

**PENERAPAN MODEL *SELF-DIRECTED LEARNING* (SDL)
BERBANTUAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA
PADA KELAS III DI SDN 5 SALAMAE KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

AUDRIANTI

20 0205 0030

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

2025

**PENERAPAN MODEL *SELF-DIRECTED LEARNING* (SDL)
BERBANTUAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA
PADA KELAS III DI SDN 5 SALAMAE KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

AUDRIANTI

20 0205 0030

Pembimbing

- 1. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Ervi Rahmadani, S.Pd., 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 : Audrianti
Nim : 20 0205 0030
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, 13 Desember 2024
Yang membuat pernyataan,



Audrianti
Nim 20 0205 0030

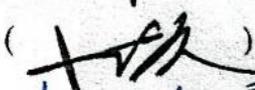
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Penerapan Model Self-Directed Learning (SDL) Berbantu Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa pada Kelas III di SDN 5 Salamae Kota Palopo*, yang ditulis oleh *Audrianti* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002050030, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Jumat*, tanggal *07 Februari 2025* bertepatan dengan *08 Syaban 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 07 Februari 2025

08 Syaban 1446 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

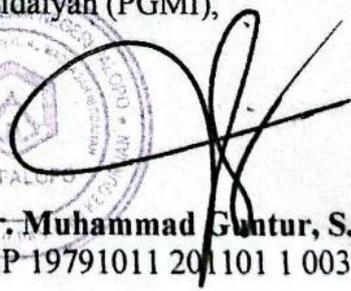
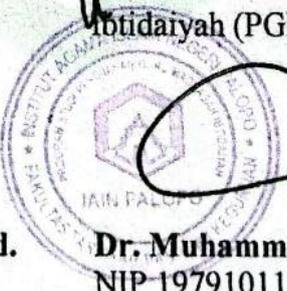
Mengetahui:

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



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



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

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ مُحَمَّدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ
أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يُضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ
وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ، أَمَّا بَعْدُ

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 Model *Self-Directed Learning* (SDL) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III di SDN 5 Salamae Kota Palopo” setelah melalui proses yang panjang. Salawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. para keluarga (*ahlul bait*), sahabat-sahabat serta para pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan khususnya pada bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 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, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langngaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., Wakil Rektor II, Dr. Mustaming, S.Ag. M.HI., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina

dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari, S.Si., M.Si Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd.,M.Pd. selaku Ketua Prodi Studi serta 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. Firman, S.Pd., M.Pd. dan Ervi Rahmadani, S.Pd., 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. Mursalim, S.Ag., M.Pd. selaku kepala sekolah SDN 5 Salamae Kota Palopo dan Mitha Utami Amalia, S.Pd., Gr. Selaku wali kelas IIIA serta staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
7. Teristimewa Kepada Orang Tua penulis Ibunda Nemma dan Ayahanda Rusman serta Ayahanda Sugianto (Ayah sambung) yang selalu memberikan kasih

sayang, do'a, dan nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugrah terbesar dalam hidup.

8. Kepada adik penulis tercinta, Audiansa dan Aisyah Inara yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada seluruh keluarga tersayang penulis, yang senantiasa mendo'akan dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Kepada sahabat-sahabat tersayang penulis yaitu Hemi, Aisyah, dan Patma yang telah menjadi saudara tak sedarah yang saling menyemangati dan setia menemani penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini.
11. Kepada Rekan-rekan Seperjuangan PGMI angkatan 2020 yang telah memberikan bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Aamiin.

Palopo, 13 Desember 2024

Peneliti



Audrianti

20 0205 0030

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

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

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	Š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ža	Ž	Zet (dengan titik di bawah)
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
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda 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>ḍammah</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*
هَؤُلَاءِ : *haulā*

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
ا... ا... ي	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
ى	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
و	<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
الْحَقِّ	: al-ḥaqq
الْحَجِّ	: al-ḥajj
نُعِمِّ	: nu'ima
عُدُّو	: 'aduwwun

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

Contoh:

عَلِيٍّ : 'ali (bukan 'aliyy atau 'aly)

عَرَسِيٍّ : 'arasi (bukan 'arasiyy atau 'arasy)

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:

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

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukanasy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalزالah (bukanaz-zalزالah)

الفَلْسَفَةُ : 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:

تَأْمُرُونَ : *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 اللَّهِ : *dīnullah*

بِاللَّهِ : *billâh*

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

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ إِلٍ : *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-Maşlahah 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 disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abūal-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-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 Wa Ta'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

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR HADIS	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	10
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Penelitian yang Relevan	12
B. Landasan Teori	15
C. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
C. Subjek dan Objek Penelitian	38
D. Prosedur Penelitian	38
E. Sasaran Penelitian	41
F. Instrumen Penelitian	42
G. Teknik Pengumpulan Data	43
H. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48

B. Pembahasan	81
BAB V PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR HADIS

HR. Ad-Darim (Ikatlah Ilmu dengan Tulisan)	4
--	---

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Penilaian Tes Hasil Menulis Karangan Narasi	47
Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Karangan Narasi	48
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Hasil Aktivitas Guru dan Siswa	49
Tabel 4.1 Hasil Tes Awal Manulis Karangan Narasi Siswa Kelas III	52
Tabel 4.2 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Pra-siklus	53
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus I	59
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus I.....	60
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus I.....	61
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus I	62
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus II.....	69
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus II	70
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus II.....	71
Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus II	72
Tabel 4.11 Hasil Belajar Tes Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III.....	75
Tabel 4.12 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus I	76
Tabel 4.13 Hasil Belajar Tes Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III.....	77
Tabel 4.14 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus II.....	78
Tabel 4.15 Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pembelajaran SDL	19
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	36
Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas	41
Gambar 4.1 Kategori Hasil Belajar Siswa pada Pra-siklus.....	54
Gambar 4.2 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus I	76
Gambar 4.3 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus II.....	78
Gambar 4.4 Perbandingan Hasil Post Test Siklus I dan Siklus II	80
Gambar 4.5 Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 4 Lembar Validasi Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi
- Lampiran 5 Lembar Validasi Soal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi
- Lampiran 6 Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa
- Lampiran 7 Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Guru
- Lampiran 8 Lembar Validasi Lembar Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 9 Lembar Soal
- Lampiran 10 Lembar Observasi Siswa
- Lampiran 11 Rubrik Observasi Siswa
- Lampiran 12 Lembar Observasi Guru
- Lampiran 13 Rubrik Observasi Guru
- Lampiran 14 Lembar Wawancara
- Lampiran 15 Dokumentasi
- Lampiran 16 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Siklus I
- Lampiran 18 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Siklus II
- Lampiran 20 Hasil Tes Siswa
- Lampiran 21 Riwayat Hidup

ABSTRAK

Audrianti, 2024. “Penerapan Model *Self-Directed Learning* (SDL) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III di SDN 5 Salamae Kota Palopo” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Firman dan Ervi Rahmadani.

Skripsi ini membahas tentang penerapan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa pada kelas III di SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mendeskripsikan penerapan model *self-directed learning* (SDL) berbantuan video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III di SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo. 2) Untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III di SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo menggunakan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian di SDN 5 Salamae Kota Palopo dengan waktu penelitian pada tanggal 04 Maret s/d 31 Juli 2024. Subjek penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas III. Data diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penerapan Model *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi terbukti efektif karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam menulis karangan narasi dimana Model *Self-Directed Learning* (SDL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, sementara media video animasi digunakan untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. (2) Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan menulis siswa, yang ditandai dengan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta peningkatan skor rata-rata tes menulis narasi pada setiap siklus, dimana skor rata-rata pada siklus I yaitu 60,18 dengan kategori cukup, dan skor rata-rata pada siklus II yaitu 78,21 dengan kategori baik.

Kata Kunci: *Self-Directed Learning*, video animasi, menulis narasi, pendidikan dasar.

ABSTRACT

Audrianti, 2024. "The Implementation of Self-Directed Learning (SDL) Model Assisted by Animated Videos to Improve Narrative Writing Skills of Third Grade Students at SDN 5 Salamae, Palopo City." Undergraduate Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute of Palopo. Supervised by Firman and Ervi Rahmadani.

This thesis discusses the implementation of the Self-Directed Learning (SDL) model assisted by animated videos to improve the narrative writing skills of third-grade students at SD Negeri 5 Salamae, Palopo City. The objectives of this study are: (1) To describe the implementation of the Self-Directed Learning (SDL) model assisted by animated videos in improving the narrative writing skills of third-grade students at SD Negeri 5 Salamae, Palopo City. (2) To determine the improvement in narrative writing skills of third-grade students at SD Negeri 5 Salamae, Palopo City, using the Self-Directed Learning (SDL) model assisted by animated videos.

This study employs the Classroom Action Research (CAR) method, which consists of two cycles, with the stages of planning, action, observation, and reflection. The research was conducted at SDN 5 Salamae, Palopo City, from March 4 to July 31, 2024. The subjects of the study were third-grade teachers and students. Data were collected through observations, interviews, and tests. The data analysis techniques used were qualitative descriptive and quantitative descriptive methods.

The results of this study indicate that: (1) The implementation of the Self-Directed Learning (SDL) model assisted by animated videos is proven to be effective in increasing students' engagement in narrative writing. The Self-Directed Learning (SDL) model allows students to learn independently, while animated video media enhance students' interest and understanding of the learning material. (2) The learning outcomes show a significant improvement in students' narrative writing skills, marked by their active participation in the learning process and an increase in the average narrative writing test scores in each cycle. The average score in the first cycle was 60.18, categorized as sufficient, while in the second cycle, it increased to 78.21, categorized as good.

Keywords: Self-Directed Learning, animated videos, narrative writing, elementary education.

تجريدي

أودريانتي ، 2024. "تطبيق نموذج التعلم الموجه ذاتيا (SDL) بمساعدة مقاطع فيديو متحركة لتحسين مهارات كتابة المقالات السردية لطلاب الصف الثالث في SDN 5 Salamae ، مدينة بالوبو" أطروحة ، برنامج دراسة تعليم المعلمين في مدرسة ابتدائية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، معهد بالوبو الديني الإسلامي بولاية بالوبو. بتوجيه من فرمان وإرفي رحمداني.

تناقش هذه الأطروحة تطبيق نموذج التعلم الموجه ذاتيا (SDL) بمساعدة مقاطع فيديو متحركة لتحسين مهارات كتابة المقالات السردية للطلاب في الصف الثالث في SD Negeri 5 Salamae ، مدينة بالوبو. تهدف هذه الدراسة إلى: (1) وصف نموذج التعلم الموجه ذاتيا (SDL) بمساعدة مقاطع الفيديو المتحركة في تحسين مهارات كتابة المقالات السردية لطلاب الصف الثالث في SD Negeri 5 Salamae Palopo City. (2) معرفة تحسين مهارات كتابة المقالات السردية لطلاب الصف الثالث في SD Negeri 5 Salamae Palopo City باستخدام نموذج التعلم الموجه ذاتيا (SDL) بمساعدة مقاطع الفيديو المتحركة.

تستخدم هذه الدراسة طريقة البحث الإجرائي في الفصل الدراسي (PTK) التي تتكون من دورتين ، مع مراحل التخطيط والعمل والملاحظة والتأمل. يقع موقع البحث في SDN 5 Salamae ، مدينة بالوبو مع وقت البحث من 4 مارس إلى 31 يوليو 2024. مواضيع الدراسة هي المعلمين والطلاب في الصف الثالث. تم الحصول على البيانات من نتائج الملاحظات والمقابلات والاختبارات. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي وصفية نوعية ووصفية ووصفية كمية.

تظهر نتائج هذه الدراسة أن: (1) أثبت تطبيق نموذج التعلم الموجه ذاتيا (SDL) بمساعدة مقاطع الفيديو المتحركة فعاليته لأنه قادر على زيادة مشاركة الطلاب في كتابة المقالات السردية حيث يوفر نموذج التعلم الموجه ذاتيا (SDL) فرصا للطلاب للتعلم بشكل مستقل ، بينما يتم استخدام وسائط الفيديو المتحركة لزيادة جاذبية الطلاب وفهمهم للموضوع. (2) أظهرت مخرجات التعلم تحسنا ملحوظا في مهارات الكتابة لدى الطلبة، والتي تميزت بالمشاركة الفاعلة لدى الطلاب في عملية التعلم وزيادة في متوسط علامة اختبار الكتابة السردية في كل دورة، حيث بلغ متوسط الدرجات في الدورة الأولى 60.18 مع الفئة العادلة، وبلغ متوسط الدرجات في الحلقة الثانية 78.21 مع الفئة الجيدة.

الكلمات المفتاحية: التعلم الموجه ذاتيا ، مقاطع الفيديو المتحركة، الكتابة السردية، التعليم الأساسي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa nasional negara Indonesia adalah bahasa Indonesia yang berperan sebagai penyampai informasi dan berfungsi sebagai alat komunikasi. Fungsi bahasa dalam kehidupan manusia sangatlah luas, mulai dari interaksi sosial hingga pengembangan budaya.¹ Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Bahasa digunakan sebagai sarana komunikasi untuk interaksi antara guru dan siswa di dalam dan di luar kelas.

Dalam UUD 1945, bahasa merupakan gerbang awal pendidikan, karena melalui bahasa inilah manusia dapat belajar dan memahami berbagai ilmu pengetahuan.² Bahasa adalah fondasi kehidupan sosial manusia. Tanpa bahasa, manusia tidak akan mampu membentuk masyarakat yang kompleks dan berkembang.³ Hal ini membuktikan pentingnya peran bahasa dalam pendidikan. Oleh karena itu, dengan bahasa siswa bisa mengungkapkan pikiran dan perasaan baik secara tertulis maupun lisan. Pembelajaran bahasa dikenal dengan mata pelajaran bahasa Indonesia pada dunia pendidikan. Indonesia menggunakan bahasa sebagai alat untuk berbicara dan menulis dalam pembelajaran bahasa

¹ Muh. Guntur et al., *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 1 edition (Yogyakarta: Selat Media Partners, 2023), 12.

² Dian Ratna Suryandari and Haryadi Haryadi, "Analisis Penggunaan Bahasa Baku Pada Siswa Kelas IV SD Melalui Keterampilan Menulis Karangan Narasi," *Journal of Elementary School (JOES)* 5, no. 2 (2022): 260, <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4279>.

³ Mirnawati et al., "Strategi Guru dalam Mengembangkan Literasi Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 167.

Indonesia di sekolah. Siswa dituntut untuk belajar dengan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan.

Berkaitan dengan penggunaan bahasa, ada empat keterampilan dasar berbahasa. Empat keterampilan dasar berbahasa itu adalah menyimak (*listening*), berbicara, membaca, dan menulis.⁴ Keempat keterampilan tersebut adalah pembelajaran pertama yang harus dikuasai siswa, karena tanpa pengetahuan bahasa siswa akan kesulitan mempelajari ilmu lainnya.

Perkembangan zaman saat ini, menulis merupakan suatu hal yang sangat penting. Menulis adalah suatu wujud komunikasi yang dilakukan secara tidak langsung oleh seseorang untuk mengungkapkan ide, imajinasi, konsep, dan pemikiran berbentuk bahasa tulisan yang bisa dibaca oleh orang lain. Menulis juga sangat penting bagi siswa karena membantu mereka untuk lebih merasakan keterkaitannya, memperdalam kemampuan untuk bereaksi dan kemampuan untuk memahami ketika memecahkan masalah dan menyusun urutan pengalaman.⁵ Dengan demikian keterampilan menulis adalah hal yang penting dipelajari sejak dini.

Penguasaan keterampilan menulis sangat susah dilakukan oleh anak SD. Hal ini disebabkan karena menulis tidak bisa dikuasai dengan sendirinya, tetapi harus dengan berbagai latihan menulis.⁶ Menulis sangat berbeda dengan keterampilan

⁴ Dian Ratna Suryandari and Haryadi Haryadi, "Analisis Penggunaan Bahasa Baku Pada Siswa Kelas IV SD Melalui Keterampilan Menulis Karangan Narasi," *Journal of Elementary School (JOES)* 5, no. 2 (2022): 260, <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4279>.

⁵ Diah Amalia and Saprida Napitupulu, "Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam," *EduGlobal: Jurnal Penelitian* 01, no. 20 (2022): 121-122.

⁶ Elisabeth Samini and Mamik Suendarti, "Pengaruh Minat Baca Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi," *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 3, no. 01 (2020): 27, <https://doi.org/10.30998/diskursus.v3i01.6681>.

berbahasa Indonesia lainnya seperti membaca, menyimak dan berbicara karena menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif. Selain itu, menulis juga merupakan keterampilan yang sangat kompleks, karena dengan menulis diperlukan untuk mengungkapkan ide, konsep, perasaan dan keterampilan.⁷ Berdasarkan hal tersebut, pada proses pembelajaran siswa memerlukan penuntun untuk mempelajari dan meningkatkan keterampilan menulis.

Siswa merupakan bagian dari keseluruhan yang membentuk suatu kesatuan manusiawi yang berada pada bagian sentral dalam sebuah proses pembelajaran. Siswa sebagai pusat utama dan menjadi perhatian dari seluruh proses transformasi yang disebut pendidikan. Siswa dianggap sebagai individu yang memiliki potensi yang tidak terlihat secara langsung. Oleh karena itu, untuk menguasai keterampilan menulis, mereka memerlukan bimbingan dan pembinaan untuk mengungkapkan potensi mereka, sehingga dapat berkembang menjadi individu sosial yang kompeten.⁸ Dengan demikian, melalui bimbingan yang tepat, siswa dapat mengembangkan kemampuan yang diperlukan untuk berkontribusi secara positif dalam pembelajaran dan mencapai potensi terbaik mereka.

Seorang siswa tidak hanya menggantungkan kecerdasannya untuk mengingat informasi yang telah diajarkan oleh guru, tetapi juga perlu membuat catatan. Dedikasi dalam belajar terlihat dari upaya seorang siswa untuk mengulang kembali dengan menulis materi yang telah dipelajari agar dapat

⁷ Dwi Cahyadi Wibowo, Priana Sutani, and Evi Fitrianingrum, "Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2020): 52, <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245>.

⁸ Dedi Ardiansyah, Abdurrahman Taufik, and Basuki Basuki, "Konsep Al-Tilmidz Dalam Menuntut Ilmu: Perspektif Ahmad Tsalby Dalam Kitab At-Tarbiyah Islamiyah," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8, no. 1 (2023): 152, [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).11988](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).11988).

diingat dengan baik.⁹ Menulis adalah hal yang dapat terlihat, maka itulah keterampilan menulis ini merupakan kegiatan yang perlu dipelajari serta dilakukan oleh seorang pelajar. Sebagaimana sabda Nabi saw., penting untuk menuliskan ilmu yang diperoleh agar tidak mudah dilupakan. Sabda tersebut berbunyi:

عَنْ عَبْدِ الْمَلِكِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ أَبِي سُفْيَانَ عَنْ عَمِّهِ عَمْرٍو بْنِ أَبِي سُفْيَانَ أَنَّهُ سَمِعَ عُمَرَ
بْنَ الْخَطَّابِ يَقُولُ فَيُؤَلِّفُوا الْعِلْمَ بِالْكِتَابِ. (رواه الدارمي).

Artinya: “Dari Abdul Malik bin Abdullah bin Abu Sufyan dari pamannya - 'Amr bin Abu Sufyan -, ia pernah mendengar Umar bin Al Khatthab berkata: “Ikatlah ilmu dengan tulisan”. (HR. Ad-Darimi).¹⁰

Makna pada hadis tersebut yaitu Nabi saw. mengingatkan manusia bahwa menulis adalah cara untuk mengingat dan memelihara ilmu agar tidak mudah terlupakan. Tanpa tulisan, jejak-jejak peradaban masa lalu akan hilang dan manusia tidak akan bisa mempelajarinya. Tulisan menjadi pola dan tanda khas suatu peradaban, dan dengan menulis manusia dapat membantu kemajuan peradaban. Oleh karena itu, media online yang menyediakan banyak kesempatan untuk menulis patut diakui sebagai upaya memajukan peradaban.¹¹ Selain itu, dengan menulis seseorang dapat mengekspresikan dan menghibur diri sendiri karena pada dasarnya menulis adalah kegiatan yang santai.

⁹ Nurlia Putri Darani, “Kewajiban Menuntut Ilmu Dalam Perspektif Hadis,” *Jurnal Riset Agama* 1, no. 1 (2021): 141, <https://doi.org/10.15575/jra.v1i1.14345>.

¹⁰ Abdullah bin Abdurrahman bin al-Fadhl bin Bahram ibn Abdus Shamad at-Tamimi as-Samarqandi Addarimi, *Sunan Ad-Darimi*, Kitab. Muqaddimah, Juz. 1, (Beirut-Libanon: Darul Kutub ‘Ilmiyyah, 1988 M), h. 127.

¹¹ Eska Perdana Prasetya, Salati Asmahan, and Tohir Solehudin, “The Implementation of English Creative Writing Learning Based on Al Quran and Hadith” *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 5, no. 1 (2024): 87, <https://doi.org/10.32832/jpg.v5i1.15850>.

Salah satu pembelajaran keterampilan menulis yang harus dikuasai siswa kelas tiga (III) adalah menulis narasi (cerita). Maksud peneliti memilih materi karangan narasi sebagai subjek penelitian karena karangan narasi merupakan pembelajaran yang dimana siswa membuat sebuah tulisan dengan mengarang cerita yang bisa bersifat fiksi atau mencerminkan situasi yang sebenarnya.¹² Namun keterampilan menulis seringkali menjadi hambatan dalam proses pembelajaran siswa.

