurahan Temmalebba Kecamatan Bara Hp.081241931452

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : K.029/IL/YPWI-PLP/SDIT-AB/VI/1446

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hardianto Frendi Imbang, S.Pd.
NIY : 26081989032012016
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SDIT Al Bashirah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Hemi
Nim : 2002050031
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : IAIN PALOPO

Telah Selesai melakukan penelitian di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Bashirah Jl. Kedondong III, Kel. Temmalebba, Kec. Bara Kota Palopo untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDIT Al-Bashirah Palopo"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Palopo, 02 Desember 2024

Kepala Sekolah


HARDANTO FRENDI IMBANG, S.Pd
NIY. 26081989032012016

Lampiran 11 Surat Izin Penelitian dari PTSP


PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos 91921
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmpstpp@palopokota.go.id, Website : http://dpmpstpp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2/2024.0863/IP/DPMPSTP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pempohon Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: HEMI
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Dsn. Makitta, Kec. Malangke, Kab. Luwu Utara
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2002050031

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO CERITA RAKYAT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDIT AL BASHIRAH PALOPO

Lokasi Penelitian	: SDIT AL BASHIRAH PALOPO
Lamanya Penelitian	: 2 September 2024 s.d. 2 Desember 2024

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 2 September 2024

 Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPSTP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth.

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (BSE4), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Lampiran 12 Surat Izin Penelitian dari Kampus



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : B-2317 /In.19/FTIK/HM.01/08/2024 Palopo, 26 Agustus 2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Palopo
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

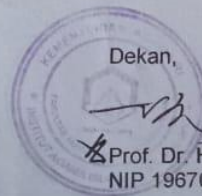
Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama	: Hemi
NIM	: 2002050031
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: IX (Sembilan)
Tahun Akademik	: 2023/2024

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDIT Al Bashirah Palopo". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 196705162000031002

Lampiran 13 Lembar Validasi Lembar Pertanyaan Wawancara

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR PERTANYAAN WAWANCARA

Judul Penelitian : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kleas IV SDIT Al Bashirah Palopo.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan soal yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi.
2. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan.
3. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran/langsung pada lembar validasi ini.
4. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
1 = Buruk sekali 2 = Buruk 3 = Cukup
4 = Baik 5 = Sangat baik

Aspek Penilaian:

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format Lembar Pertanyaan Wawancara						
1.	Petunjuk pertanyaan dinyatakan dengan jelas.				✓	
2.	Kejelasan sistem penomoran.				✓	
Format Isi						
3.	Pertanyaan wawancara mudah untuk dipahami dan jelas.					✓

4.	Pertanyaan wawancara yang digunakan dapat memperkuat jawaban mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis video cerita rakyat dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia				✓	
Bahasa dan Tulisan						
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.					✓
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif.				✓	

Komentar dan saran:

.....

.....

.....

.....

.....

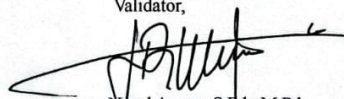
Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator.

1. Valid untuk diuji coba tanpa revisi.
- ✓ 2. Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak/belum valid untuk diuji coba.

Palopo, Februari 2025

Validator,



Nurul Aswar, S.Ed., M.Pd.

NIP 198710042020121005

Lampiran 14 Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

LEMBAR VALIDASI LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Judul Penelitian : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kleas IV SDIT Al Bashirah Palopo.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan lembar observasi aktivitas siswa.
2. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan.
3. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran/langsung pada lembar validasi ini.
4. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
1 = Buruk sekali 2 = Buruk 3 = Cukup
4 = Baik 5 = Sangat baik

Aspek Penilaian:

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format Lembar Observasi Aktivitas Siswa						
1.	Petunjuk dinyatakan dengan jelas.					✓
2.	Kejelasan sistem penomoran.					✓
Format Isi						
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas.					✓
4.	Indikator yang diamati sudah mencakup				✓	

	semua aspek yang mendukung keterlaksanaan modul.				✓	
Bahasa dan Tulisan						
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.					✓
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif.				✓	

Komentar dan saran:

.....