Ada berbagai macam persoalan dalam keterampilan menulis karangan narasi yang dikutip dari Anderson yaitu saat menulis karangan, siswa tidak memperhatikan format, spasi, ejaan, dan tanda baca. Siswa terlalu fokus pada isi tulisan, sehingga hasil tulisan siswa tidak maksimal. Hal ini dikarenakan siswa tidak melakukan tahapan review dan editing, sehingga hasil tulisan siswa masih banyak kesalahan dan belum maksimal. Selain itu, penilaian keterampilan menulis narasi siswa kurang akurat. Keterampilan menulis narasi siswa dinilai berdasarkan jumlah paragraf yang dibuat, panjang kalimat, kebersihan tulisan, dan faktor non-kritis lainnya. Model yang guru gunakan belum sesuai untuk mengajarkan keterampilan menulis karangan narasi.¹³ Oleh karena itu, diperlukan lagi upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi.

Upaya meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III di SDN 5 Salamae Kota Palopo ini berlandaskan dari hasil observasi yang

¹² Santi Herlina Wati and Anang Sudigdo, "Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional PGSD* 1, no. 1 (2019): 275, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/4760>.

¹³ Rahmi Agusti, Syahrul R, and Ramalis Hakim, "Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 932, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.820>.

dilakukan pada tanggal 04 Maret 2024, melalui wawancara langsung dengan guru kelas, peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa kelas III masih belum memahami bagaimana penulisan karangan narasi, karena siswa kelas III merupakan awal pengenalan dari pembelajaran menulis narasi. Ketidakmampuan merangkai sebuah kalimat dalam karangan narasi membuat hasil karya mereka kurang menarik, terlihat dari pendeknya karangan narasi yang mereka buat. Hal ini diakibatkan karena mereka tidak paham susunan yang tepat dalam pembuatan karangan narasi itu sendiri. Mereka hanya membuat sebuah cerita tanpa memperhatikan format, spasi, ejaan, dan tanda baca yang mereka gunakan. Maka demikian, keterampilan menulis karangan narasi masih perlu ditingkan agar tulisan yang mereka buat maksimal.

Terkait dengan permasalahan tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses belajar diperlukan perangkat pendukung untuk mencapai tujuan. Perangkat tersebut dapat berupa metode pengajaran, sarana dan prasarana pendidikan, atau kemampuan guru dalam menghadapi siswa yang berbeda dengan siswa lainnya. Dengan demikian seorang guru dapat menciptakan lingkungan belajar mengajar yang efektif dan efisien dan pada akhirnya guru berhasil dalam mengajar dan siswa juga berhasil dalam belajar.¹⁴ Pemilihan metode dan media yang tepat dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.¹⁵

¹⁴ Firman et al., "The Relationship Between Student Learning Types and Indonesian Language Learning Achievement in FTIK IAIN Palopo Students," *Jurnal Konsepsi* 9, no. 1 (2020): 1.

¹⁵ Andi Nurdiah Nurdin, Salmilah, and Hisbullah. "Lapbook Berbasis Bahan Daur Ulang: Inovasi Media Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 2 (2024): 107, <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i2.132>.

Adanya perangkat pendukung yang tepat, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang maksimal bagi perkembangan siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka, ada beberapa metode dan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, diantaranya adalah model *self-directed learning* (SDL) berbantuan video animasi. *Self-Directed Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada siswa, yang mampu memunculkan minat siswa serta memberi mereka sebuah kesempatan untuk menyelidiki perbedaan antara lingkungan akademis dan kehidupan sehari-hari mereka.¹⁶ Model *Self-Directed Learning* (SDL) atau pembelajaran mandiri memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide dengan memecahkan masalah menggunakan cara mereka sendiri.

Pembelajaran mandiri adalah peningkatan pengetahuan, keterampilan, pencapaian, dan pengembangan diri di mana siswa menggunakan berbagai metode dalam berbagai situasi. Keperluan akan pembelajaran mandiri muncul karena dapat memberikan siswa kemampuan untuk mengerjakan tugasnya, mengintegrasikan perkembangan keterampilan dengan karakter pengembangan dan menyiapkan siswa untuk belajar sepanjang hidup. Pembelajaran mandiri mencakup cara siswa memperoleh pengetahuan setiap harinya, bagaimana mereka dapat beradaptasi dengan perubahan yang cepat, serta bagaimana mereka mampu

¹⁶ Aser Paul Nainggolan and Rizki Bastanta B Manalu, "Penerapan Model Self-Directed Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Pertama Cahaya Pengharapan Abadi," *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 4, no. 3 (2022): 1943, <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i3.985>.

mengambil inisiatif sendiri ketika kesempatan tidak ada.¹⁷ Jadi, pembelajaran mandiri atau model *Self-Directed Learning* (SDL) adalah model pembelajaran yang membuat siswa berinisiatif dalam melakukan proses pembelajaran agar mereka memahami ilmu tersebut.

Maksud dari model *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi adalah siswa belajar secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi. Media digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar-mengajar, mencakup elemen-elemen audio, visual, maupun kombinasi keduanya. Salah satu contoh dari media audio visual adalah animasi. Pada tingkat sekolah dasar, anak-anak berada dalam fase operasional konkrit, di mana mereka lebih tertarik belajar melalui objek nyata, seperti simulasi pergerakan yang dapat disajikan melalui video animasi.¹⁸ Lingkungan sekolah dasar, anak-anak sedang dalam tahap perkembangan bahasa yang kritis.¹⁹ Penggunaan media video animasi dapat menarik perhatian serta membangun imajinasi anak-anak dalam menyusun sebuah karangan. Mereka akan mendapatkan informasi sesuai video yang mereka tonton.

Kesiapan siswa dalam belajar menjadi penentu hasil belajar mereka pada proses pembelajaran. Kesiapan belajar adalah sebuah keadaan pada awal

¹⁷ Deddy Barnabas Lasfeto and Saida Ulfa, "The Relationship between Self-Directed Learning and Students' Social Interaction in the Online Learning Environment," *Journal of E-Learning and Knowledge Society* 16, no. 2 (2020): 39, <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1135078>.

¹⁸ Friska Dwi Yusantika, "Pembiasaan Adab Makan Dan Minum Untuk Menanamkan Karakter Religius Melalui Video Animasi Bagi SDI Sabilillah Malang," *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES* 4, no. 1 (2023): 20, <https://doi.org/10.47400/jiees.v4i1.56>.

¹⁹ Sukmawaty, et al. "Kedwibahasaan Anak Sekolah Dasar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV." *Nuances of Indonesian Language* 5, no.1 (2024): 2, <https://doi.org/10.51817/nila.v5i1.747>

pembelajaran yang akan membuat siswa untuk siap memberikan umpan balik dalam pencapaian tujuan dari pembelajaran. Dengan demikian, perlu pemberian apersepsi kepada siswa agar dapat meningkatkan kesiapan belajar mereka dengan tujuan menyegarkan pikiran siswa dan melihat sejauh mana fokus dan kesiapan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran²⁰. Pemberian apersepsi kepada siswa berupa video animasi merupakan hal yang tepat untuk dilakukan.

Video animasi digemari oleh semua kalangan, dari anak-anak yang masih kecil hingga orang dewasa, karena menawarkan cerita dan visual yang menarik. Penelitian yang dilakukan oleh Berutu dengan menggunakan media film animasi, siswa dapat memperkaya pengetahuan dan wawasannya yang dapat membantu mereka dalam menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk karangan narasi yang koheren dan terstruktur.²¹ Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Izzah menunjukkan bahwa model *self directed learning* tipe *sarapan* terbukti mendorong kreatifitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan mereka untuk tidak hanya menyelesaikan tugas sesuai target, tetapi juga menghasilkan karya inovatif berdasarkan pengetahuan yang diperoleh selama proses belajar.²² Dari kedua penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan media video animasi dan model *self directed learning* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis. Selanjutnya, penelitian ini akan menggabungkan antara model *self*

²⁰ Ervi Rahmadani, Arwan Wiratman, and YUSDIANA, "The Effect Of Appercetion On Learning Readiness Of Class IV Elementary School Students," *Jurnal Corner Of Education, Linguistics, and Literature* 2, no. 2 (2022): 95-77, <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i2.69>.

²¹ Rifka Christy Berutu, "Penggunaan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN 110 Pekanbaru," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 1 (2020): 98, <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v9i1.7851>.

²² Ifrohatun Izzah "Peningkatan Kompetensi Menulis Cerpen Dengan Model Self Directed Learning Pada Kelas XI-MIPA-7 SMAN 1 Krangsaaan Probolinggo," *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pembelajaran* 19, no. 6 (2024): 11-12.

directed learning dengan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa, berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Berutu dan Izzah hanya menggunakan media dan model saja untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan metode SDL (*self-directed learning*) berbantuan video animasi memungkinkan siswa berpikir kritis dan mandiri sambil menetapkan tema, skenario, karakter dan skenario dari karangan narasi yang akan ditulis siswa. Dengan metode ini, siswa akan berinisiatif untuk merencanakan karangan narasi dengan menggunakan sumber video animasi yang dapat ditemukan sendiri oleh siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul Penerapan Model *Self-Directed Learning* Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa pada Kelas III di SDN 5 Salamae Kota Palopo.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini difokuskan pada peningkatan keterampilan menulis karangan narasi siswa menggunakan model *self-directed learning* (SDL) berbantuan video animasi di SDN 5 Salamae Kota Palopo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan model *self-directed learning* (SDL) berbantuan video animasi dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III di SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo?
2. Bagaimanakah peningkatan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III di SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo menggunakan model *self-directed learning* (SDL) berbantuan video animasi?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model *self-directed learning* (SDL) berbantuan video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III di SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III di SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo menggunakan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk.

1. Bagi siswa, agar dapat meningkatkan keinginan dan minat dalam belajar menulis karangan narasi, sehingga kemampuan dalam menulis karangan siswa menjadi meningkat dan lebih baik.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan bahwa dengan menggunakan model *self-directed learning* (SDL) berbantuan video animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

3. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam memfasilitasi penggunaan model pembelajaran di SDN 5 Salamae Kota Palopo.
4. Bagi peneliti, menjadi pedoman pada saat menjadi guru, bahwa dengan menggunakan model *self-directed learning* (SDL) berbantuan video animasi dapat menarik minat siswa untuk belajar serta meningkatkan kemampuan dalam menulis sebuah karangan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Secara umum penelitian yang berkaitan dengan keterampilan menulis karangan narasi telah banyak dilakukan oleh para peneliti, diantaranya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Santi Herlina Wati dan Anang Sudigdo yang berjudul “Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar”

Kesimpulan penelitian ini bahwa model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi karena dengan model pembelajaran ini siswa lebih mudah menuliskan setiap kerangka cerita yang terdapat dalam karangan melalui *mind mapping*. Dengan cara ini, esai naratif siswa disusun secara koheren dan terstruktur. Siswa tidak lagi kebingungan mengenai bagian-bagian yang harus ditulis dalam esai naratif, karena mereka telah membuat peta pikiran terlebih dahulu sebelum mulai menulis esai naratif.²³ Penggunaan mind mapping membantu siswa untuk lebih memahami hubungan antar ide dan mengembangkan kreativitas dalam menulis.

Persamaan terhadap penelitian ini dengan peneliti tersebut yaitu sama-sama ingin meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa

²³ Wati and Sudigdo, “Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *Prosiding Seminar Nasional PGSD* 1, no. 1 (2019): 281, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/4760>.

sekolah dasar. Perbedaannya terdapat pada model pembelajaran yang digunakan, peneliti tersebut menggunakan metode pembelajaran *mind mapping* sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Self-Directed Learning (SDL)* untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa yang dikhususkan pada siswa kelas III SD. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan media berupa video animasi untuk peningkatan keterampilan menulis karangan narasi berbeda dengan penelitian tersebut yang menggunakan *mind mapping* dengan kata kunci dan gambar.

2. Marisatul Mahfudhoh dan Ermawati Zulikhatin Naroh yang berjudul “Pengaruh Cerita Digital Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, menganalisis, atau mengevaluasi dampak dari penggunaan cerita digital (*digital storytelling*) pada kemampuan menulis karangan narasi siswa. Berdasarkan hasil data yang disimpulkan bahwa penggunaan media cerita digital memiliki dampak terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar dan menganggap sebagai metode alternatif dalam pengajaran menulis bagi guru mencari media dalam era digital.²⁴ Penggunaan cerita digital dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menyusun karangan narasi dan membantu mereka untuk lebih mudah menyampaikan ide secara visual dan naratif.

²⁴ Marisatul Mahfudhoh and Ermawati Zulikhatin Naroh, “Pengaruh Cerita Digital Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar,” *Semantik* 13, no. 1 (2024): 103, <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p103-114>.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis, dimana penelitian tersebut bertujuan untuk menilai dampak atau pengaruh penggunaan media cerita digital terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menerapkan model *Sel-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian diatas yaitu sama-sama menggunakan media digital audio visual.

3. Wina Hermawati dan Anggi Citra Apriliana, penelitian berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Concept Sentence* Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dan Keterampilan Menulis Karangan Narasi”.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa aktivitas dan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN Santaka Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi dan aktivitas siswa yang tergolong pasif selama pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan menulis siswa dengan menerapkan model pembelajaran kalimat konseptual. Peneliti menemukan bahwa dengan menggunakan model *concept sentence* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.²⁵ Model ini membantu

²⁵ Anggi Citra Apriliana and Wina Hermawati, “Penggunaan Model Pembelajaran *Concept Sentence* Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dan Keterampilan Menulis Karangan Narasi,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* V, no. Vol 5 No 1 June 2020 (2020): 39, <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2862>.

siswa untuk lebih mudah mengorganisir ide-ide mereka dalam bentuk kalimat yang jelas dan terstruktur.

Berdasarkan penelitian tersebut, terdapat perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis, dimana peneliti akan meneliti mengenai keterampilan menulis karangan narasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Penelitian ini meneliti mengenai model *self-directed learning* (SDL) berbantuan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan model *concept sentence*. Adapun persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang peningkatan keterampilan menulis karangan narasi siswa.

B. Landasan Teori

1. Model *Self-Directed Learning* (SDL)

a. Konsep model *Self-Directed Learning* (SDL)

Model *Self-Directed Learning* (SDL) adalah model pembelajaran secara mandiri. Model pembelajaran ini merupakan suatu pendekatan belajar di mana seseorang secara mandiri meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan pencapaian dirinya melalui inisiatif pribadi dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini bergantung pada kemampuan individu yang mengelola pembelajaran sesuai dengan otonomi yang dimilikinya, walaupun memerlukan bantuan atau arahan orang lain. Fokus utama dari model pembelajaran ini terletak pada pilihan pelajar untuk berkonsentrasi

pada aspek pembelajaran tertentu.²⁶ Dengan demikian, model SDL mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka sendiri.

Model *Self-Directed Learning* (SDL) merupakan model pembelajaran yang cocok digunakan pada kurikulum merdeka belajar saat ini. Merdeka belajar merupakan usaha untuk mencapai kebebasan berpikir dan berekspresi. Pada dasarnya, program ini bertujuan untuk memberikan kebebasan pada guru dan siswa.²⁷ Melalui model *Self Directed Learning*, strategi pembelajaran dapat ditingkatkan, dengan guru berperan sebagai motivator agar siswa dapat mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka sendiri. Model *Self Directed Learning* juga memungkinkan pengukuran kemampuan belajar individu dan tanggung jawab siswa terhadap gaya belajar mereka sendiri, terutama di tengah keragaman pengetahuan siswa saat ini.

Pembelajaran mandiri (otonomi belajar) yang dikenal dalam Kurikulum Kemandirian (KKM) saat ini semakin menjadi fokus dalam proses pembelajaran. Siswa telah terbiasa dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru dan akan sulit untuk sepenuhnya menerima pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa tanpa kesulitan.²⁸ Oleh karenanya, model *self directed learning* sangat cocok untuk kurikulum merdeka belajar karena mendukung

²⁶ Tarita Aprilani Sitinjak et al., "Application of the Self-Directed Learning (Sdl) Learning Model in Environmental Engineering Courses for Students of the Building Engineering Education Study Program, University of Palangka Raya, Academic Year 2020/2021," *BALANGA: Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 9, no. 2 (2021): 78, <https://doi.org/10.37304/balanga.v9i2.3646>.

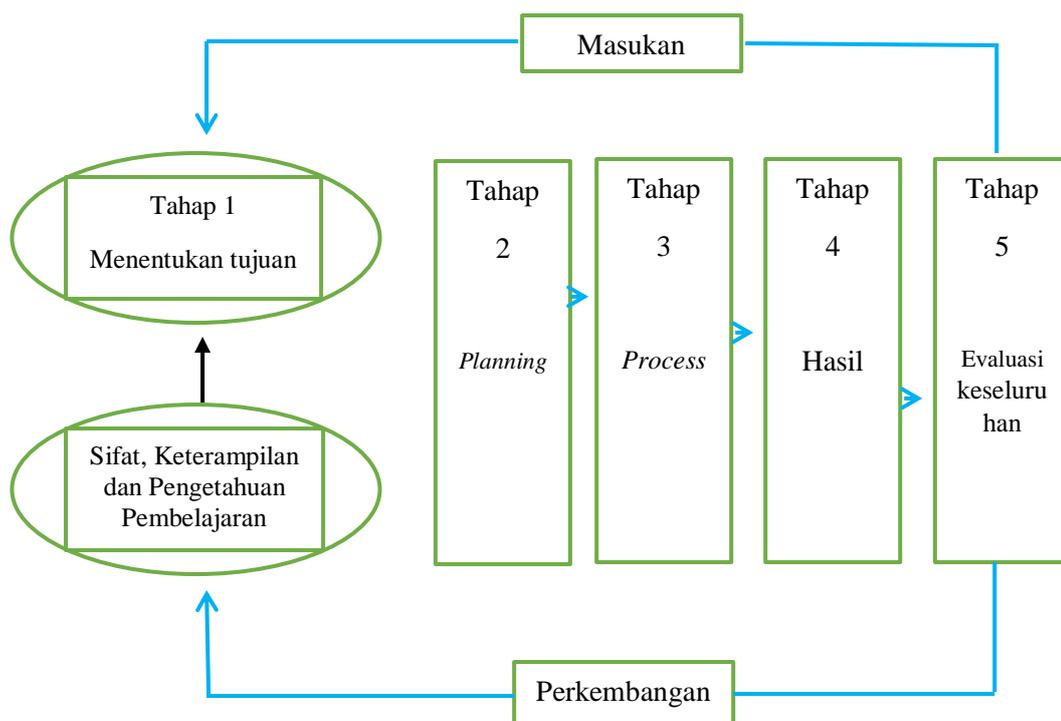
²⁷ Nur Khotimah, "Penerapan Model Pembelajaran Sdl (Self Directed Learning) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa," *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, no. 4 (2023): 373, <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1934>.

²⁸ Anatasya Mahardika, "Self Directed Learning in Teaching Module Designed by Guru Penggerak," *EduCurio: Education Curiosity* 1, no. 2 (2023): 378-379.

kemerdekaan berfikir dan berekspresi, serta sesuai dengan fokus pembelajaran mandiri (otonomi belajar) dalam kurikulum kemandirian (KKM). Model *self directed learning* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk mendukung kurikulum merdeka belajar yang mana memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri dan membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

b. Langkah-langkah model *Self-Directed Learning* (SDL)

Model *Self-Directed Learning* (SDL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar sendiri atau bersama kelompok yang menghubungkan pengetahuan akademik dengan kehidupan sehari-hari. Meningkatkan inisiatif siswa dan kemandirian belajar, serta pengembangan diri mereka. Model *self directed learning* melibatkan lima langkah yang harus dilakukan oleh siswa yaitu menentukan tujuan belajar yang ingin dicapai, menyusun atau menentukan sebuah rencana belajar, mengikuti rencana dan mengukur kemajuan belajar mereka, membuat hasil akhir atau karya belajar sebagai bukti pembelajaran, dan menunjukkan kemampuan dan pengetahuan melalui penilaian yang relevan dengan tujuan belajar. Proses pembelajaran tersebut dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 2.1 Proses Pembelajaran SDL²⁹

Secara garis besar, proses pembelajaran model *Self-Directed Learning* (SDL) dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) *Planning* (perencanaan), pada tahap ini siswa merancang kegiatan belajar ditempat dan waktu yang nyaman. Mereka juga berkesempatan memilih materi dan menentukan target belajar yang akan mereka lakukan.
- 2) *Monitoring* (pengawasan), untuk tahap *monitoring* siswa mengamati dan mencermati proses belajarnya. Pada tahap ini siswa akan menemukan banyak tantangan belajar yang dihadapi, sehingga membuat siswa memahami materi lebih dalam. Tahap pengawasan merupakan upaya pemantauan yang dilakukan guru kepada siswa untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

²⁹ Kurniati Fauziah, Norma Bastian, and Zakiyyah Zakiyyah, "Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Pandemi Covid-19," *JoISE: Journal of Integrated Science Education* 1, no. 1 (2023): 191, <https://doi.org/10.32534/joise.v1i1.4665>.

3) *Evaluating* (evaluasi), selanjutnya tahap evaluasi dimana siswa mengevaluasi pembelajaran dan pengetahuannya. Pada tahap ini guru memberi umpan balik dan menghubungkan pengetahuan siswa untuk mencapai pemahaman yang benar. Guru menyediakan waktu khusus untuk evaluasi dan umpan balik individual.³⁰ Jadi, proses pembelajaran model *Self-Directed Learning* (SDL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil kendali pembelajaran dengan merencanakan, memantau dan mengevaluasi proses belajarnya sendiri. Guru membantu siswa dengan memberikan umpan balik dan menghubungkan pengetahuan mereka.

c. Kelebihan dan kekurangan model *Self-Directed Learning* (SDL)

Self directed learning atau kemandirian belajar sangatlah penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Ketika seorang siswa memiliki kemandirian belajar yang tinggi, mereka akan lebih mudah untuk menyadari bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan yang penting bagi mereka.

Adapun kelebihan model *Self-Directed Learning* (SDL) yaitu:

- 1) Proses belajar dirancang agar fleksibel, sehingga siswa dapat menyesuaikannya dengan gaya belajar, kecepatan belajar, serta minat dan bakat mereka masing-masing. Hal ini memungkinkan mereka untuk memaksimalkan potensi kecerdasan majemuk yang mereka miliki.

³⁰ Ila Rosmilawati, Syadeli Hanafi, and Elysa Rizky Wijayanti, "Penerapan Model Self-Directed Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Paket B Di Windsor Homeschooling Jakarta Barat," *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)* 7, no. 1 (2022): 66, <https://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v7i1.15304>.

- 2) Siswa didorong untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang edukatif, baik dari guru maupun sumber lain.
- 3) Siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh aspek pengetahuannya, baik secara teoretis maupun praktis.
- 4) Dengan belajar mandiri, siswa didorong untuk lebih peka terhadap lingkungannya dan mengambil keputusan yang tepat dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.
- 5) Pembelajaran mandiri memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatannya sendiri dan sesuai dengan waktunya, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan fleksibel.

Selain memiliki kelebihan, model *Self-Directed Learning* (SDL) juga memiliki kekurangan. Berikut kekurangan model *self directed learning*.

- 1) Kurangnya interaksi antar siswa dapat memperparah kesenjangan prestasi, di mana siswa yang kurang mampu semakin tertinggal dan siswa yang unggul semakin maju.
- 2) Siswa yang malas akan sulit untuk mengembangkan kemampuannya atau pengetahuannya karena kurangnya motivasi dan usaha.
- 3) Kurangnya pengetahuan diri tentang kemampuan dan potensinya, membuat beberapa siswa membutuhkan saran dalam memilih materi pembelajaran yang tepat.³¹

³¹ Rina Sasongko and Harimurti, "Penerapan Self-Directed Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMK Negeri 2 Surabaya," *It-Edu* 04, no. 1 (2019): 98.

Kelebihan dan kekurangan *self directed learning* tersebut dapat dilihat bahwa *self directed learning* memiliki banyak manfaat bagi siswa, tetapi perlu dikombinasikan dengan pembelajaran interaktif untuk menghindari kelemahannya. Guru dan orang tua perlu berperan aktif dalam mendukung dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri dengan efektif. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti diskusi kelompok dan proyek Bersama untuk mendorong interaksi antar siswa, sedangkan orang tua dapat membantu siswa belajar mandiri dengan menyediakan sumber belajar yang memadai dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

d. Prinsip model *Self-Directed Learning* (SDL)

Model *Self-Directed Learning* (SDL) adalah model pembelajaran secara mandiri (otonomi belajar). Otonomi pembelajaran merupakan prinsip pembelajaran yang memungkinkan pelajar secara bertahap meningkatkan tanggung jawab terhadap penguasaan pengetahuan dan keterampilan, serta cara pembelajaran yang mereka pilih. Desain pembelajaran yang mengikuti prinsip otonomi dapat menyebabkan pembelajar mengalami proses belajar yang lebih fokus dan personal, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang lebih efektif.

Dalam konteks otonomi pembelajaran, peserta didik mengambil tanggung jawab penuh atas proses belajar mereka sendiri. Terdapat lima prinsip yang diperlukan untuk mencapai pembelajaran yang otonom, yaitu keterlibatan aktif peserta didik, penyediaan berbagai pilihan dan sumber daya, pemberian kesempatan pengambilan keputusan, dukungan kepada pembelajar, dan dorongan

terhadap praktik refleksi. Oleh karena itu, peran guru lebih condong menjadi fasilitator pembelajaran, sehingga pelajar dapat diberdayakan untuk tidak hanya mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Dengan demikian, kemampuan belajar, kesadaran akan gaya belajar individu, dan strategi pembelajaran pembelajar dapat ditingkatkan.³² Siswa lebih mandiri dan dapat memahami materi pembelajaran lebih mendalam dan bermakna.

2. Pembelajaran Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan hasil gabungan dari dua konsep, yaitu multimedia dan interaktif. Multimedia merujuk pada penggabungan berbagai jenis media seperti gambar, teks, video, animasi, dan sebagainya, sedangkan interaktif mengindikasikan kemampuan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan konten tersebut. Dengan demikian, multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten yang disajikan. Keberadaan multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan menyajikan visualisasi yang jelas dan memberikan kendali penuh kepada penggunanya. Keberadaan multimedia interaktif juga menjadikan kegiatan belajar-mengajar lebih menarik, fleksibel, dan tidak monoton. Selain itu, multimedia interaktif mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar.³³ Multimedia interaktif memberikan ketertarikan kepada siswa

³² Ardy Setya Nurvrita, "Otonomi Pembelajaran Bahasa Inggris Kampus Merdeka – Merdeka Belajar," *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 20, no. 2 (2020): 111-112, <https://doi.org/10.34150/jpak.v20i2.282>.

³³ TB. Ahmad Fadhlan Shaquille and Bitu Parga Zen, "Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Dengan Model Addie," *Jurnal Ilmiah Media Sisfo* 17, no. 2 (2023): 253, <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>.

karena penyajian dari multimedia interaktif itu sendiri yang membuat siswa tertarik untuk melihatnya.

Penggunaan multimedia interaktif sangat sesuai untuk penyampaian materi karena memungkinkan guru menyampaikan pembelajaran secara visual dan auditori. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih optimal.³⁴ Multimedia interaktif juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Selain metode pengajaran, media juga berperan krusial dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.³⁵ Era teknologi informasi saat ini, penggunaan teknologi multimedia menjadi elemen krusial dalam meningkatkan efektivitas metode pengajaran konvensional. Melalui penyajian konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik, penggunaan teknologi multimedia seperti video animasi berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis.³⁶ Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai tingkat.

³⁴ Dirgahayu Torasila, Baderiah Baderiah, and Aishiyah Saputri Laswi. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no.4 (2024): 310.

³⁵ Nurul Aswar, Hasbi, and Dodi Ilham, "Improving Indonesian Language Learning Outcomes for Elementari School Student through the Use of Picture Media," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 179.

³⁶ Rahma Binti Pageno, Salmilah, and Arwan Wiradman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Meteri Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 243.

Pengetahuan dibentuk oleh siswa melalui informasi dengan interaksi dan pengalaman baru. Media video animasi merupakan alat pembelajaran yang efektif dan menarik dalam membantu siswa mengerti tentang konsep dan dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi. Video animasi berperan dalam membantu siswa memperoleh pemahaman tentang struktur dan elemen-elemen karangan narasi itu sendiri.

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga kategori, yakni media visual, media audio, dan media audiovisual. Video animasi termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis audiovisual, karena mampu menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan secara bersamaan. Video animasi memiliki sejumlah manfaat dan keunggulan, di antaranya adalah penggabungan berbagai media seperti audio, teks, dan gambar menjadi satu kesatuan presentasi, menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik serta tidak membosankan bagi siswa. Sehingga hal tersebut membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa.

Media video animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memfokuskan perhatian mereka pada materi, dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Selain itu, animasi juga efektif dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak dan menyampaikan pesan pembelajaran secara menarik.³⁷ Tidak hanya itu, unsur hiburan dalam animasi juga dapat membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

³⁷ Hasma Husna, Muhammad Guntur, and Sukmawaty, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 2 (2023): 110.

Keunggulan dari video animasi adalah kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara efektif, merata diterima oleh siswa, berguna untuk menjelaskan proses, mengatasi keterbatasan waktu, dapat diputar ulang dan dihentikan sesuai kebutuhan. Video animasi dapat membantu siswa dalam memahami informasi yang bersifat abstrak, serta memberikan hiburan yang menyenangkan. Pesan yang terkandung dalam video animasi juga dapat disampaikan, yang kemudian memengaruhi hasil belajar siswa.³⁸ Namun, media video animasi juga memiliki kekurangan dimana banyaknya media video animasi yang hanya fokus pada penampilan hasil akhir yang sempurna tanpa menjelaskan proses dibalik media tersebut. Hal ini dapat membuat penonton juga kesulitan untuk memahami informasi yang disajikan, tapi kembali lagi dari kelebihan yang dapat menutupi kekurangan dari media itu sendiri.

Pada usia sekolah dasar, yaitu antara 7 hingga 12 tahun, anak-anak berada pada fase operasional konkret. Fase ini menandakan bahwa mereka belajar dan memahami dunia melalui pengalaman dan benda-benda nyata. Video, sebagai media pembelajaran, memiliki peran penting dalam membantu anak-anak pada fase ini mencapai keefektifan dalam proses belajar. Video dapat membantu anak-anak memahami konsep abstrak, meningkatkan minat belajar, memperkuat ingatan, dan meningkatkan partisipasi untuk lebih aktif dalam belajar.

³⁸ Rohman, and Ana Fitrotun Nisa, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Video Animasi Pada Materi Ciri Khusus Hewan," *Edukatif: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 400, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6207>.

3. Keterampilan menulis karangan narasi

a. Konsep menulis karangan narasi

Menulis adalah cara seseorang dalam menuangkan pikiran dan perasaan ke dalam kata-kata. Kegiatan ini melibatkan banyak aspek, mulai dari pemilihan kata yang tepat hingga penyusunan kalimat yang efektif. Proses menulis juga melibatkan penemuan ide-ide baru yang akan dituangkan dalam tulisan.³⁹ Dalam proses menulis, seorang penulis perlu memiliki keterampilan dalam memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata. Selain itu, menulis juga membutuhkan pengalaman, waktu, kesempatan, serta keterampilan khusus lainnya yang diperoleh melalui pengajaran langsung.

Keterampilan menulis menuntut kemampuan untuk menyusun gagasan secara logis, observasi yang saksama, dan pemilihan judul yang tepat. Keterampilan ini tidak muncul secara otomatis, melainkan memerlukan pelatihan dan praktik yang konsisten. Menulis adalah sebuah proses yang kompleks dan membutuhkan berbagai keterampilan. Dengan latihan dan dedikasi, seseorang dapat meningkatkan kemampuan menulis dan menuangkan gagasan dan pemikiran dengan cara yang efektif dan menarik.⁴⁰ Menulis bukanlah keterampilan yang instan, melainkan keterampilan yang cukup sulit untuk dikuasai. Oleh karena itu, memerlukan pengetahuan dan usaha dalam penguasaan keterampilan.

Sebelum menulis, seseorang harus memahami konsep dari karangan narasi. Karangan narasi terdiri dari dua kata yaitu “karangan” dan “narasi”. Karangan

³⁹ Sukirman, “Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah,” *Jurnal Konsepsi* 9, no. 2 (2020): 72.

⁴⁰ Eka Putri Saptari Wulan and Dortya Siahaan, “Strategi Pembelajaran Ekspositori Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi,” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 50, <https://doi.org/10.32696/jip.v2i1.805>.

merupakan sebuah bentuk tulisan yang mengungkapkan isi hati pengarang, baik itu pikiran maupun perasaan. Karangan juga dapat diartikan sebagai serangkaian ide atau perasaan yang diorganisir dalam bentuk tulisan yang terstruktur. Meskipun sebuah karangan terdiri dari beberapa paragraf yang masing-masingnya memiliki ide utama dan penjelasan, namun tidak semua paragraf harus terwujud sebagai sebuah karangan. Terkadang, sebuah karangan bisa terdiri dari hanya satu paragraf, namun tetap mampu menyampaikan informasi yang relevan kepada pembaca.⁴¹ Oleh karena itu, panjang atau pendeknya karangan tidak selalu menentukan kualitas dan keberhasilan penyampaian pesan yang ingin disampaikan.

Sementara itu, narasi adalah bentuk tulisan yang menggambarkan serangkaian peristiwa yang terjadi dalam rentang waktu tertentu. Narasi juga seringkali disebut sebagai cerita. Sebuah cerita memiliki elemen-elemen seperti karakter, setting, waktu, dan permasalahan. Narasi tidak hanya berdasarkan imajinasi, tetapi dapat pula bersumber dari pengalaman pribadi, pengamatan, atau hasil wawancara. Sebagai bentuk tulisan, narasi berkembang dengan memperhatikan prinsip-prinsip dasar seperti alur (plot), karakterisasi, setting, sudut pandang, dan pemilihan detail peristiwa.

Kedua konsep tersebut dapat disimpulkan bahwa karangan narasi merupakan sebuah tulisan yang berbentuk cerita atau kisah yang isinya menjelaskan tentang terjadinya suatu kejadian, baik kejadian yang bersifat non fiksi maupun kejadian yang bersifat fiksi sesuai dengan pemikiran penulis.

⁴¹ Nuril Mufidah and Intan Izha Rohima, "Kemampuan Menulis Karangan Narasi Berdasarkan Pengalaman Pribadi," *Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS)* 1, no. 2 (2020): 4, <https://doi.org/10.47323/ujss.v1i2.20>.

Karangan narasi ini adalah serangkaian cerita atau kisah yang di setiap paragrafnya mengandung sebuah ide utama dan penjelasan mengenai sebuah peristiwa, dimana pembaca ikut merasakan peristiwa yang terjadi dalam cerita tersebut.

b. Jenis karangan narasi

Narasi dapat diartikan sebagai lukisan kata yang menceritakan suatu peristiwa secara berurutan. Peristiwa ini bisa nyata atau fiktif, seperti dalam novel, cerpen, drama, biografi, dan kisah perjalanan termasuk jenis karangan narasi⁴². Karangan narasi memiliki dua jenis, yaitu narasi ekspositoris (non-fiksi) dan narasi sugestif (fiksi).

1) Narasi ekspositoris (non fiksi)

Narasi ekspositoris adalah teks yang menjelaskan suatu peristiwa atau proses dengan akurat dan logis, bertujuan untuk menarik minat pembaca dan memperluas pengetahuan mereka. Narasi ini dapat menceritakan kisah khusus yang unik dan menarik, ataupun proses umum yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama narasi ekspositoris adalah untuk menyampaikan informasi yang tepat dan terpercaya kepada pembaca, sehingga mereka dapat memahami suatu peristiwa atau proses dengan lebih baik. Contoh karangan narasi ekspositoris yaitu otobiografi, kisah perjalanan, kisah perampokan, dan cerita tentang peristiwa pembunuhan.

⁴² Firman, *Terampil Menulis Karya Ilmiah*, 8 edition (Makassar: Penerbit Aksara Timut, 2018), 30.

2) Narasi sugestif (fiksi)

Narasi sugestif merupakan cerita yang bagaikan lukisan abstrak yang mengundang interpretasi dan refleksi. Narasi ini mengajak pembaca untuk menyelami kedalaman imajinasi dan menemukan makna tersembunyi di balik kata-kata. Narasi sugestif bagaikan cermin yang memantulkan realitas dengan cara yang unik dan inspiratif. Contoh narasi sugestif yaitu novel dan cerpen.⁴³ Jadi, karangan narasi terbagi menjadi dua jenis narasi ekspositoris dan narasi sugestif. Narasi ekspositoris adalah jenis narasi yang ceritanya berdasarkan fakta yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan pembaca. Sementara itu, narasi sugestif merupakan jenis narasi yang ceritanya berupa imajinasi penulis atau khayalan yang dibuat penulis yang dapat membuat pembaca mampu menemukan makna dari cerita tersebut.

c. Tujuan dan manfaat menulis karangan narasi

1) Tujuan menulis karangan narasi

Menulis karangan narasi adalah cara untuk menuangkan perasaan, pikiran, dan pengalaman pribadi, yang mana penulis dapat menulis kapan pun mereka merasa terinspirasi dan memiliki waktu luang. Adapun tujuan menulis narasi sebagai berikut:

- a) Pembaca seolah-olah berada dalam cerita menyaksikan kejadian dan merasakan sendiri apa yang dialami oleh para karakter.

⁴³ Dillah Fadillah et al., *Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi*, 25 and 26 edition (Indonesia: CV Jejak Publisher, 2022), 60-61.

- b) Menceritakan suatu kejadian dengan detail yang lengkap dan jelas, sehingga dapat membuat pembaca memahami peristiwa tersebut dengan baik dan mengambil pelajaran darinya.
- c) Menyentuh hati dan jiwa pembaca, membangkitkan berbagai perasaan dan emosi pembaca.
- d) Membuat cerita lebih hidup dan menarik dengan menghadirkan gambaran visual yang kuat dan memikat.
- e) Mengubah cara pandang pembaca terhadap suatu masalah atau situasi dengan menghadirkan perspektif baru.
- f) Memberikan wawasan baru tentang berbagai topik, mendorong pembaca untuk berpikir kritis dan membuka cakrawala pemikiran mereka.
- g) Menyampaikan pesan moral dan makna cerita dengan cara yang halus dan tidak menggurui, sehingga pembaca dapat merenungkan dan mengambil pelajaran darinya.⁴⁴

2) Manfaat menulis karangan narasi

Menulis adalah sebuah alat yang ampuh untuk pengembangan diri. Berikut manfaat dari kegiatan menulis narasi:

- a) Menulis dapat membantu seseorang untuk menemukan jati dirinya dan potensinya, dengan menulis seseorang dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimilikinya pada suatu topik.
- b) Menulis dapat membuka gerbang pengetahuan, imajinasi, dan memperluas wawasan seseorang.

⁴⁴ Diman,H, *Keterampilan Menulis*, 1 edition (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2016), 106-107.

- c) Proses menulis mendorong seseorang untuk lebih banyak menyerap informasi yang berkaitan dengan topik yang sedang ditulis. Dengan demikian, proses menulis dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan seseorang terhadap suatu topik.
- d) Proses menulis membantu seseorang untuk mengingat dan memahami ide-idenya dengan lebih baik. Menulis memungkinkan seseorang untuk menuangkan ide-idenya secara terstruktur dan logis. Kegiatan menulis, dapat mengubah gagasan yang abstrak menjadi sesuatu yang konkret dan mudah dipahami.
- e) Kegiatan menulis memungkinkan seseorang untuk melihat kemampuan dan potensinya secara lebih objektif. Hal ini dapat membantu seseorang untuk melihat kekurangan dan kelebihan dengan lebih jelas.
- f) Melalui tulisan, seseorang dapat menganalisis masalah secara mendalam dan menemukan solusi yang tepat.
- g) Kegiatan menulis meningkatkan kemampuan komunikasi penulis.
- h) Menulis dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.⁴⁵ Jadi, menulis bukan hanya kegiatan menuangkan kata-kata di atas kertas. Lebih dari itu, menulis memiliki tujuan yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan, serta memberikan manfaat bagi pembaca.

d. Langkah-langkah menulis karangan narasi

Menulis karangan narasi yang baik membutuhkan beberapa langkah, berikut langkah-langkah menulis karangan narasi:

⁴⁵ Dillah Fadillah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi di Sekolah Dasar*, 4 edition (Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2022), 50-51.

- 1) Tentukan tema dan amanat yang ingin disampaikan, atau pesan apa yang ingin disampaikan kepada pembaca melalui cerita yang dibuat.
- 2) Tentukan siapa target pembaca, apakah cerita tersebut ditujukan untuk anak-anak, remaja, atau orang dewasa.
- 3) Susunlah alur cerita. Buatlah skema yang berisi peristiwa-peristiwa utama dalam cerita yang akan dibuat. Pastikan alur ceritanya menarik dan logis.
- 4) Bagilah alur cerita menjadi tiga bagian, yaitu awal, perkembangan, dan akhir. Pada bagian awal, perkenalkan tokoh dan latar cerita. Pada bagian perkembangan, ceritakan konflik dan bagaimana tokoh-tokohnya menghadapinya. Pada bagian akhir, ceritakan bagaimana konflik tersebut diselesaikan.
- 5) Tambahkan detail-detail cerita untuk memperkaya cerita. Detail-detail ini dapat berupa deskripsi tentang tokoh, latar, atau peristiwa.
- 6) Susunlah tokoh dan perwatakan, latar, dan sudut pandang. Pastikan tokoh-tokohnya memiliki karakter yang kuat dan *believable*. Latar cerita harus mendukung alur cerita dan *mood* cerita. Sudut pandang cerita menentukan bagaimana cerita yang dibuat akan diceritakan.⁴⁶ Jadi, langkah menulis karangan narasi diawali dari penentuan tema cerita, latar cerita, alur cerita, karakter dalam cerita dan sudut pandang cerita. Setelah aspek tersebut terpenuhi maka sebuah karangan narasi akan tercipta. Namun untuk menulis aspek tersebut harus memperhatikan format, spasi, ejaan, dan tanda baca yang

⁴⁶ Dian Kirana Dewi and Haryadi Haryadi, "Pengaruh Model CIRC Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Kelas IV SD," *Journal of Elementary School (JOES)* 5, no. 2 (2022): 255, <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4278>.

digunakan agar tulisan lebih maksimal. Penulis dapat meminta pendapat atau saran dari guru maupun teman agar karangan narasi yang dibuat maksimal.