.....

.....

.....

.....

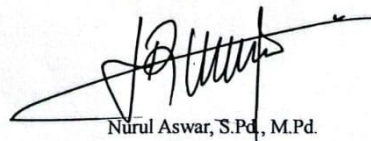
Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator.

1. Valid untuk diuji coba tanpa revisi.
- ✓ 2. Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak/belum valid untuk diuji coba.

Palopo, Februari 2025

Validator,



Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

NIP 198710042020121005

Lampiran 15 Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Guru

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Judul Penelitian : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kleas IV SDIT Al Bashirah Palopo.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan lembar observasi aktivitas guru.
2. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan.
3. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran/langsung pada lembar validasi ini.
4. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
1 = Buruk sekali 2 = Buruk 3 = Cukup
4 = Baik 5 = Sangat baik

Aspek Penilaian:

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format Lembar Observasi Aktivitas Guru						
1.	Petunjuk dinyatakan dengan jelas.				✓	
2.	Kejelasan sistem penomoran.				✓	
Format Isi						
3.	Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas.					✓
4.	Indikator yang diamati sudah mencakup				✓	

	semua aspek yang mendukung keterlaksanaan modul.				✓	
Bahasa dan Tulisan						
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.				✓	
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif.					✓

Komentar dan saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator.

1. Valid untuk diuji coba tanpa revisi.
- ✓ 2. Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak/belum valid untuk diuji coba.

Palopo, Februari 2025

Validator,



Nurch Aswar, S.Pd., M.Pd.

NIP 198710042020121005

Lampiran 16 Lembar Validasi Soal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

LEMBAR VALIDASI

SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Judul Penelitian : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kleas IV SDIT Al Bashirah Palopo

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan soal yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi.
2. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan.
3. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran/langsung pada lembar validasi ini.
4. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
1 = Buruk sekali 2 = Buruk 3 = Cukup
4 = Baik 5 = Sangat baik

Aspek Penilaian:

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format Lembar Soal						
1.	Petunjuk soal dinyatakan dengan jelas.				✓	
2.	Kejelasan sistem penomoran.					✓
Format Isi						
3.	Soal yang digunakan jelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia sesuai kata tanya ADIKSIMBA				✓	

4.	Soal yang digunakan sudah mencakup semua aspek dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia sesuai kata tanya ADIKSIMBA					✓	
Bahasa dan Tulisan							
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.						✓
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif.				✓		

Komentar dan saran:

.....

.....

.....

.....

.....

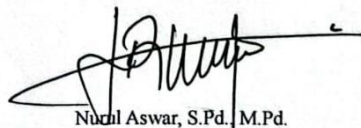
Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator.

1. Valid untuk diuji coba tanpa revisi.
2. ✓ Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak/belum valid untuk diuji coba.

Palopo, Februari 2025

Validator,



Nuzul Aswar, S.Pd., M.Pd.

NIP 198710042020121005

Lampiran 17 Dokumentasi



Proses Pembelajaran Pra-Siklus



Proses Pembelajaran Siklus I



Proses Pembelajaran Siklus II

RIWAYAT HIDUP MAHASISWA



HEMI, lahir di Makitta pada tanggal 11 Maret 2002. Penulis merupakan anak keenam dari delapan bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Mukhlis dan ibu Suleha (alm). Saat ini, penulis bertempat tinggal di Dusun Makitta Desa Salekoe Kec. Malangke, Kab. Luwu Utara. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2014 di SDN 137 Makitta. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 3 Malngke hingga tahun 2017. Pada tahun 2017, penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 11 Luwu Utara dan lulus pada tahun 2020. Setelah lulus SMA pada tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Contact person penulis: 20106100251@iainpalopo.ac.id.