C. Kerangka Pikir

Kegiatan menulis, meskipun tidak sesering kegiatan lain, namun menulis merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai. Guru berperan penting dalam membekali siswa dengan kemampuan menulis yang baik agar mereka dapat mengkomunikasikan idenya dengan jelas kepada pembaca. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD, siswa diajarkan untuk menulis tentang pengalaman mereka atau menulis sebuah karangan narasi.

Keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III di SDN 5 Salamae Kota Palopo masih monoton. Hal ini menyebabkan kualitas keterampilan berbahasa siswa rendah. Ketidakmampuan merangkai sebuah kalimat dalam karangan narasi membuat hasil karya mereka kurang menarik. Banyak guru yang masih menggunakan materi pembelajaran menulis dari buku ajar yang sama untuk semua jenis tulisan (narasi, surat dinas, dan puisi). Hal ini berdampak pada kualitas bahasa mereka.

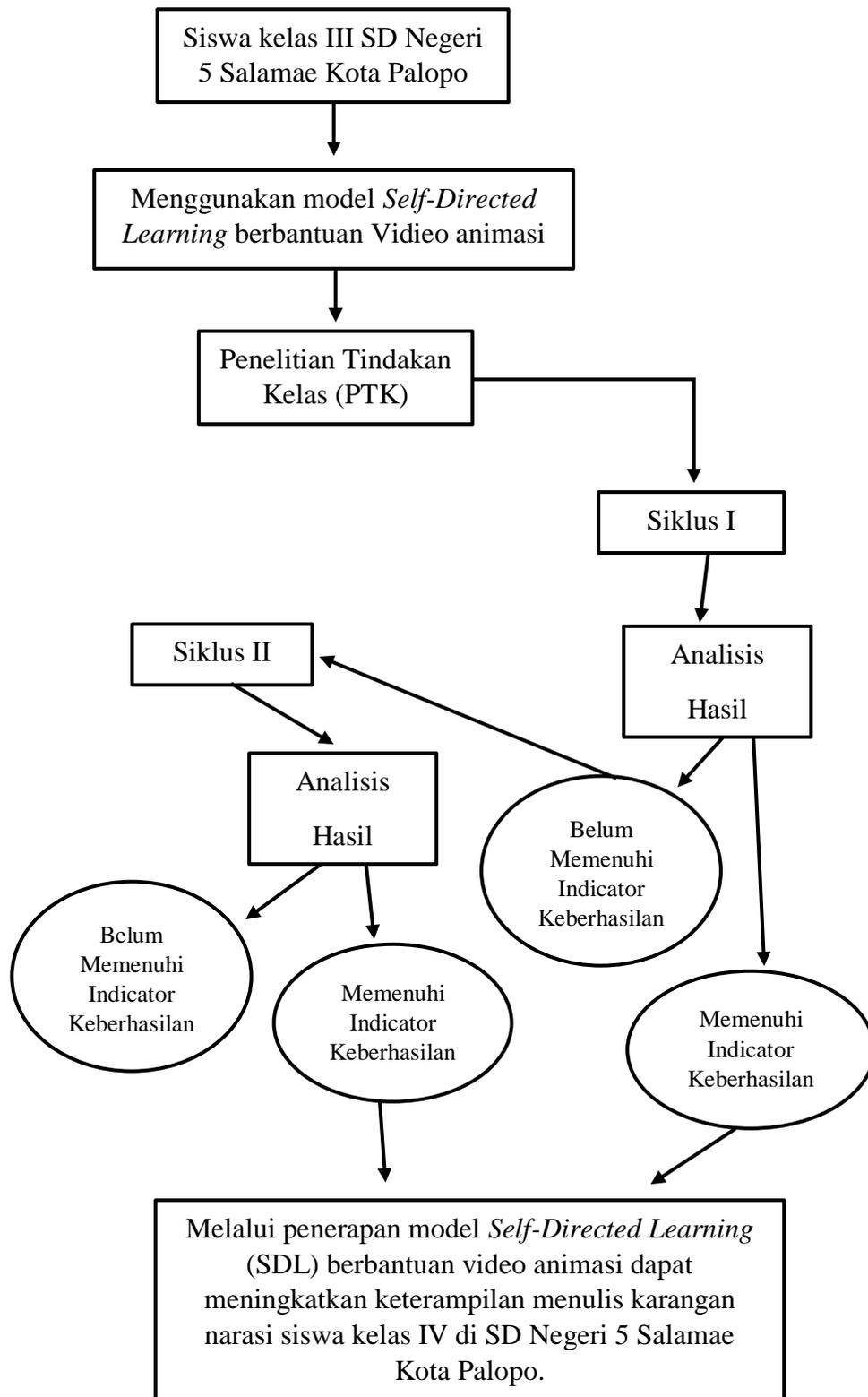
Kemampuan menulis siswa kelas III masih rendah, terlihat dari pendeknya karangan narasi yang mereka buat. Model yang sesuai perlu diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dan membuat pembelajaran lebih efektif. Namun, kesulitan dalam membuat program pembelajaran yang menarik membuat para pendidik enggan menggunakannya, meskipun banyak program yang bermanfaat.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menulis karangan narasi siswa

kelas III di SDN 5 Salamae Kota Palopo belum optimal. Hal ini terlihat dari penggunaan metode caramah yang dominan, dimana guru lebih berperan aktif dan siswa hanya pasif menerima materi dan mengerjakan soal. Akibatnya, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif.

Saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat kurang antusias. Banyak yang mengobrol dan bermain sendiri, sehingga tidak memahami materi dan kesulitan menjawab pertanyaan guru. Hal ini terlihat saat mereka diminta menulis kembali bacaan. Guru hanya menggunakan 1 sumber buku yang tidak tepat untuk mengembangkan imajinasi dan aktifitas siswa.

Penerapan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbasis video animasi bisa menjadi program untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Menulis karangan narasi pada dasarnya siswa diminta untuk bisa membuat sebuah karangan cerita berdasarkan pemikiran mereka yang tersusun mengikuti prinsip dasar yang ada pada teknik penulisan karangan narasi. Dengan menggunakan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbasis video animasi cocok digunakan untuk melatih kemampuan berfikir dan menulis siswa. Dimana model *Self-Directed Learning* (SDL) berbasis video animasi sebagai pedoman dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Penerapan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbasis video animasi ini dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi menjadi lebih baik.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan strategi penerapan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Penelitian ini juga menjelaskan penggunaan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bukan hanya sebuah metode penelitian, tetapi juga sebuah pendekatan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. PTK merupakan metode penelitian yang fokus pada pemecahan masalah dikelas yang dilakukan saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Inti penelitian ini adalah untuk melakukan perubahan pada sistem pendidikan dan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan serta berfokus pada peningkatan kualitas pembelajarannya juga.

Penelitian tindakan kelas memiliki ciri-ciri khusus yaitu adanya langkah-langkah yang jelas dan mudah diimplementasikan dalam penelitian yang fokusnya pada pemecahan masalah dikelas. Penelitian ini dilakukan dalam siklus yang berulang, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan reflektif. Adapun penjelasan dari empat kegiatan tersebut yaitu:

1. Perencanaan (*plan*)

Perencanaan adalah panduan terstruktur untuk mencapai tujuan di masa depan. Rencana ini harus mempertimbangkan kemungkinan prediksi dalam kegiatan sosial, dan memiliki fleksibilitas untuk beradaptasi dengan dampak yang diprediksi dan kendala yang tidak terduga. Intinya rencana tindakan yang baik adalah yang terstruktur, berorientasi masa depan, dan memiliki fleksibilitas untuk beradaptasi dengan situasi yang berubah.

2. Tindakan (*act*)

Tindakan harus dilakukan dengan penuh kesadaran dan kontrol. Tindakan ini merupakan implementasi dari ide yang bertujuan untuk memperbaiki kondisi. Tindakan ini harus terencana dan fleksibel, serta disesuaikan dengan situasi individu. Perlu diingat bahwa kinerja selalu terkait dengan pelatihan yang telah dilakukan sebelumnya.

3. Observasi (*observation*)

Observasi atau pengamatan adalah kunci untuk memahami efek dari tindakan dan untuk merencanakan masa depan. Pengamatan yang cermat dan terencana memberikan dasar untuk refleksi dan perbaikan. Peneliti PTK harus mengamati berbagai aspek kegiatan, termasuk proses, dampak, kondisi, dan batasan. Pengamatan ini membantu untuk memahami apa yang berhasil, apa yang tidak, dan mengapa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan praktik melalui pemahaman yang lebih baik dan tindakan yang kritis.

4. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah proses merenungkan kegiatan yang diamati untuk memahami proses, masalah, dan hambatannya. Refleksi harus mempertimbangkan berbagai perspektif dan memahami subjek serta situasinya. Konsultasi dengan peserta kegiatan dapat membantu dalam refleksi. Refleksi memungkinkan rekonstruksi makna situasi dan memberikan dasar untuk rencana perbaikan. Refleksi juga memiliki aspek evaluatif, di mana peneliti menilai efek dari tindakan dan membuat saran untuk kelanjutannya.⁴⁷

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo tepatnya di Palopo Jl. Dr. Ratulangi, Salobulo, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas III. Adapun pemilihan lokasi ini dikarenakan sekolah tersebut memiliki permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti yaitu Ketidakmampuan siswa kelas IIIB merangkai sebuah kalimat dalam membuat karangan sehingga karangan yang siswa buat kurang menarik dan pendek-pendek (sedikit).

2. Waktu penelitian

Waktu pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 04 Maret s/d 31 juli tahun 2024.

⁴⁷ Rahmadani Fitri et al., "Hakikat Penelitian Tindakan Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah SD Budi Utomo Sawit Rejo," *Jurnal Kajian Agama dan Dakwah* 2, no. 3 (2024): 16-18, <https://doi.org/10.3333/tashdiq.v1i1.571>.

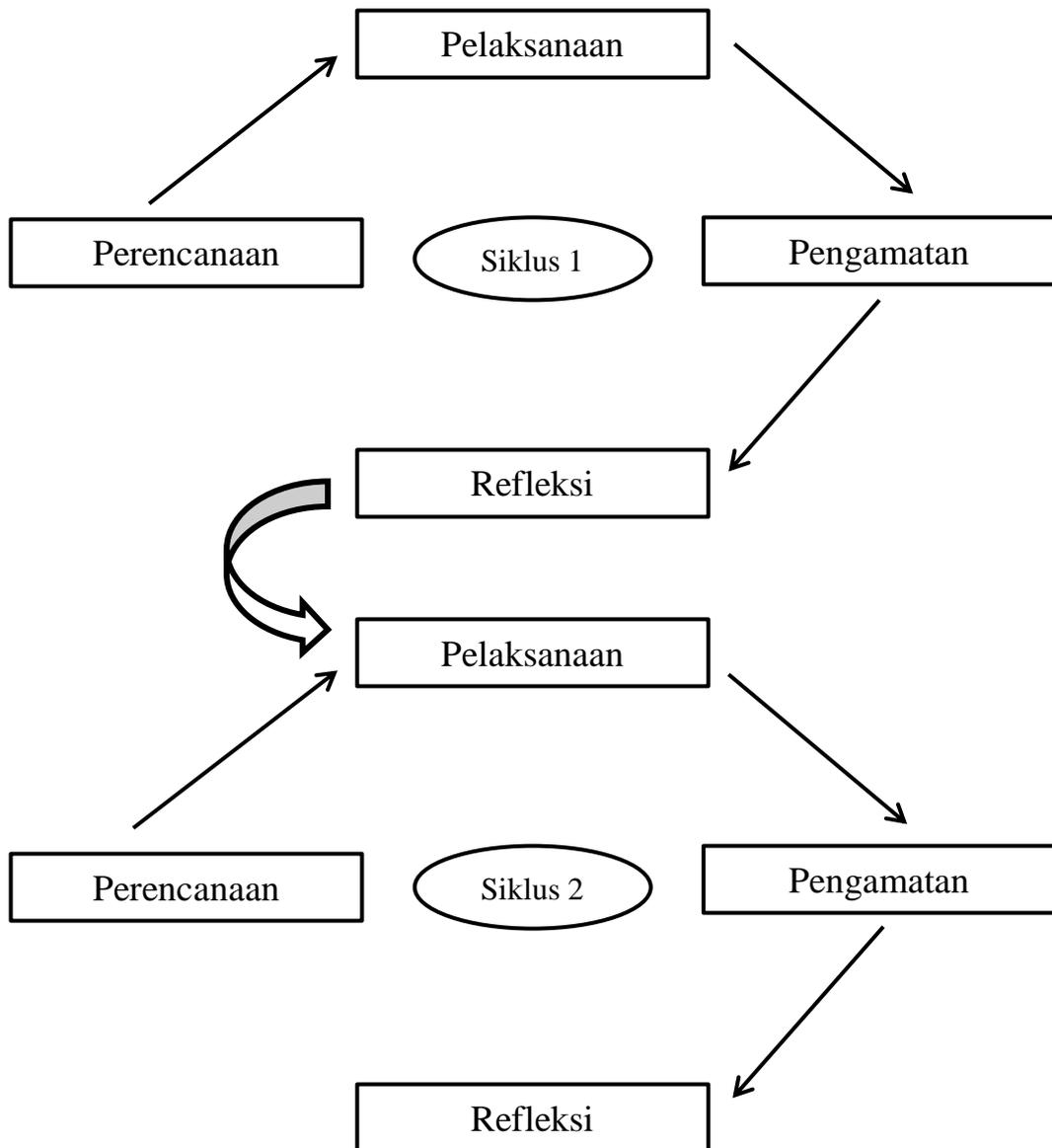
C. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas III SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo yang berjumlah 28 Siswa (16 Laki-laki dan 12 Perempuan). Adapun objek penelitian ini yaitu materi keterampilan menulis karangan narasi.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini langsung dilaksanakan di dalam kelas yang diawali dari perencanaan kegiatan kemudian dilanjutkan pada kegiatan pelaksanaan. Kegiatan pelaksanaan ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di dalam kelas yang dimana hasil dari kegiatan refleksi belajar siswa dan dari pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan selama beberapa siklus dan berhenti ketika telah tercapainya tujuan penelitian berdasarkan model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan McTaggart. Model Kemmis dan Mc Taggart merupakan evolusi dari model Lewin, yang menyarankan bahwa setiap fase siklus PTK terdiri dari empat langkah yang identik, yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setelah satu siklus selesai, refleksi dilakukan, diikuti dengan perencanaan ulang untuk siklus selanjutnya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk secara berulang mengevaluasi dan meningkatkan proses pembelajaran.

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



Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas⁴⁸

⁴⁸ Rahmadani Ginting, Nurul Hamida, and Muhamad Syahir, "Pengenalan Metode Penelitian Pendidikan Melalui Konsep Dasar Tindakan Kelas," *Sondoro Cendekia Pendidika* 3, no. 8 (2024): 39, <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i8.2493>.

a. Siklus I

1) Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu merencanakan pembelajaran berdasarkan kegiatan dari siklus I. Peneliti membuat sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Kemudian menyiapkan lembar instrumen penilaian siswa dan guru serta menyiapkan media ajar yang akan digunakan. Peneliti juga tidak lupa menyiapkan lembar penilain untuk menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi.

2) Pelaksanaan Tindakan

Setelah merencanakan kegiatan penelitian yang akan dilakukan, selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Perencanaan tersebut yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi.

3) Pengamatan (obsevasi)

Langkah selanjutnya, yaitu tahap observasi yang dimana guru dan peneliti mengamati aktivitas siswa pada proses pembelajaran. Kegiatan pengamatan ini, dimana observer melihat serta mangamati tindakan siswa saat peneliti melaksanakan percobaan terhadap penggunaan metode *Self-Directed Learnig* (SDL) berbantuan video animasi dan mencatat peningkatan keterampilan menulis karangan narasi yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan dan yang disusun sudah sesuai, serta

untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari pelaksanaan tindakan bisa berpengaruh terhadap perubahan yang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan oleh peneliti.

4) Refleksi

Pada tahap ini, peneliti merefleksi hasil analisis data observasi di dalam kelas mengenai aktivitas dan tes hasil belajar siswa. Peneliti melakukan refleksi dengan mengevaluasi pedoman mengajar yang telah diterapkan. Peneliti meninjau kembali kesesuaian antara pedoman tersebut dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dari refleksi ini, peneliti akan menemukan berbagai macam hasil belajar dari tindakan yang dilakukan. Selanjutnya hasil belajar siswa yang belum memenuhi syarat yang diharapkan maka peneliti akan melakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

b. Siklus II

Setelah kegiatan yang dilakukan pada siklus I dan belum mencapai target yang diharapkan, peneliti melanjutkan penelitian dengan melaksanakan siklus II. Pada siklus II ini, kegiatan yang dilakukan sama dengan kegiatan yang ada pada siklus I yang diawali dari perencanaan kemudian pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi begitupun pada siklus III dan seterusnya jika belum memenuhi kriteria betasan penelitian.

E. Sasaran Penelitian

Objek atau sasaran penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo, dan fokus penelitiannya yaitu penerapan model *Self-*

Directed Learning (SDL) berbantuan video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengevaluasi dan melakukan penilaian terhadap proses kegiatan yang dilakukan. Pemilihan instrumen yang tepat dalam penelitian memungkinkan penggalan fakta lapangan yang akurat, sehingga menghasilkan penelitian yang bermanfaat. Berikut instrumen penelitian yang digunakan yaitu:

1. Lembar observasi

Untuk mengetahui tingkat keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo, penelitian ini menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati siswa saat belajar menggunakan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Selain itu, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk guru. Tujuannya adalah untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru terhadap peneliti dalam menggunakan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi pada proses pembelajaran di dalam kelas untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi.

2. Lembar wawancara

Tujuan lembar wawancara adalah untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi dalam proses pembelajaran.

3. Lembar soal

Lembar soal adalah alat pengumpulan data berupa serentetan soal atau tugas yang diberikan kepada siswa kelas III. Bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III menggunakan metode *Self-Directed Learnig* (SDL).

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data. Maka teknik pengumpulan data dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Observasi (pengamatan)

Observasi atau pengamatan merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat data tentang peristiwa yang terjadi. Instrumen observasi digunakan untuk membantu peneliti dalam mengamati dan mencatat data secara sistematis.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik penelitian yang melibatkan interaksi lisan antara peneliti dan narasumber dengan tujuan memperoleh informasi tentang topik penelitian tertentu. Wawancara dapat dilaksanakan secara tatap muka atau melalui berbagai media seperti telepon, *video call*, atau *platform online*.

3. Tes

Dalam proses pembelajaran, tes menjadi salah satu cara untuk mengukur kemampuan kognitif dan penguasaan materi siswa. Sebuah tes yang berkualitas harus memiliki validitas dan keandalan, yaitu mampu mengukur apa yang ingin

diukur dan memberikan informasi yang konsisten. Tes dapat berupa berbagai bentuk, seperti tes tertulis, tes lisan, atau tes praktikum. Prosedur dalam pelaksanaan tes harus jelas dan terstruktur, dimulai dengan pemberian instruksi yang jelas kepada siswa mengenai tujuan, waktu, dan cara pengerjaan tes. Setelah itu, tes diberikan sesuai dengan bentuknya, baik dalam bentuk pilihan ganda, isian, esai, atau tugas praktis. Setelah tes selesai, penilaian dilakukan dengan menggunakan kriteria yang objektif, diikuti dengan analisis hasil untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan. Tes yang terencana dengan baik akan membantu guru dalam mengevaluasi perkembangan siswa serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis analisis data yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data observasi dan pencatatan di kelas dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil tes belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian, seperti rata-rata skor terendah, skor tertinggi, dan standar deviasi. Analisis ini menggunakan rumus statistik.

Untuk analisis kuantitatif, dapat menggunakan teknik kategorisasi berdasarkan skala angka 0-100, ada dua karegori penilai pada penelitian ini yaitu kategori penilaian tes hasil menulis karangan narasi siswa dan kategori penilaian hasil observasi aktivitas guru. seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Kategori Penilaian Tes Hasil Menulis Karangan Narasi⁴⁹

No	Nilai	Kategori
1	85-100	Sangat Baik
2	70-84	Baik
3	55-69	Cukup
4	46-54	Kurang
5	0-45	Sangat Kurang

Indikator keberhasilan pada penelitian ini berada pada kategori baik dengan rentang nilai 70-84 yaitu tingkat keberhasilan menulis karangan narasi siswa mencapai 80%. Jika rata-rata siswa telah berada pada kategori tersebut berada pada kategori tersebut maka penelitian ini dianggap berhasil. Namun, jika hasil menunjukkan bahwa keterampilan menulis karangan narasi siswa tidak berada pada kategori baik atau kurang dari 80%, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Untuk menghitung presentase keberhasilan menulis karangan narasi siswa yang mencapai indikator keberhasilan dapat menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = angka prosentase.

F = jumlah keseluruhan nilai siswa.

⁴⁹ Yahya Harun, *Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran*, 26 edition (Indonesia: Deepublish, 2020), 81.

N = jumlah seluruh siswa.⁵⁰

Penilaian keterampilan menulis karangan narasi siswa menggunakan rubrik penilaian dengan skor maksimal 20. Untuk menghitung nilai individu maupun kelompok menulis karangan narasi siswa dapat menggunakan rumus berikut:

$$NA = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan:

NA = nilai akhir

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Karangan Narasi⁵¹

Aspek Penilaian	SB	B	C	K	SK	Jumlah
	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	
Isi Gagasan						
Organisasi Karangan						
Kerapian Tulisan						
Pilihan Kosakata						
Penggunaan Ejaan dan Tanda Baca						

⁵⁰ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach*, 9 edition (Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama, 2018), 74.

⁵¹ Rifka Christy Berutu, "Penggunaan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN 110 Pekanbaru," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 1 (2020): 93-94, <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v9i1.7851>.

Total Skor =

Skor maksimal 20.

Tabel 3.3 Kategori Penilaian Hasil Aktivitas Guru dan Siswa⁵²

No	Nilai	Kategori
1	80-100	Baik Sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-39	Gagal

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yang akan dilihat adalah hasil aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan model *self directed learning* berbantuan video animasi. Indikator keberhasilan dari hasil aktivitas guru berada pada kategori cukup dengan rentang nilai 56-65 yaitu hasil observasi aktivitas guru mencapai 60%. Jika hasil aktivitas guru telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan maka penelitian ini dianggap berhasil, begitupun sebaliknya.

Hasil yang dinilai untuk setiap pertemuan, berdasarkan jumlah presentase guru dan siswa yang terlibat dalam aktivitas proses pembelajaran dengan rumus berikut:

⁵² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, 3 edition (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), 8.

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

P = presentase yang dicari.

F = jumlah nilai yang diperoleh.

N = jumlah aktivitas keseluruhan

100% = bilangan tetap⁵³

⁵³ Anas Sudjono, *Pengantar Statistika Pendidikan*, 9 edition (Depok: Rajawali Press, 2018), 43.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Penggunaan Model *Self-Directed Learning* (SDL) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo Dengan Menggunakan

- a. Deskripsi Pratindakan

Pembelajaran menulis karangan narasi dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai materi menulis karangan narasi.
- 2) Setelah peneliti menjelaskan materi tersebut, peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk menulis sebuah karangan narasi yang bertemakan tentang “keluargaku” tanpa menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi.
- 3) Hasil tulisan 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 mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang menulis karangan narasi. Dengan adanya hasil prasiklus ini, mendorong peneliti

untuk melaksanakan penelitian dengan menerapkan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi untuk menarik perhatian siswa dan minat siswa untuk menulis karangan narasi.

Tabel 4.1 Hasil Tes Awal Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	KKM	Keterangan
1	AA S	L	25	70	Belum Tuntas
2	ASS	P	60	70	Belum Tuntas
3	AA	P	55	70	Belum Tuntas
4	A YAF	L	45	70	Belum Tuntas
5	AI	L	70	70	Tuntas
6	ANF	P	35	70	Belum Tuntas
7	AAB	P	30	70	Belum Tuntas
8	AN	P	40	70	Belum Tuntas
9	APA	L	50	70	Belum Tuntas
10	AQ	P	40	70	Belum Tuntas
11	ARP	P	60	70	Belum Tuntas
12	BAN	P	30	70	Belum Tuntas
13	FAH	P	75	70	Tuntas
14	GSS	L	25	70	Belum Tuntas
15	M. F	L	70	70	Tuntas
16	M. AQ	L	40	70	Belum Tuntas
17	M. AT	L	55	70	Belum Tuntas
18	M. FA	L	30	70	Belum Tuntas
19	M. FAF	L	40	70	Belum Tuntas
20	M. AF	L	25	70	Belum Tuntas
21	M. AAW	L	50	70	Belum Tuntas
22	M. DS	L	65	70	Belum Tuntas
23	M. KE	L	25	70	Belum Tuntas
24	NSH	P	70	70	Tuntas
25	NU	P	50	70	Belum Tuntas
26	RPA	L	35	70	Belum Tuntas
27	SM	P	40	70	Belum Tuntas
28	YB T	L	60	70	Belum Tuntas
N=28	Rata-rata		$\frac{1.295}{28} \times 100\% = 46,25$		

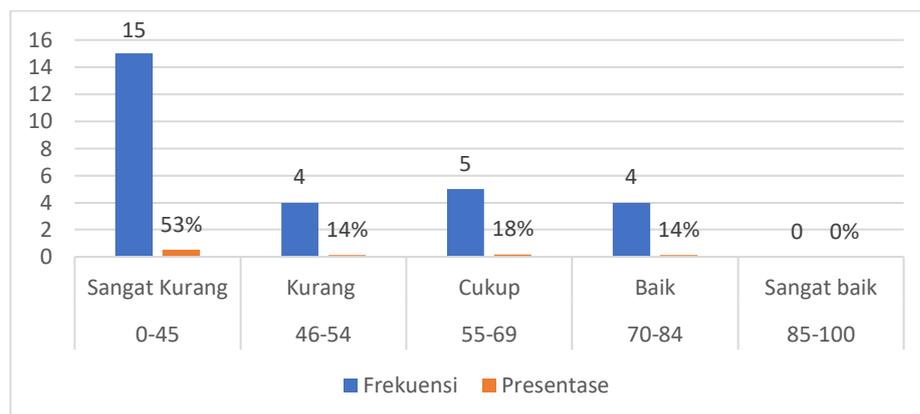
Aspek yang dinilai dalam penelitian menulis karangan narasi pada tahap prasiklus ini adalah tulisan karangan narasi yang siswa buat. Hasil tulisan tersebut dinilai berdasarkan pedoman keterampilan menulis karangan narasi pada tabel 3.2. Pada tahap prasiklus ini hasil tulisan siswa sangat kurang sehingga prasiklus ini dapat dikatakan bahwa keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III di SD Negeri 5 Salamae masih kurang memuaskan. Skor rata-rata keterampilan menulis karangan narasi siswa pada prasiklus ini yaitu 46,25 atau berada pada rentang kategori kurang. Pada pembelajaran prasiklus ini siswa hanya menulis sebuah katangan narasi tanpa menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi karena tahap prasiklus merupakan tahap orientasi yaitu sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui situasi dalam pembelajaran menulis karangan narasi.

Berdasarkan penilaian pada pra-siklus jumlah siswa yang mencapai target pembelajaran sebanyak 4 siswa artinya ada 24 siswa yang belum mencapai target. Kategori hasil dari pra-siklus dapat dilihat pada table 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Pra-siklus

Rentang Skor	Katergori	Frekuensi	Presentase
0-45	Sangat Kurang	15	53%
46-54	Kurang	4	14%
55-69	Cukup	5	18%
70-84	Baik	4	14%
85-100	Sangat baik	0	0%
Jumlah		28	100%

Berikut ini adalah diagram batang dari kategori hasil tes belajar siswa pada kegiatan pra-siklus yang terdapat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Kategori Hasil Belajar Siswa pada Pra-siklus

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 menulis karangan narasi dengan menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Tahap ini merupakan tahap awal penelitian pada siklus I, dimana peneliti:

- a) Membuat sebuah perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai materi ajar yang sesuai dengan penerapan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi.
- b) Menyediakan media pembelajaran berupa video animasi yang ditemukan di aplikasi *YouTube* tepatnya di channel *Studyycle Kids* atau dapat dilihat pada link https://youtu.be/cPPH7Udub_U?feature=shared.

- c) Membuat soal tes keterampilan menulis. Jenis soal yang peneliti buat yaitu soal esai sebanyak 3 nomor dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis karangan narasi siswa.
- d) Membuat 5 pertanyaan wawancara kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi.
- e) Menyusun lembar observasi guru dan siswa untuk mendapatkan data aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan dikelas III yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 12 perempuan dan 16 laki-laki.

2) Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada siklus I ini berlangsung selama 4×35 menit, dimana pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2024 pukul 08.15 – 09.25 WITA sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2024 pukul 09.40 – 10.40 WITA. Jumlah siswa yang hadir sebanyak 26 siswa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua sebanyak 28 siswa. Pada siklus I ini peneliti mulai menerapkan model *Self Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Materi ajar pada siklus I ini yaitu menulis karangan narasi menggunakan model *Self Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi.

a) Pertemuan I

Tahap awal pembelajaran, dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas agar siap dalam melaksanakan pembelajaran. Peneliti

mengkondisikan kelas dengan mempersilahkan siswa untuk berdo'a kemudian memberikan *ice breaking* atau sebuah kegiatan tepuk tangan yang dikenal dengan "tepek fokus". Peneliti juga mengecek kehadiran siswa, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi belajar kepada siswa. Tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I yaitu:

- (1) Dengan mengamati video animasi, siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur karangan narasi.
- (2) Dengan mengamati video animasi, siswa mampu menuliskan karangan narasi dengan memperhatikan ejaan, spasi, huruf kapital, dan tanda baca.

Tahap inti pembelajaran, peneliti menyampaikan materi ajar yaitu materi mengenai karangan narasi yang dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *Self Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Langkah-langkah pembelajaran yaitu:

- (1) Menulis tujuan pembelajaran.
- (2) Menentukan sebuah rencana belajar.
- (3) Mengikuti rencana belajar yang telah dibuat.
- (4) Membuat hasil atau karya belajar sebagai bukti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini merupakan upaya pemantauan yang dilakukan guru kepada siswa untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.
- (5) Menunjukkan kemampuan dan pengetahuan melalui penilaian yang relevan dengan tujuan belajar. Pada kegiatan ini, guru memberi umpan balik dan menghubungkan pengetahuan siswa untuk mencapai pemahaman yang benar.

Selanjutnya, setelah peneliti menyampaikan langkah-langkah pembelajaran siswa menulis tujuan pembelajaran dan menentukan rencana belajar mereka. Peneliti melakukan apersepsi dengan tanya jawab dan menampilkan sebuah video animasi setelah itu menjelaskan bagian-bagian dari penulisan karangan narasi yang terdapat pada video animasi tersebut. Video animasi yang digunakan peneliti berjudul “Itik Buruk Rupa” dengan tema “Rasa Syukur” yang artinya berterima kasih terhadap apa yang siswa miliki, rasakan, dan lalui selama kehidupan mereka. Dengan belajar rasa syukur, siswa akan jauh lebih bahagia dan merasa cukup dengan apa yang mereka punya. Peneliti memilih media video animasi tersebut karena video animasi itu, sebelumnya telah divalidasi oleh dosen Bahasa program studi PGMI di IAIN Palopo yaitu Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Kegiatan apersepsi ini, siswa terlihat aktif dengan kebebasan bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Setelah itu, peneliti membimbing siswa untuk menulis sebuah karangan narasi dari video animasi yang dilihat sebelumnya. Pada pertemuan pertama tidak semua siswa selesai menuliskan karangan narasinya karena faktor waktu dan lambatnya siswa dalam menulis. Karena hal itu, peneliti memberikan kebebasan kepada siswa untuk melanjutkan tulisan karangan narasi mereka di rumah masing-masing.

Tahap penutup pada pertemuan pertama siklus I, peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk melanjutkan tulisan mereka di rumah dengan peneliti mengirim video animasi tersebut ke guru kelas kemudian diteruskan ke grup *WhatsApp* kelas. Peneliti mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam.

b) Pertemuan II

Tahap awal pada pertemuan kedua, kegiatan yang peneliti lakukan sama dengan kegiatan awal pertemuan I, yaitu dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas agar siap dalam melaksanakan pembelajaran. Peneliti mengkondisikan kelas dengan mempersilahkan siswa untuk berdo'a kemudian memberikan *ice breaking* atau sebuah kegiatan tepuk tangan yang dikenal dengan "tebuk fokus". Peneliti juga mengecek kehadiran siswa, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi belajar kepada siswa. tujuan pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I yaitu siswa mampu menyampaikan atau mempresentasikan hasil karangan narasi di depan kelas.

Tahap inti pembelajaran pertemuan kedua, peneliti menanyakan tugas sebelumnya kepada siswa dan mempersilahkan siswa untuk mengumpulkan tugas tersebut. Semua siswa telah menyelesaikan tulisannya dan peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan mereka didepan kelas dengan cara peneliti meberikan sebuah *ice breaking* kepada siswa yaitu bermain *game* "yang salah, yang gerak". Siswa yang kalah dalam permainan tersebutlah yang akan mempresentasikan hasil tulisannya. Pada kegiatan tersebut siswa terlihat senang dan semangat dalam belajar. Setelah itu, Peneliti mengklarifikasi atau memperbaiki hasil tulisan karangan narasi yang siswa buat kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Peneliti memberikan tanggapan dari pertanyaan yang diajukan siswa serta membimbing siswa dan mengklarifikasi konsep yang siswa tidak paham.

Tahap penutup atau akhir pembelajaran pada pertemuan kedua siklus 1 ini yaitu peneliti membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari. Pada pertemuan ini peneliti melihat siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dan dapat dikatakan semua siswa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi.

3) Tahap Observasi

Tahap observasi pada siklus I ini dilakukan saat pembelajaran berlangsung pada tahap pelaksanaan dilakukan. Sasaran observasi penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Self-Directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. 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 4.3 dan 4.4 kemudian hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan II dapat dilihat di tabel 4.5 dan 4.6 berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Planning</i> (perencanaan)					16
	Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas.			✓		
	Guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.				✓	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				✓	

	Guru memotivasi siswa.	✓	
	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran <i>self directed learning</i> berbantuan video animasi.	✓	
	Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	✓	
2	<i>Monitoring (pengawasan)</i>		14
	Guru menyampaikan materi ajar yaitu materi tentang menulis karangan narasi.	✓	
	Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab dan menampilkan sebuah video animasi kemudian menjelaskan bagian-bagian dari penulisan karangan narasi yang terdapat pada video animasi tersebut.	✓	
	Guru membimbing siswa untuk menulis sebuah karangan narasi dari video animasi yang dilihat.	✓	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.	✓	
	Guru memberikan tanggapan dari pertanyaan.	✓	
3	<i>Evaluating (evaluasi)</i>		7
	Guru memberikan tugas kepada siswa.	✓	
	Guru mengucapkan salam.	✓	
Jumlah	N=52	$\frac{37}{52} \times 100\% = 71\%$	

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Planning (perencanaan)</i>					9
	Siswa menuliskan tujuan belajar mereka			✓		
	Siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan.	✓				
	Siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan mengenai penulisan karangan narasi menggunakan media video animasi.	✓				
	Siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri agar tujuan belajar mengenai	✓				

penulisan karangan narasi siswa tercapai.

2	<i>Monitoring (pengawasan)</i>		7
	Siswa melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka.	✓	
	Siswa berkesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat.	✓	
	Siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat.	✓	
	Siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan.	✓	
3	<i>Evaluating (evaluasi)</i>		2
	Siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi menulis karangan narasi.	✓	
Jumlah	N=36	$\frac{18}{36} \times 100\% = 50\%$	

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Planning (perencanaan)</i>					18
	Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas.			✓		
	Guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.			✓		
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			✓		
	Guru memotivasi siswa.			✓		
	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran <i>self directed learning</i> berbantuan video animasi.			✓		
	Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.			✓		
2	<i>Monitoring (pengawasan)</i>					18

	Guru menanyakan tugas yang diberikan sebelumnya dan mempersilahkan siswa untuk mengumpulkan tugas tersebut.	✓	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan siswa di depan kelas.	✓	
	Guru mengklarifikasi atau memperbaiki hasil tulisan karangan narasi yang siswa buat menggunakan referensi dari video animasi.	✓	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.	✓	
	Guru memberikan tanggapan dari pertanyaan.	✓	
	Guru mengklarifikasi konsep jika ada problem.	✓	
	Guru membimbing siswa jika ada problem.	✓	
3	<i>Evaluating (evaluasi)</i>		7
	Guru meberikan dan menanyakan kesimpulan akhir kepada siswa.	✓	
	Guru mengucapkan salam.	✓	
Jumlah	N=60	$\frac{43}{60} \times 100\% = 71\%$	

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Planning (perencanaan)</i>					9
	Siswa menuliskan tujuan belajar mereka.			✓		
	Siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan.	✓				
	Siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan mengenai penulisan karangan narasi menggunakan media video animasi.	✓				
	Siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri agar tujuan belajar mengenai penulisan karangan narasi siswa tercapai.	✓				
2	<i>Monitoring (pengawasan)</i>					13
	Siswa melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka.	✓				

Siswa menuliskan kesulitan atau tantangan yang dihadapi selama proses menulis karangan narasi menggunakan media video animasi.	✓	
Siswa mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mengubah cara atau pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam menulis karangan narasi menggunakan media video animasi.	✓	
Siswa berkesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat.	✓	
Siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat.	✓	
Siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan.	✓	
3 <i>Evaluating (evaluasi)</i>		3
Siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi menulis karangan narasi.	✓	
Jumlah	N=44	$\frac{25}{44} \times 100\% = 56\%$

Hasil observasi siklus I menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pertemuan I yaitu 71% dengan hasil presentase kategori baik dan aktivitas siswa yaitu 50% dengan hasil presentase kategori kurang. Kemudian hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan II yaitu 71% dengan hasil presentase kategori baik dan aktivitas siswa yaitu 56% dengan hasil presentase kategori cukup.

Hasil observasi menunjukkan adanya kontras antara kinerja guru dan kemampuan siswa dalam menerapkan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Meskipun guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik, namun kemampuan siswa dalam menulis narasi masih perlu ditingkatkan.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap hasil analisis data serta keseluruhan pembelajaran siklus I. Pelaksanakan pembelajaran menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi telah mendukung kinerja guru, namun belum memberikan dampak yang signifikan pada peningkatan kemampuan menulis siswa. Hal itu disebabkan karena dalam memberikan arahan, guru kurang tegas dan jelas. Selain itu, guru juga kurang memberikan perhatian kepada siswa sehingga masih terdapat kekurangan, yaitu:

- a) Masih ada 4 siswa yang menulis dengan sangat lambat.
- b) Masih ada 3 siswa yang sulit memahami unsur-unsur teks narasi.
- c) Masih ada 13 siswa yang tidak paham tentang penggunaan tanda baca dan pemberian spasi pada teks narasi.
- d) Masih ada 20 siswa yang nilainya di bawah KKM.

Hal ini terjadi karena mereka kurang serius dalam menyimak penjelasan yang diberikan. Berdasarkan hasil belajar serta refleksi yang dilakukan peneliti, maka untuk siklus II perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran, diantaranya:

- a) Perlu ditingkatkan bimbingan, perhatian serta arahan dalam penulisan teks narasi.
- 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 memberikan arahan secara jelas serta penuh perhatian terhadap siswa, peneliti pun harus lebih tegas mengkondisikan kelas.

Seperti perencanaan pada siklus I, pada siklus II peneliti juga membuat 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 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 yang sama dengan video animasi pada siklus sebelumnya dengan alasan peneliti memilih kembali video tersebut karena masih adanya siswa yang belum mengetahui secara pasti unsur-unsur narasi yang terdapat pada video animasi tersebut serta penggunaan paragraf pada karangan narasi. Menggunakan video yang sama pada siklus I dan II memberikan konsistensi dalam penyampaian materi, sehingga memudahkan siswa memahami perkembangan yang diharapkan. Selain itu, hal ini memungkinkan evaluasi progres secara valid karena variabel konten tidak berubah. Pengulangan video juga mendukung siswa dengan mengevaluasi dan memperbaiki kekurangan karangan sebelumnya, sebelum mengembangkan keterampilan reflektif siswa dalam menulis. Pembelajaran pada siklus II ini berlangsung selama 4×35 menit dengan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada siklus ini yaitu hari Senin, 29 Juli 2024 pukul 09.40 – 10.40 WITA dan hari Rabu, 31 Juli 2024 pukul 08.15 – 9.25 WITA.

2) Tahap Pelaksanaan

a) Pertemuan I

Pada tahap awal pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II, dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas agar siap dalam melaksanakan pembelajaran. Peneliti mengkondisikan kelas dengan mempersilahkan siswa untuk berdo'a kemudian memberikan *ice breaking* atau sebuah kegiatan tepuk tangan yang dikenal dengan "tebuk fokus". Peneliti juga mengecek kehadiran siswa, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan sedikit memotivasi siswa. Tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II ini yaitu

- (1) Siswa mampu menjelaskan dan menyebutkan unsur-unsur karangan narasi.
- (2) Setelah mengamati video animasi, siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur karangan narasi dan mampu menuliskan karangan narasi dengan memperhatikan ejaan, spasi, huruf kapital, paragraf dan tanda baca.

Setelah peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, selanjutnya siswa menulis tujuan pembelajaran dan menentukan rencana belajar mereka. Sebelum ketahap inti pembelajaran peneliti kembali memberikan *ice breaking* sebelumnya.

Tahap inti pembelajaran ini, siswa mengamati dan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh peneliti berkaitan dengan hasil tes menulis karangan narasi mereka pada saat siklus sebelumnya. Peneliti kembali menampilkan video animasi yang menjadi contoh pembelajaran menulis dan menunjukkan bagian-bagian dari kerangan narasi serta memperlihatkan susunan

yang baik dari karangan narasi yang ditonton. Peneliti juga menjelaskan materi ajar yaitu materi tentang karangan narasi dengan tegas dan jelas kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Saat kegiatan tersebut, tampak siswa aktif dalam bertanya dan peneliti menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Selanjutnya peneliti menampilkan video animasi yang sebelumnya digunakan pada siklus I kemudian peneliti membimbing siswa untuk menulis karangan narasi dengan baik dan benar kemudian mengklarifikasi serta memperbaiki saat siswa mengalami kesulitan dalam penulisan narasi. Disela-sela pembelajaran saat siswa terlihat tak teratur, peneliti kembali memfokuskan siswa untuk belajar dengan memberikan *ice breaking* berupa nyanyian perintah dan tepuk tangan. Kegiatan inti pada pertemuan ini terlihat siswa sudah memahami cara penulisan karangan narasi yang benar dengan penggunaan tanda baca dan spasi pada cerita.

Tahap penutup pada pertemuan pertama siklus II, peneliti kembali mengingatkan cara penulisan karangan narasi yang baik, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

b) Pertemuan II

Tahap awal pembelajaran kedua, peneliti melakukan kegiatan yang sama dengan tahap awal pertemuan pertama. Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, mengkondisikan, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan sedikit memotivasi siswa. Untuk tujuan pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II ini yaitu:

- (1) Siswa mampu menyampaikan atau mempresentasikan hasil karangan narasi didepan kelas.
- (2) Siswa mampu menyimpulkan materi pembelajaran mengenai karangan narasi.

Tahap inti pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II ini, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan hasil tes menulis karangan narasi yang telah mereka selesaikan. Setelah terkumpul, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan karangan narasi yang telah mereka tulis. Agar kegiatan presentasi menarik dan menyenangkan, peneliti memberikan *ice breaking* kepada siswa berupa *game* “oper pulpen”. Siswa yang kalah dalam permainanlah yang akan maju mempresentasikan hasil tulisannya. Setelah kegiatan ini peneliti mengkalrifikasi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Siswa tampak antusias mengikuti kegiatan belajar menulis teks narasi, sehingga hal ini dapat dikatakan bahwa siswa sudah mulai terbiasa dengan kegiatan menulis teks narasi ini.

Tahap akhir pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II, peneliti mengingatkan kembali unsur-unsur karangan narasi yaitu tema, latar, alur penolohan dan sudut pandang. Peneliti juga menanyakan materi pembelajaran kepada siswa kemudian meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran. Setelah itu, peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3) Tahap Observasi

Hasil observasi pembelajaran pada siklus II pada dasarnya sama dengan sasaran observasi perbaikan pembelajaran pada siklus I. Aktivitas guru dan siswa

dalam kegiatan pembelajaran siklus II memiliki perubahan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan evaluasi siklus I. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan I dapat dilihat pada tabel 4.7 dan 4.8 sedangkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan II dapat dilihat pada tabel 4.9 dan 4.10 berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Planning (perencanaan)</i>					19
	Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas.				✓	
	Guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.			✓		
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			✓		
	Guru memotivasi siswa.			✓		
	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran <i>self directed learning</i> berbantuan video animasi.			✓		
	Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.			✓		
2	<i>Monitoring (pengawasan)</i>					23
	Guru menyampaikan materi ajar yaitu materi tentang menulis karangan narasi.			✓		
	Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab dan menampilkan sebuah video animasi kemudian menjelaskan bagian-bagian dari penulisan karangan narasi yang terdapat pada video animasi tersebut.			✓		
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan guru menjawab pertanyaan.				✓	
	Guru menampilkan video animasi kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk menulis karangan narasi dari video animasi tersebut.				✓	

	Guru membimbing siswa untuk menulis sebuah karangan narasi dari video animasi yang dilihat.	✓	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.	✓	
	Guru memberikan tanggapan dari pertanyaan.	✓	
3	<i>Evaluating (evaluasi)</i>		12
	Guru menyimpulkan materi pembelajaran.	✓	
	Guru memberikan tugas memberikan tugas kepada siswa.	✓	
	Guru mengucapkan salam.	✓	
Jumlah	N=64	$\frac{54}{64} \times 100\% = 84\%$	

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Planning (perencanaan)</i>					13
	Siswa menuliskan tujuan belajar mereka				✓	
	Siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan.			✓		
	Siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan mengenai penulisan karangan narasi menggunakan media video animasi.			✓		
	Siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri agar tujuan belajar mengenai penulisan karangan narasi siswa tercapai.			✓		
2	<i>Monitoring (pengawasan)</i>					15
	Siswa melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka.			✓		
	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mampu menyimak informasi guru.			✓		
	Siswa berkesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat.				✓	
	Siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat.			✓		

	Siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan.	✓	
3	<i>Evaluating (evaluasi)</i>		3
	Siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi menulis karangan narasi.	✓	
Jumlah	N=40	$\frac{31}{40} \times 100\% = 77\%$	

Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Planning (perencanaan)</i>					21
	Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas.				✓	
	Guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.				✓	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				✓	
	Guru memotivasi siswa.			✓		
	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran <i>self directed learning</i> berbantuan video animasi.			✓		
	Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.			✓		
2	<i>Monitoring (pengawasan)</i>					23
	Guru menanyakan tugas yang diberikan sebelumnya dan mempersilahkan siswa untuk mengumpulkan tugas tersebut.				✓	
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan siswa di depan kelas.				✓	
	Guru mengklarifikasi atau memperbaiki hasil tulisan karangan narasi yang siswa buat menggunakan referensi dari video animasi.			✓		
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.			✓		
	Guru memberikan tanggapan dari pertanyaan.			✓		

	Guru mengklarifikasi konsep jika ada problem.	✓	
	Guru membimbing siswa jika ada problem.	✓	
3	<i>Evaluating (evaluasi)</i>		7
	Guru meberikan dan menanyakan kesimpulan akhir kepada siswa.	✓	
	Guru mengucapkan salam.		✓
Jumlah	N=60	$\frac{51}{60} \times 100\% = 85\%$	

Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	<i>Planning (perencanaan)</i>					13
	Siswa menuliskan tujuan belajar mereka.				✓	
	Siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan.			✓		
	Siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan mengenai penulisan karangan narasi menggunakan media video animasi.			✓		
	Siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri agar tujuan belajar mengenai penulisan karangan narasi siswa tercapai.			✓		
2	<i>Monitoring (pengawasan)</i>					19
	Siswa melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka.				✓	
	Siswa menuliskan kesulitan atau tantangan yang dihadapi selama proses menulis karangan narasi menggunakan media video animasi.			✓		
	Siswa mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mengubah cara atau pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam menulis karangan narasi menggunakan media video animasi.			✓		
	Siswa berkesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat.			✓		
	Siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun			✓		

	teman sejawat.		
	Siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan.	✓	
3	<i>Evaluating (evaluasi)</i>		4
	Siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi penulisan karangan narasi siswa.	✓	
Jumlah	N=44	$\frac{36}{44} \times 100\% = 81\%$	

Pada siklus II ini, terlihat hasil observasi aktivitas guru saat pertemuan I yaitu 84% dengan hasil presentase kategori baik sekali. Sementara itu, aktivitas siswa saat pertemuan I yaitu 77% dengan hasil presentase kategori baik. Hasil observasi aktivitas guru saat pertemuan II yaitu 85% dengan hasil presentase kategori baik sekali dan aktivitas siswa saat pertemuan II yaitu 81% dengan hasil presentase kategori baik sekali.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa, dapat dilihat bahwa aktivitas dalam pembelajaran guru dan siswa pada siklus II meningkat dibandingkan pada siklus I. Hal itu disebabkan karena pemberian arahan guru kepada siswa lebih jelas serta penuh perhatian terhadap siswa dan cara guru mengkondisikan kelas lebih baik dari siklus sebelumnya. Suasana pembelajaran pada siklus II ini lebih tenang dan teratur, siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Peran aktif dan rasa percaya diri siswa mulai terbangun terutama saat bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai penulisan karangan narasi.

4) Tahap Refleksi

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi dapat dikatakan sudah sesuai untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Dalam pembelajaran ini semua tahapan dan langkah-langkahnya sudah sesuai. Hasil tes belajar keterampilan menulis karangan narasi siswa pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik yaitu berada pada rentang kategori baik atau dengan nilai rata-rata 80%.

2. Peningkatan Hasil Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III SDN 5 Salamae Kota Palopo Menggunakan Model *Self-Directed Learning* (SDL) Berbantuan Video Animasi.

a. Deskripsi Hasil Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Dalam penelitian ini terdapat 2 siklus yang dilakukan peneliti, namun sebelum memulai siklus I peneliti melakukan pra-siklus terlebih dahulu dan hasil dari pra-siklus yaitu 46,25 dengan kategori kurang. Setelah menemukan hasil pra-siklus, selanjutnya peneliti melaksanakan siklus I pada hari Rabu, 24 Juli 2024 sampai hari Kamis, 25 Juli 2024. Dibawah ini merupakan hasil tes evaluasi Siklus I dalam menulis karangan narasi menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Berdasarkan analisis data tes evaluasi tersebut diperoleh hasil tes belajar siklus I pada tabel 4.11 berikut ini:

Tabel 4.11 Hasil Belajar Tes Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	KKM	Keterangan
1	AA S	L	55	70	Belum Tuntas
2	ASS	P	75	70	Tuntas
3	AA	P	50	70	Belum Tuntas
4	A YAF	L	55	70	Belum Tuntas
5	AI	L	65	70	Belum Tuntas
6	ANF	P	40	70	Belum Tuntas
7	AAB	P	60	70	Belum Tuntas
8	AN	P	30	70	Belum Tuntas
9	APA	L	65	70	Belum Tuntas
10	AQ	P	55	70	Belum Tuntas
11	ARP	P	60	70	Belum Tuntas
12	BAN	P	55	70	Belum Tuntas
13	FAH	P	95	70	Tuntas
14	GSS	L	30	70	Belum Tuntas
15	M. F	L	90	70	Tuntas
16	M. AQ	L	55	70	Belum Tuntas
17	M. AT	L	75	70	Tuntas
18	M. FA	L	30	70	Belum Tuntas
19	M. FAF	L	85	70	Tuntas
20	M. AF	L	30	70	Belum Tuntas
21	M. AAW	L	85	70	Tuntas
22	M. DS	L	35	70	Belum Tuntas
23	M. KE	L	65	70	Belum Tuntas
24	NSH	P	95	70	Tuntas
25	NU	P	60	70	Belum Tuntas
26	RPA	L	65	70	Belum Tuntas
27	SM	P	35	70	Belum Tuntas
28	YB T	L	90	70	Tuntas
N=28	Rata-rata		1.685/28 = 60,18		

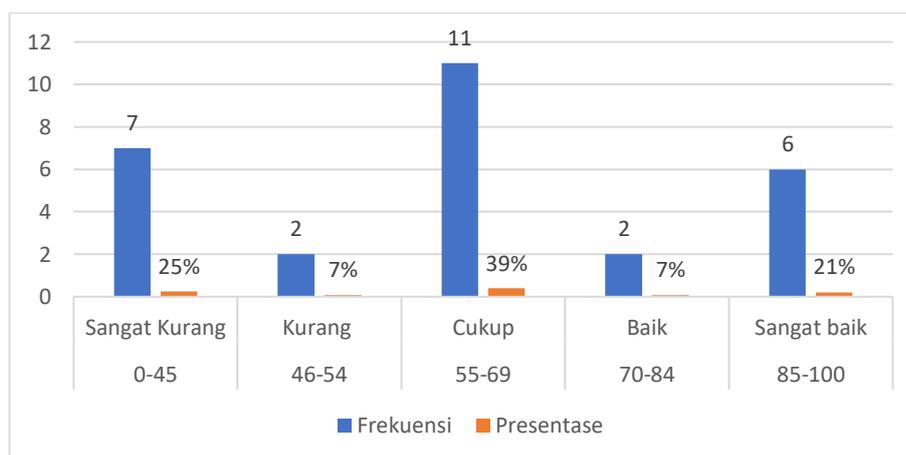
Berdasarkan tabel penilaian hasil belajar siklus I tersebut, di peroleh nilai rata-rata siswa yaitu 60,18 atau berada pada rentang kategori cukup. Pada siklus I ini proses pembelajaran berjalan dengan baik walaupun ada sekitar 6 siswa tidak berpartisipasi secara aktif, pada siklus ini jumlah siswa yang lulus KKM sebanyak

8 siswa dan yang tidak lulus KKM sebanyak 20 siswa. kategori hasil dari siklus I dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut ini:

Tabel 4.12 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus I

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-45	Sangat Kurang	7	25%
46-54	Kurang	2	7%
55-69	Cukup	11	39%
70-84	Baik	2	7%
85-100	Sangat baik	6	21%
Jumlah		28	100%

Berikut diagram batang dari kategori hasil belajar siswa pada kegiatan siklus I yang dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus I

Dikarenakan hasil siklus I tidak mencapai KKM maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II pada hari Senin, 29 Juli 2024 pukul 09.40 – 10.40 WITA dan hari Rabu, 31 Juli 2024 pukul 08.15 – 9.25 WITA. Berikut ini merupakan hasil pos test Siklus II dalam menulis karangan narasi menggunakan

model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Tabel 4.13 merupakan hasil pelaksanaan tes siklus II yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Belajar Tes Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III

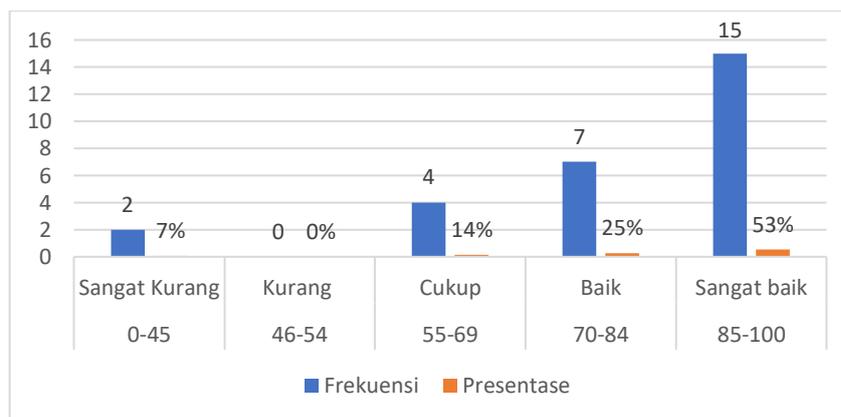
No.	Nama Siswa	L/P	Nilai	KKM	Keterangan
1	AA S	L	60	70	Belum Tuntas
2	ASS	P	75	70	Tuntas
3	AA	P	70	70	Tuntas
4	A YAF	L	80	70	Tuntas
5	AI	L	95	70	Tuntas
6	ANF	P	65	70	Belum Tuntas
7	AAB	P	65	70	Belum Tuntas
8	AN	P	30	70	Belum Tuntas
9	APA	L	80	70	Tuntas
10	AQ	P	70	70	Tuntas
11	ARP	P	85	70	Tuntas
12	BAN	P	60	70	Belum Tuntas
13	FAH	P	95	70	Tuntas
14	GSS	L	45	70	Belum Tuntas
15	M. F	L	90	70	Tuntas
16	M. AQ	L	90	70	Tuntas
17	M. AT	L	75	70	Tuntas
18	M. FA	L	70	70	Tuntas
19	M. FAF	L	80	70	Tuntas
20	M. AF	L	70	70	Tuntas
21	M. AAW	L	85	70	Tuntas
22	M. DS	L	75	70	Tuntas
23	M. KE	L	85	70	Tuntas
24	NSH	P	90	70	Tuntas
25	NU	P	80	70	Tuntas
26	RPA	L	90	70	Tuntas
27	SM	P	85	70	Tuntas
28	YB T	L	90	70	Tuntas
N=28	Rata-rata		$2.190/28 = 78,21$		

Berdasarkan tabel penilaian hasil belajar siklus II tersebut, di peroleh nilai rata-rata siswa yaitu 78,21 atau berada pada rentang kategori baik. Kategori hasil dari siklus II dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut ini:

Tabel 4.14 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus II

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
0-45	Sangat Kurang	2	7%
46-54	Kurang	0	0%
55-69	Cukup	4	14%
70-84	Baik	7	25%
85-100	Sangat baik	15	53%
Jumlah		28	100%

Berikut diagram batang dari kategori hasil belajar siswa pada kegiatan siklus I yang terdapat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Kategori Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus II

Penelitian pada kegiatan pembelajaran pra-siklus berada pada kategori kurang, karena peneliti menemukan kurangnya antusiasme siswa untuk berpartisipasi dalam belajar menulis karangan narasi. Siswa tidak paham bagaimana penulisan karangan narasi yang baik dan kurangnya umpan balik dari siswa. Berikutnya terkait dengan kurangnya kosa kata siswa adalah salah satu

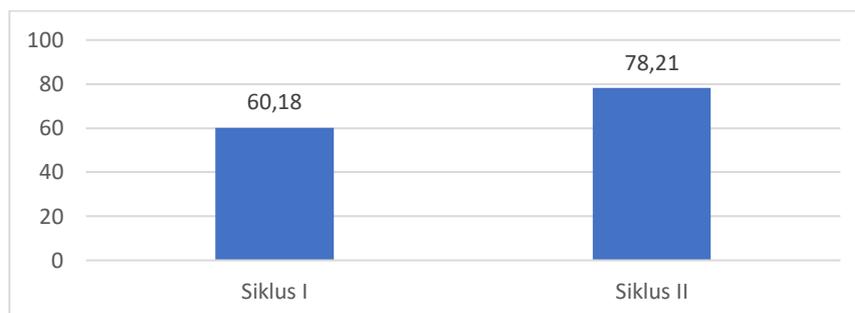
faktor yang membuat siswa menjadi sulit untuk menulis sebuah karangan. Penyusunan sebuah kalimat dan penggunaan tanda baca membuat hasil tulisan mereka menjadi kurang bagus.

Untuk penelitian pada kegiatan pembelajaran siklus I siswa sangat antusias walaupun masih ada beberapa siswa yang bingung dengan materi yang diberikan karena pertama kalinya mereka belajar menulis sebuah karangan narasi menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Pada siklus I ini proses pembelajaran berjalan dengan baik walaupun ada sekitar 6 siswa tidak berpartisipasi secara aktif, pada siklus ini jumlah siswa yang lulus KKM sebanyak 8 siswa dan yang tidak lulus KKM sebanyak 20 siswa.

. Pembelajaran pada siklus II, aktivitas siswa selama menulis karangan narasi telah mencapai nilai rata-rata 78,21 yang berarti berada pada rentang nilai 70-84 dengan kategori baik. Dari hasil pengamatan siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi yang diaplikasikan pada siklus tindakan kelas telah berhasil sehingga peneliti berhenti pada siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan pada siklus I dan siklus II, melalui penerapan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi berhasil digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil post test siklus I dan II.

Berikut diagram batang dari perbandingan hasil post test siklus I dan siklus II yang terdapat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 Perbandingan Hasil Post Test Siklus I dan Siklus II

Setelah dilakukan tindakan dengan melalui penerapan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi, siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Siswa juga terlihat aktif dalam kegiatan-kegiatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Namun, terdapat 6 siswa yang kurang mampu menuliskan karangan narasinya karena mereka belum terlalu pandai dalam membaca atau masih dalam keadaan mengeja, dan juga ada 2 siswa yang pandai membaca namun tulisan mereka masih kurang bagus. Dikarenakan Indikator keberhasilan pada penelitian ini berada pada kategori baik dengan rentang nilai 70-84 maka penelitian ini telah dikatakan berhasil. Untuk 6 siswa tersebut peneliti menyerahkan kepada guru kelas untuk bimbingan lebih lanjut kepada siswa-siswa tersebut.

B. Pembahasan

Peningkatan keterampilan menulis penting untuk dilakukan. Peningkatan keterampilan menulis adalah hal yang penting dipelajari sejak dini oleh siswa, hal itu dibabkan karena keterampilan menulis merupakan salah satu dari ke-empat keterampilan bahasa indonesia yang harus dikuasai oleh siswa. Ke-empat keterampilan tersebut adalah pembelajaran pertama siswa, karena tanpa pengetahuan tersebut siswa akan kesulitan mempelajari ilmu lainnya.

Ada berbagai macam keterampilan menulis salah satunya adalah keterampilan menulis karangan narasi. Keterampilan menulis karangan narasi setiap siswa tidaklah sama. Keterampilan menulis karangan narasi bisa diperoleh dari kebiasaan menulis karangan dari berbagai hal/media dengan pemahaman sebuah konsep dari penulisan tersebut.

1. Pembahasan Setiap Siklus

- a. Pra siklus

Dari data yang telah didapat pada pra siklus atau tes sebelum diterapkan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi masih kurang, dari 28 siswa hanya 4 siswa yang mencapai nilai KKM, dan siswa yang lainnya tidak dapat mencapai nilai KKM. Hal itu dikarenakan siswa belum paham tentang menulis karangan narasi yang benar dan kurangnya kosa kata siswa juga merupakan faktor rendahnya kualitas tulisan narasi siswa.

- b. Siklus I

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, data yang diperoleh masih cukup rendah dan dari data tersebut perlu adanya perbaikan/penyempurnaan pada siklus II. Pada siklus I terdapat 8 siswa yang mencapai nilai KKM yang artinya masih ada 20 siswa yang tidak mencapai KKM. Hal itu dikarenakan guru kurang tegas selama proses pembelajaran berlangsung. Ketegasan dalam mengajar merupakan hal penting dalam pembelajaran dimana pada penelitian Mujiono dijelaskan bahwa tegas dalam mengajar merupakan salah satu peran guru dalam

meningkatkan akhlak perspektif siswa dalam belajar.⁵⁴ Karena terdapatnya berbagai macam kepribadian siswa yang dapat mengakibatkan pembelajaran berlajalan secara tidak efektif.

c. Siklus II

Pada siklus II, prestasi individu siswa mengalami peningkatan, dimana yang awalnya hanya 8 siswa yang mencapai KKM menjadi 22 siswa. Namun masih terdapat 6 siswa yang tidak mencapai nilai KKM karena ada 4 siswa yang belum terlalu pandai dalam membaca atau masih dalam keadaan mengeja, dan juga ada 2 siswa yang pandai membaca namun tulisan mereka masih kurang bagus.

2. Pembahasan Antar Siklus

Dari uraian tiap-tiap siklus peneliti simpulkan bahwa dalam setiap siklus terlihat adanya peningkatan dibanding keadaan/pada siklus sebelumnya, baik dari prestasi belajar yang diukur melalui tes maupun dari hasil pengamatan ketika kegiatan berlangsung. Peningkatan antara kondisi awal dengan siklus I khususnya pada rata-rata prestasi siswa 46,25 menjadi 60,18 sedangkan rata-rata hasil pengamatan kepada guru saat pertemuan I dan II pada kegiatan siklus I yaitu 71% dan 71%. Untuk hasil pengamatan yang dilakukan kepada siswa saat pertemuan I dan II pada siklus I yaitu 50% dan 56%. Jadi dari hasil pengamatan tersebut, aktivitas siswa masih jauh dari target ketuntasan. Hal itu disebabkan antara lain:

⁵⁴ Mujiono et al., "Pengaruh Guru PAI dalam Meningkatkan Akhlak Perspektif Siswa" *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2022): 299-31, <https://dx.doi.org/10.35931/am.v6i2.957>.

bagi siswa *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi adalah hal yang baru, siswa belum terbiasa melaksanakan pembelajaran model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Sedangkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap guru pada siklus ini sudah dapat menguasai skenario pembelajaran namun masih terdapat kekurangan karena guru kurang tegas dalam pembelajaran.

Antara siklus I dan II, hasil perkembangan pada siklus II begitu baik dalam evaluasi pembelajaran sebab hasil pengamatan aktivitas guru dalam kelas saat pertemuan I dan II yaitu 84% dan 85% sedangkan siswa yaitu 77% dan 81%. Jadi dari hasil pengamatan tersebut, aktivitas siswa telah mencapai target ketuntasan. Hal itu disebabkan antara lain:

- a. Siswa sudah semakin akrab/terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi, yang mana model *Self-Directed Learning* (SDL) adalah model pembelajaran secara mandiri yang membuat siswa bertanggung jawab pada tugas yang guru berikan dan lebih aktif dalam belajar.⁵⁵ Media video animasi merupakan alat pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi secara efektif, merata diterima oleh siswa, berguna untuk menjelaskan proses, mengatasi keterbatasan waktu, dapat diputar ulang dan dihentikan sesuai kebutuhan.⁵⁶

⁵⁵ Tarita Aprilani Sitinjak et al., "Application of the Self-Directed Learning (Sdl) Learning Model in Environmental Engineering Courses for Students of the Building Engineering Education Study Program, University of Palangka Raya, Academic Year 2020/2021," *BALANGA: Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 9, no. 2 (2021): 78, <https://doi.org/10.37304/balanga.v9i2.3646>.

⁵⁶ Rohman, and Ana Fitrotun Nisa, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Video Animasi Pada Materi Ciri Khusus Hewan," *Edukatif: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 400, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6207>.

- b. Keberanian siswa untuk bertanya sudah nampak serta pemahaman siswa mengenai karangan narasi pun sudah baik.
 - c. Guru dalam mengajar pun sudah tegas dan jelas, sehingga siswa lebih paham apa yang disampaikan oleh guru.
3. Pembahasan Hasil Tes Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang di dalamnya terdiri dari dua siklus. Untuk setiap pertemuan peneliti memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa dan mewawancarai siswa untuk mengetahui informasi penggunaan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Selain itu pada setiap pembelajaran peneliti melakukan observasi untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini menerapkan model dan media pembelajaran yaitu model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi di kelas III SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo.

Pada siklus I, hasil tes keterampilan menulis karangan narasi siswa menghasilkan nilai rata-rata 60,18 yang masih berada pada kategori cukup yang artinya belum mencapai indikator keberhasilan penelitian ini. Sedangkan hasil tes pada siklus II, menghasilkan nilai rata-rata 78,21 dengan kategori baik. Pada siklus II, hasil tes keterampilan menulis karangan narasi siswa menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian ini yang berada pada kategori baik dengan rentang nilai 70-84.

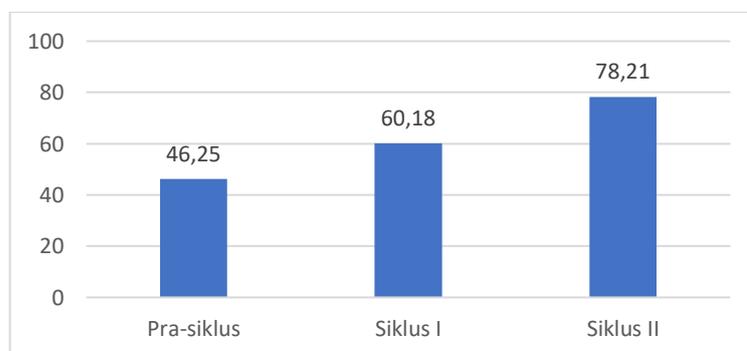
Hasil penelitian yang dilakukan sebanyak dua siklus menunjukkan bahwa model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi mampu

meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Berikut peningkatan keterampilan menulis karangan narasi siswa dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut ini:

Tabel 4.15 Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa

Pra Siklus Nilai Rata-rata	Siklus I Nilai Rata-rata	Siklus II Nilai Rata-rata
46,25	60,18	78,21

Peningkatan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III di SDN 5 salamae kota palopo dapat digambarkan dalam diagram baiang berikut ini:



Gambar 4.5 Peningkatan keterampilan menulis krangan narasi siswa

Dari tabel di 4.15 dan gambar 4.5 dapat diketahui peningkatan nilai rata-rata keterampilan menulis karangan narasi siswa dari sebelum tindakan hingga akhir siklus II.

Model dan media pembelajaran sangat membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa. penggunaan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran apalagi diterapkan di sekolah dasar, yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar menulis sebuah

karangan narasi sehingga proses belajar mengajar dari siklus I ke siklus II meningkat dengan baik. Peningkatan tersebut disebabkan karena model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi membuat siswa lebih bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Penggunaan model dan media pembelajaran ini, membuat kegiatan belajar-mengajar lebih menarik, fleksibel, dan tidak monoton. Keterlibatan aktif siswa dalam belajar menulis karangan narasi menggunakan video animasi ini mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran siswa dengan penyajian visualisasi yang jelas serta penyajiannya yang menarik.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan peneliti dengan menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi mampu meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Hal ini juga dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Berutu dengan menggunakan media film animasi, siswa dapat memperkaya pengetahuan dan wawasannya yang dapat membantu mereka dalam menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk karangan narasi yang koheren dan terstruktur.⁵⁷ Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Izzah menunjukkan bahwa model *self directed learning* tipe *sarapan* terbukti mendorong kreatifitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan mereka untuk tidak hanya menyelesaikan tugas sesuai target, tetapi juga menghasilkan karya inovatif berdasarkan pengetahuan yang diperoleh selama

⁵⁷ Rifka Christy Berutu, "Penggunaan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN 110 Pekanbaru," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 1 (2020): 98, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i1.7851>.

proses belajar.⁵⁸ Dari kedua penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan media video animasi dan model *Self-directed Learning* (SDL) dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis. Jadi, penggabungan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi tersebut yang dilakukan oleh peneliti ini mampu meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa.

Keberhasilan penerapan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa juga dapat dilihat dari bentuk respon siswa. Adapun sebagian besar siswa mengaku sebelumnya tidak mampu menulis karangan narasi, karena belum pandai menyusun kata dan menggunakan kata-kata yang baik dalam tulisannya. tetapi setelah diajar dengan menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi mereka menjadi senang dan termotivasi untuk belajar menulis karangan narasi dengan alasan mereka bebas menentukan rencana belajar sendiri, kapan dan bagaimana cara mereka dapat mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu, mereka juga senang dan tertarik dengan model dan media pembelajaran yang digunakan guru. Mereka menyukainya karena video animasi membantu mereka memperoleh informasi yang jelas, terstruktur dan penggunaan kata yang baik serta bagian-bagian karangan narasi itu sendiri. Hal ini sesuai dengan prinsip model *Self-directed learning* (SDL) yang dikenal dengan

⁵⁸ Ifrohatun Izzah “Peningkatan Kompetensi Menulis Cerpen Dengan Model Self Directed Learning Pada Kelas XI-MIPA-7 SMAN 1 Krangsaaan Probolinggo,” *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pembelajaran* 19, no. 6 (2024): 11-12.

pembelajaran mandiri (otonomi belajar) dan manfaat dari media video animasi berikut ini:

- a. Prinsip model *Self-directed Learning* (SDL) yaitu keterlibatan aktif peserta didik, penyediaan berbagai pilihan dan sumber daya, pemberian kesempatan pengambilan keputusan, dukungan kepada pembelajar, dan dorongan terhadap praktik refleksi.⁵⁹
- b. Video animasi memiliki sejumlah manfaat dan keunggulan, di antaranya adalah penggabungan berbagai media seperti audio, teks, dan gambar menjadi satu kesatuan presentasi, menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik serta tidak membosankan bagi siswa. Video animasi dapat membantu siswa dalam memahami informasi yang bersifat abstrak, serta memberikan hiburan yang menyenangkan. Pesan yang terkandung dalam video animasi juga dapat disampaikan, yang kemudian memengaruhi hasil belajar siswa.⁶⁰ sehingga hal tersebut dapat membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa.

Berikut kelebihan dan kekurangan dari hasil penelitian ini. Penelitian ini memiliki kelebihan dalam hal peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penerapan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari pra-siklus sebesar 46,25 yang berada dalam kategori kurang, menjadi 60,18 pada siklus I dengan kategori

⁵⁹ Ardy Setya Nurvrita, "Otonomi Pembelajaran Bahasa Inggris Kampus Merdeka – Merdeka Belajar," *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 20, no. 2 (2020): 111-112, <https://doi.org/10.34150/jpak.v20i2.282>.

⁶⁰ Rohman, and Ana Fitrotun Nisa, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Video Animasi Pada Materi Ciri Khusus Hewan," *Edukatif: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 400, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6207>.

cukup, dan akhirnya meningkat lagi menjadi 78,21 pada siklus II dengan kategori baik. Selain itu, model pembelajaran SDL berbantuan video animasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, di mana siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran. Penerapan media video animasi juga membantu siswa memahami konsep menulis karangan narasi dengan lebih baik, karena penyajian yang menarik dan visualisasi yang jelas. Guru juga menunjukkan peningkatan dalam penguasaan skenario pembelajaran, yang terlihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan peningkatan persentase aktivitas guru dan siswa pada siklus II dibandingkan siklus I.

Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa kekurangan. Meskipun telah terjadi peningkatan signifikan, masih terdapat enam siswa yang belum mencapai KKM pada siklus II, yang disebabkan oleh keterbatasan dalam kemampuan membaca dan menulis mereka. Beberapa siswa masih dalam tahap mengeja, sementara yang lain sudah mampu membaca dengan baik tetapi mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang kohesif dan menggunakan tanda baca yang benar. Selain itu, pada siklus I, masih terdapat kurangnya ketegasan guru dalam mengelola kelas, yang berdampak pada kurang optimalnya partisipasi siswa. Faktor lainnya adalah keterbatasan kosakata siswa yang menjadi kendala utama dalam menulis karangan narasi yang baik dan terstruktur. Pada tahap awal, siswa juga menghadapi kesulitan dalam memahami konsep model SDL karena metode ini masih tergolong baru bagi mereka. Meskipun demikian, dengan adanya pendampingan lebih lanjut oleh guru kelas, diharapkan siswa yang belum

mencapai KKM dapat memperoleh bimbingan yang lebih intensif untuk meningkatkan kemampuan menulis mereka.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai menulis karangan narasi siswa melalui penerapan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi di kelas III SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis menyimpulkan bahwa:

1. Proses belajar menulis karangan narasi siswa kelas III SD Negeri 5 Salamae menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi mengalami perubahan yang positif. Penggunaan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi ini tepat digunakan dalam proses pembelajaran menulis karangan narasi. Hal itu terlihat dari hasil observasi siklus I dan II yang menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan yang signifikan terhadap aktivitas yang dilakukan. Peningkatan ini terjadi berkat arahan guru yang lebih jelas, pengelolaan kelas yang lebih baik, serta meningkatnya keterlibatan dan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran. Guru dapat mengontrol siswa dengan sederhana, kemudian siswa dapat menentukan gaya belajar yang membuat mereka nyaman selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga mudah untuk diarahkan di kelas, karena model *Self-directed Learning* (SDL) memiliki sintaks yang bagus serta media video animasi yang memiliki ketertarikan terhadap manusia.

2. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas III SD Negeri 5 Salamae setelah mengikuti pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi. Keterampilan menulis karangan narasi siswa dapat dilihat dari hasil tes menulis karangan narasi mulai dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Hasil nilai rata-rata siswa pada prasiklus yaitu sebesar 46,25, kemudian pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 60,18, dan pada hasil tes siklus II nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 78,21. Perolehan hasil tes menulis karangan narasi siswa pada siklus II sudah mencapai nilai KKM sehingga perolehan hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi siswa dengan menggunakan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi pada kelas III SD Negeri 5 Salamae ini telah berhasil.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Penggunaan model *Self-directed Learning* (SDL) berbantuan video animasi ini bisa dijadikan sebagai suatu acuan terhadap pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang membosankan, dan guru harus memiliki kreatifitas dalam menjalankan pembelajaran di dalam kelas, serta siswa dapat mendapatkan hasil belajar yang optimal.
2. Siswa yang belum tuntas mencapai KKM yang telah ditetapkan, diharapkan mampu mengembangkan potensinya secara optimal khususnya keterampilan

menulis karangan narasi dengan tetap memperhatikan kelengkapan dalam penulisan.

3. Penggunaan model *Self-directed Learning* (SDL) bebanruan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi merupakan sebuah model dan media pembelajaran sederhana yang lazim. Maka harapan peneliti agar para peneliti selanjutnya mampu memunculkan ide-ide atau gagasan kreatif yang dekat dengan lingkungan siswa sehingga dapat menjadi sebuah teknik dan media pembelajaran baru yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, Rahmi, R. Syahrul, and Ramalis Hakim. "Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Berbasis Pendekatan Konstruktivisme di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.2 (2021), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.820>.
- Amalia, Diah, and Saprida Napitupulu. "Pengembangan media puzzle gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas iv sd 101899 lubuk pakam." *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 1.2 (2022).
- Apriliana, Anggi Citra, and Wina Hermawati. "Penggunaan Model Pembelajaran Concept Sentence Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dan Keterampilan Menulis Karangan Narasi." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5.1 (2020), <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2862>.
- Ardiansyah, Dedi, Opik Abdurrahman Taufik, and Basuki Basuki. "Konsep al-Tilmidz dalam Menuntut Ilmu: Perspektif Ahmad Tsalby dalam Kitab At-Tarbiyah Islamiyah." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8.1 (2023), [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).11988](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).11988).
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, 3 edition (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), 8.
- Aswar, Nurul, Hasbi, and Dodi Ilham, "Improving Indonesian Language Learning Outcomes for Elementari School Student through the Use of Picture Media," *Jurnal Sinestesia* 12.1 (2022).
- Berutu, Rifka Christy. "Penggunaan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN 110 Pekanbaru," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v9i1.7851>.
- Darani, Nurlia Putri. "Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Perspektif Hadis." *Jurnal Riset Agama* 1.1 (2021): 141, <https://doi.org/10.15575/jra.v1i1.14345>.
- Dewi, Dian Kirana, and Haryadi Haryadi. "Pengaruh Model CIRC terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Kelas IV SD." *Journal of Elementary School (JOES)* 5.2 (2022), <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4278>.
- Fadillah, Dillah, Aulia Fitroh, Nur Sania L, and Dini Damayanti. *Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi*, 25 and 26 edition. Indonesia: CV Jejak Publisher, 2022.
- Fadillah, Dillah. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi di Sekolah Dasar*, 4 and 1 edition. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2022.

- Fauziah, Kurniati, Norma Bastian, and Zakiyyah Zakiyyah. "Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Pandemi Covid-19," *JoISE : Journal of Integrated Science Education* 1, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.32534/joise.v1i1.4665>.
- Firman, Firman, Mirnawati, Sukirman, and Nurul Aswar, "The Relationship Between Student Learning Types and Indonesian Language Learning Achievement in FTIK IAIN Palopo Students," *Jurnal Konsepsi* 9.1 (2020)
- Firman, *Terampil Menulis Karya Ilmiah*, 8 edition. Makassar: Penerbit Aksara Timut, 2018.
- Fitri, Rahmadani, Dwika Adharia, Putri Aulia, and Abdul Halim Sahdani. "Hakikat Penelitian Tindakan Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SD Budi Utomo Sawit Rejo." *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah* 2.3 (2024), <https://doi.org/10.333/tashdiq.v1i1.571>.
- Ginting, Rahmadani Fitri, Nurul Hamidah, and Muhamad Syahir. "Pengenalan Metode Penelitian pendidikan Melalui Konsep Dasar Tindakan Kelas." *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 3.8 (2024), <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i8.2493>.
- Guntur, Muh., Nurul Fathimah, Runi Fazalani, Naim Irmayani, Jaena Mangangue, Ipri Yanti, Musyawir, Wike, Romaida Karo-Karo, and Erlinawati Situmorang. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 1 edition Yogyakarta: Selat Media Partners, 2023.
- H, Diman. *Keterampilan Menulis*, 1 edition. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2016.
- Harun, Yahya. *Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran*, 26 edition. Indonesia: Deepublish, 2020.
- Husna, Husna, Muhammad Guntur, and Sukmawaty, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12.2 (2023).
- Izzah, Ifrohatun. "Peningkatan Kompetensi Menulis Cerpen Dengan Model Self Directed Learning Pada Kelas XI-MIPA-7 SMAN 1 Krangsaaan Probolinggo," *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pembelajaran* 19, no. 6 (2024).
- Khotimah, Nur. "Penerapan Model Pembelajaran SDL (Self Directed Learning) untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa." *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 2.4 (2022), <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1934>.
- Lasfeto, Deddy. "The relationship between self-directed learning and students' social interaction in online learning environment." *Journal of e-learning*

- and knowledge society* 16.2 (2020), <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1135078>.
- Mahardika, Anatasya, and Rika Afriyanti. "Self Directed Learning Pada Modul Ajar Didesain Oleh Guru Penggerak." *EduCurio: Education Curiosity* 1.2 (2023).
- Mahfudhoh, Marisatul, and Ermawati Zulikhatin Nuroh. "the Pengaruh cerita digital terhadap keterampilan menulis karangan narasi." *Semantik* 13.1 (2024), <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p103-114>.
- Mirawati, Mirawati, Baderiah, Fingki Tandi, Salmilah, and Firman. "Strategi Guru dalam Mengembangkan Literasi Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar," *Jurnal Sinestesia* 12.1 (2022).
- Mujiono et al., "Pengaruh Guru PAI dalam Meningkatkan Akhlak Perspektif Siswa" Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah 6, no. 2 (2022): 299-31, <https://dx.doi.org/10.35931/am.v6i2.957>.
- Musyawir, Musyawir, and Siti Hajar Loilatu. "Kemampuan menulis karangan narasi berdasarkan pengalaman pribadi siswa:(The ability to write a narrative essay based on students' personal experiences)." *Uniqbu Journal of Social Sciences* 1.2 (2020), <https://doi.org/10.47323/ujss.v1i2.20>.
- Nainggolan, Aser Paul, and Rizki Bastanta B. Manalu. "Penerapan Model Self-Directed Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Pertama Cahaya Pengharapan Abadi." *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 4.3 (2022), <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i3.985>.
- Nurdin, Andi Nurdiah, Salmilah Salmilah, and Hisbullah Hisbullah. "Lapbook Berbasis Bahan Daur Ulang: Inovasi Media Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1.2 (2024). <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i2.132>.
- Nurvrita, Ardyta Setya. "Otonomi Pembelajaran Bahasa Inggris Kampus Merdeka–Merdeka Belajar." *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 20.2 (2020), <https://doi.org/10.34150/jpak.v20i2.282>.
- Pageno, Rahma Binti, Salmilah Salmilah, and Arwan Wiratman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12.4 (2024).
- Prasetya, Eska Perdana, Salati Asmahasanah, and Tohir Solehudin. "The Implementation of English Creative Writing Learning Based on Al Quran and Hadith." *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 5.1 (2024), <https://doi.org/10.32832/jpg.v5i1.15850>.
- Rahmadani, Ervi, Arwan Wiratman, and Yusdiana Yusdiana. "The Effect of Apperception on Learning Readiness of Class IV Elementary School

- Students." *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature* 2.2 (2022), <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i2.69>.
- Rohman, Rohman, and Ana Fitrotun Nisa. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Video Animasi pada Materi Ciri Khusus Hewan." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 6.1 (2024), <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6207>.
- Rosmilawati, Ila, Syadeli Hanafi, and Elysa Rizky Wijayanti, "Penerapan Model Self-Directed Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Paket B Di Windsor Homeschooling Jakarta Barat," *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)* 7, no. 1 (2022), <https://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v7i1.15304>.
- Rukajat, Ajat. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach*, 9 edition. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama, 2018.
- Samini, Elisabeth, and Mamik Suendarti. "Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi." *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 3.01 (2020), <https://doi.org/10.30998/diskursus.v3i01.6681>.
- Shaquille, TB Ahmad Fadhlán, and Bitá Parga Zen. "Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie." *Jurnal Ilmiah Media Sisfo* 17.2 (2023), <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>.
- Sitinjak, Tarita Aprilani, Lola Cassiophea, Ni Putri Diah Agustin Permanasuri, and Alen Setiawan. "Application of the Self-Directed Learning (Sdl) Learning Model in Environmental Engineering Courses for Students of the Building Engineering Education Study Program, University of Palangka Raya, Academic Year 2020/2021." *BALANGA: Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 9.2 (2021), <https://doi.org/10.37304/balanga.v9i2.3646>.
- Sudjono, Anas. *Pengantar Statistika Pendidikan*, 9 edition (Depok: Rajawali Press, 2018), 43.
- Sukirman, "Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah," *Jurnal Konsepsi* 9.2 (2020).
- Sukmawaty, Sukmawaty, Firman, T Fatimah, Mirnawati, Edhy Rustan, and Muhammad Guntur. "Kedwibahasaan Anak Sekolah Dasar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV." *Nuances of Indonesian Language* 5.1 (2024), <https://doi.org/10.51817/nila.v5i1.747>.
- Suryandari, Dian Ratna, and Haryadi Haryadi. "Analisis Penggunaan Bahasa Baku pada Siswa Kelas IV SD Melalui Keterampilan Menulis Karangan

Narasi." *Journal of Elementary School (JOES)* 5.2 (2022), <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4279>.

Wati, Santi Herlina, and Anang Sudigdo. "Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST* 1.1 (2019), <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/4760>.

Wibowo, Dwi Cahyadi, Priana Sutani, and Evi Fitrianingrum. "Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3.1 (2020), <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245>.

Wulan, Eka Putri Saptari, and Dortya Siahaan. "Strategi Pembelajaran Ekspositori Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi." *Jurnal ilmu pendidikan* 2.1 (2021), <https://doi.org/10.32696/jip.v2i1.805>.

Yusantika, Friska Dwi. "Pembiasaan adab makan dan minum untuk menanamkan karakter religius melalui video animasi bagi SDI Sabilillah Malang." *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 4.1 (2023), <https://doi.org/10.47400/jiees.v4i1.56>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



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 : dpmpptsp@palopokota.go.id, Website : <http://dpmpptsp.palopokota.go.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2/2024.0708/IP/DPMPPTSP

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 Mendagri 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 Pelimpahan 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	: AUDRIANTI
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Ds. Latowu, Kec. Batu Putih, Kab. Kolaka Utara
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2002050030

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

PENERAPAN MODEL SELF-DIRECTING LEARNING (SDL) BERBANTUAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA PADA KELAS III DI SDN 5 SALAMAE KOTA PALOPO

Lokasi Penelitian	: SD Negeri 5 Salamae Palopo
Lamanya Penelitian	: 2 Agustus 2024 s.d. 2 November 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 Agustus 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPPTSP 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 Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No. 5 Telp. (0471) 23692 Kota Palopo, 91921

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 500.16.7.1 /1632/ DPMPTSP

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : **SURIADI A. MAPPAESSU, SE, M.M**
Nip : 19840717 200801 1 004
Pangkat/Gol. : Penata
Jabatan : Kabid.Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP
Unit Kerja : Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

Menerangkan bahwa :

Nama : Audrianti
N I M : **2002050030**
Alamat : Desa Latowu
Universitas : Institut Agama Islam Negeri Palopo
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sehubungan dengan adanya Perbaikan atau Maintenance pada Aplikasi SiCantik, maka diberikan Surat Keterangan sementara ini sebagai bahan untuk proses selanjutnya.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya, dan Surat Keterangan ini tidak dapat dijadikan **jaminan atau Legalitas Perizinan** dan hanya berlaku mulai tanggal **02 Juli 2024 sampai dengan 02 Agustus 2024**.

Palopo, 02 Juli 2024

a.n. Kepala Dinas
Kabid. Pengkajian dan Pemrosesan
Perizinan PTSP



SURIADI A. MAPPAESSU, SE, M.M

Pangkat : Penata

Nip : 19840717 200801 1 004

Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian

**PEMERINTAH KOTA PALOPO**
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 5 SALAMAE
Alamat : Jl. Dr Ratulangi No. 57 Wara Utara. Telpn: (0471)-327317 Kota Palopo

SURAT KETERANGAN SELESAINENELITIAN
Nomor: 400.3.5/282/SDN.5/VIII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **MURSALIM, S.Ag.,M.Pd.**
NIP : 19731019 200801 1 007
Pangkat/Gol : Pembina/IVa
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 5 Salamae

Menyatakan bahwa Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama : **AUDRIANTI**
NIM : 2002050030
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir: Latowu, 12 Agustus 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah Selesai melaksanakan Kegiatan Penelitian dengan judul "**Penerapan Model Self-Directed Learning (SDL) Berbantuan video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Kelas III di SDN 5 Salamae Kota Palopo**". mulai tanggal 2 Juli s.d 2 Agustus 2024. selama melaksanakan kegiatan penelitian di SDN 5 Salamae, mahasiswa/i bersangkutan sangat antusias dan dapat menjalankan penelitiannya dengan sangat baik.

Demikian surat keterangan ini kami berikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Palopo, 6 Agustus 2024
Kepala Sekolah

MURSALIM, S.Ag.,M.Pd.
NIP. 19731019 200801 1 007



Lampiran 4 Lembar Validasi Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi

LEMBAR VALIDASI

VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI

Judul Penelitian : Penerapan Model *Self Directed Larning* (SDL) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa pada Kelas III di SDN 5 Salamae Kota Palopo.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan video animasi 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
1.	Video animasi yang digunakan sudah mencakup semua aspek atau unsur-unsur dalam menulis karangan narasi.				✓	
2.	Video animasi yang digunakan dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III.				✓	

3. Video animasi tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan mudah untuk dipahami.					✓
--	--	--	--	--	---

Komentar dan saran:

.....
Layar digundikan
.....
.....
.....

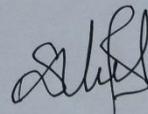
Kesimpulan:

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, Juli 2024

Validator,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1988003262020122011

Lampiran 5 Lembar Validasi Soal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi

LEMBAR VALIDASI

SOAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI

Judul Penelitian : Penerapan Model *Self Directed Learning* (SDL) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa pada Kelas III di SDN 5 Salamae Kota Palopo.

Petunjuk:

- Lembar validasi ini bertujuan mengetahui kevalidan soal yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi.
- Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang disediakan.
- Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/saran/langsung pada lembar validasi ini.
- 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 keterampilan menulis karangan narasi.					✓

4.	Soal yang digunakan sudah mencakup semua aspek dalam menulis sebuah karangan narasi.								✓
Bahasa dan Tulisan									
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.								✓
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif.								✓

Komentar dan saran:

.....
Lengkap digunakan

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, Juli 2024

Validator,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1988003262020122011

Lampiran 6 Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Judul Penelitian : Penerapan Model *Self Directed Larning* (SDL) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa pada Kelas III di SDN 5 Salamae Kota 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:

.....
Silakan digunakan

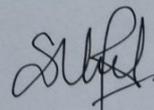
Kesimpulan:

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, Juli 2024

Validator,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1988003262020122011

Lampiran 7 Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Guru

LEMBAR VALIDASI LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Judul Penelitian : Penerapan Model *Self Directed Larning* (SDL) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa pada Kelas III di SDN 5 Salamae Kota 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:

.....
Sisakan diguncikan

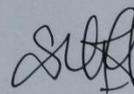
Kesimpulan:

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, Juli 2024

Validator,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1988003262020122011

Lampiran 8 Lembar Validasi Lembar Pertanyaan Wawancara

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR PERTANYAAN WAWANCARA

Judul Penelitian : Penerapan Model *Self Directed Learning* (SDL) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa pada Kelas III di SDN 5 Salamae Kota 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 model <i>self directed learning</i> berbantuan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa.					✓	
Bahasa dan Tulisan							
5.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.					✓	
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif.					✓	

Komentar dan saran:

.....
Silakan digunakan

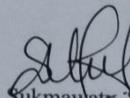
Kesimpulan:

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, Juli 2024

Validator,



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1988003262020122011

Lampiran 9 Lembar Soal

LEMBAR SOAL

Siswa kelas III di SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo

Nama :

No. Absen :

Tanggal :

Kerjakan soal berikut!

1. Jelaskan pengertian karangan narasi!
2. Tentukan unsur-unsur teks narasi dari video animasi yang kamu lihat!
 - a. Tema
 - b. Latar
 - c. Alur
 - d. Penokohan
3. Tuliskan karangan narasi dari video animasi yang kamu lihat!

Lampiran 10 Lembar Observasi Siswa

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Model *Self-Directed Learning* Berbantuan Video Animasi

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan : /1

Judul Penelitian : Penerapan Model Self-Directed Learning (SDL) Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa pada Kelas III di SDN 5 Salamae Palopo.

Setelah mengamati aspek-aspek selama proses pembelajaran berlangsung, mohon beri tanda (√) pada kolom penilaian yang tersedia, dengan interpretasi penilaian:

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	Planning (perencanaan)					
	Siswa menuliskan tujuan belajar mereka					
	Siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan.					
	Siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan mengenai penulisan karangan narasi menggunakan media video animasi.					
	Siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri agar tujuan belajar mengenai penulisan karangan narasi siswa tercapai.					
2	Monitoring (pengawasan)					
	Siswa melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka.					
	Siswa berkesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat.					
	Siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat.					

	Siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan.					
3	<i>Evaluating (evaluasi)</i>					
	Siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi menulis karangan narasi.					

Pengamat,

.....

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Model *Self-Directed Learning* Berbantuan Video Animasi

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan : /2

Judul Penelitian : Penerapan Model *Self-Directed Learning* (SDL) Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa pada Kelas III di SDN 5 Salamae Palopo.

Setelah mengamati aspek-aspek selama proses pembelajaran berlangsung, mohon beri tanda (√) pada kolom penilaian yang tersedia, dengan interpretasi penilaian:

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	Planning (perencanaan)					
	Siswa menuliskan tujuan belajar mereka.					
	Siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan.					
	Siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan mengenai penulisan karangan narasi menggunakan media video animasi.					
	Siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri agar tujuan belajar mengenai penulisan karangan narasi siswa tercapai.					
2	Monitoring (pengawasan)					
	Siswa melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka.					
	Siswa menuliskan kesulitan atau tantangan yang dihadapi selama proses menulis karangan narasi menggunakan media video animasi.					
	Siswa mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mengubah cara atau pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam menulis karangan narasi menggunakan media video animasi.					

	Siswa berkesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat.					
	Siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat.					
	Siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan.					
3	<i>Evaluating (evaluasi)</i>					
	Siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi menulis karangan narasi.					

Pengamat,

.....

Lampiran 11 Rubrik Observasi Siswa

Rubrik Penilaian Aktivitas Siswa Menggunakan Model *Self-Directed Learning* Berbantuan Video Animasi

Pertemuan 1,

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor
1	Siswa menuliskan tujuan belajar mereka	Jika siswa menuliskan tujuan belajar mereka dengan rapi.	4
		Jika siswa menuliskan tujuan belajar mereka dengan kurang rapi.	3
		Jika siswa menuliskan tujuan belajar mereka dengan tidak rapi.	2
		Jika siswa tidak menuliskan tujuan belajar mereka.	1
2	Siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan.	Jika siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan dengan baik dan jelas.	4
		Jika siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan dengan kurang baik namun jelas.	3
		Jika siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan dengan tidak baik dan tidak jelas.	2
		Jika siswa tidak memperhatikan guru dan tidak bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan.	1
3	Siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan mengenai penulisan karangan narasi menggunakan media video animasi.	Jika siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan dengan jelas dan rapi.	4
		Jika siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan dengan jelas namun kurang rapi.	3
		Jika siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan dengan tidak jelas dan tidak rapi.	2
		Jika siswa tidak merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan.	1
4	Siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri agar tujuan	Jika siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri dengan baik.	4
		Jika siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri dengan kurang baik.	3

	belajar mengenai penulisan karangan narasi siswa tercapai.	Jika siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri dengan tidak baik.	2
		Jika siswa tidak menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri dengan baik.	1
5	Siswa melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka.	Jika siswa mampu melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka dengan baik.	4
		Jika siswa mampu melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka dengan kurang baik.	3
		Jika siswa mampu melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka dengan tidak baik.	2
		Jika siswa tidak mampu melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka.	1
6	Siswa berkesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat.	Jika siswa bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat dengan baik dan jelas.	4
		Jika siswa bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat dengan kurang baik dan kurang jelas.	3
		Jika siswa bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat dengan tidak baik dan tidak jelas.	2
		Jika siswa tidak bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat.	1
7	Siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat.	Jika siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat dengan baik.	4
		Jika siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat dengan kurang baik.	3
		Jika siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat dengan tidak baik.	2
		Jika siswa tidak mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat.	1

8	Siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan.	Jika siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan dengan baik.	4
		Jika siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan dengan kurang baik.	3
		Jika siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan dengan tidak baik.	2
		Jika siswa tidak mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan.	1
9	Siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi penulisan karangan narasi siswa.	Jika siswa mampu memberikan kesimpulan akhir dari materi penulisan karangan narasi siswa dengan baik dan jelas.	4
		Jika siswa mampu memberikan kesimpulan akhir dari materi penulisan karangan narasi siswa dengan baik namun kurang jelas.	3
		Jika siswa mampu memberikan kesimpulan akhir dari materi penulisan karangan narasi siswa dengan tidak baik dan tidak jelas.	2
		Jika siswa tidak mampu memberikan kesimpulan akhir dari materi penulisan karangan narasi siswa.	1

Rubrik Penilaian Aktivitas Siswa Menggunakan Model *Self-Directed Learning* Berbantuan Video Animasi

Pertemuan 2,

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor
1	Siswa menuliskan tujuan belajar mereka.	Jika siswa menuliskan tujuan belajar mereka dengan rapi.	4
		Jika siswa menuliskan tujuan belajar mereka dengan kurang rapi.	3
		Jika siswa menuliskan tujuan belajar mereka dengan tidak rapi.	2
		Jika siswa tidak menuliskan tujuan belajar mereka.	1
2	Siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan.	Jika siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan dengan baik dan jelas.	4
		Jika siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan dengan kurang baik namun jelas.	3
		Jika siswa memperhatikan guru dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan dengan tidak baik dan tidak jelas.	2
		Jika siswa tidak memperhatikan guru dan tidak bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan.	1
3	Siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan mengenai penulisan karangan narasi menggunakan media video animasi.	Jika siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan dengan jelas dan rapi.	4
		Jika siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan dengan jelas namun kurang rapi.	3
		Jika siswa merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan dengan tidak jelas dan tidak rapi.	2
		Jika siswa tidak merencanakan kegiatan belajar yang akan mereka lakukan.	1
4	Siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri agar tujuan belajar mengenai penulisan karangan	Jika siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri dengan baik.	4
		Jika siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri dengan kurang baik.	3
		Jika siswa menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri dengan tidak baik.	2

	narasi siswa tercapai.	Jika siswa tidak menentukan waktu dan target belajar mereka sendiri dengan baik.	1
5	Siswa melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka.	Jika siswa mampu melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka dengan baik.	4
		Jika siswa mampu melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka dengan kurang baik.	3
		Jika siswa mampu melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka dengan tidak baik.	2
		Jika siswa tidak mampu melaksanakan apa yang sudah direncanakan kemudian mengamati dan mencermati proses belajar mereka.	1
6	Siswa menuliskan kesulitan atau tantangan yang dihadapi selama proses menulis karangan narasi menggunakan media video animasi.	Jika siswa menuliskan kesulitan atau tantangan yang dihadapi selama proses menulis karangan narasi menggunakan media video animasi dengan jelas dan rapi.	4
		Jika siswa menuliskan kesulitan atau tantangan yang dihadapi selama proses menulis karangan narasi menggunakan media video animasi dengan kurang jelas namun rapi.	3
		Jika siswa menuliskan kesulitan atau tantangan yang dihadapi selama proses menulis karangan narasi menggunakan media video animasi dengan tidak jelas dan tidak rapi.	2
		Jika siswa tidak menuliskan kesulitan atau tantangan yang dihadapi selama proses menulis karangan narasi menggunakan media video animasi.	1
7	Siswa mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mengubah cara atau pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam menulis karangan	Jika siswa mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mengubah cara atau pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam menulis karangan narasi menggunakan media video animasi dengan baik.	4
		Jika siswa mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mengubah cara atau pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam menulis	3

	narasi menggunakan media video animasi.	karangan narasi menggunakan media video animasi dengan kurang baik.	
		Jika siswa mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mengubah cara atau pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam menulis karangan narasi menggunakan media video animasi dengan tidak baik.	2
		Jika siswa tidak mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mengubah cara atau pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam menulis karangan narasi menggunakan media video animasi.	1
8	Siswa berkesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat.	Jika siswa bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat dengan baik dan jelas.	4
		Jika siswa bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat dengan kurang baik dan kurang jelas.	3
		Jika siswa bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat dengan tidak baik dan tidak jelas.	2
		Jika siswa tidak bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat.	1
9	Siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat.	Jika siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat dengan baik.	4
		Jika siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat dengan kurang baik.	3
		Jika siswa mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat dengan tidak baik.	2
		Jika siswa tidak mendengarkan dan menyimak jawaban atau informasi yang diberikan oleh guru maupun teman sejawat.	1
10	Siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada	Jika siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menumui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan dengan baik.	4

	menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan.	Jika siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan dengan kurang baik.	3
		Jika siswa mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan dengan tidak baik.	2
		Jika siswa tidak mampu memberikan ide-ide baru kemudian mengkombinasikan ide-ide yang ada menjadi ide baru ketika menemui hambatan saat menyelesaikan suatu persoalan.	1
11	Siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi penulisan karangan narasi siswa.	Jika siswa mampu memberikan kesimpulan akhir dari materi penulisan karangan narasi siswa dengan baik dan jelas.	4
		Jika siswa mampu memberikan kesimpulan akhir dari materi penulisan karangan narasi siswa dengan baik namun kurang jelas.	3
		Jika siswa mampu memberikan kesimpulan akhir dari materi penulisan karangan narasi siswa dengan tidak baik dan tidak jelas.	2
		Jika siswa tidak mampu memberikan kesimpulan akhir dari materi penulisan karangan narasi siswa.	1

Lampiran 12 Lembar Observasi Guru

Lembar Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Model *Self-Directed Learning* Berbantuan Video Animasi

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan : /1

Judul Penelitian : Penerapan Model *Self-Directed Learning* (SDL) Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa pada Kelas III di SDN 5 Salamae Palopo.

Setelah mengamati aspek-aspek selama proses pembelajaran berlangsung, mohon beri tanda (√) pada kolom penilaian yang tersedia, dengan interpretasi penilaian:

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	Planning (perencanaan)					
	Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas.					
	Guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.					
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.					
	Guru memotivasi siswa.					
	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran <i>self directed learning</i> berbantuan video animasi.					
	Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.					
2	Monitoring (pengawasan)					
	Guru menyampaikan materi ajar yaitu materi tentang menulis karangan narasi.					
	Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab dan menampilkan sebuah video animasi kemudian menjelaskan bagian-bagian dari penulisan karangan narasi yang terdapat pada video animasi tersebut.					

	Guru membimbing siswa untuk menulis sebuah karangan narasi dari video animasi yang dilihat.					
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.					
	Guru memberikan tanggapan dari pertanyaan.					
3	<i>Evaluating (evaluasi)</i>					
	Guru memberikan tugas kepada siswa.					
	Guru mengucapkan salam.					

Pengamat,

.....

Lembar Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Model *Self-Directed Learning* Berbantuan Video Animasi

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan : /2

Judul Penelitian : Penerapan Model *Self-Directed Learning* (SDL) Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa pada Kelas III di SDN 5 Salamae Palopo.

Setelah mengamati aspek-aspek selama proses pembelajaran berlangsung, mohon beri tanda (√) pada kolom penilaian yang tersedia, dengan interpretasi penilaian:

1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1	Planning (perencanaan)					
	Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas.					
	Guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.					
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.					
	Guru memotivasi siswa.					
	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran <i>self directed learning</i> berbantuan video animasi.					
	Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.					
2	Monitoring (pengawasan)					
	Guru menanyakan tugas yang diberikan sebelumnya dan mempersilahkan siswa untuk mengumpulkan tugas tersebut.					
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan siswa di depan kelas.					
	Guru mengklarifikasi atau memperbaiki hasil tulisan karangan narasi yang siswa buat menggunakan referensi dari video animasi.					

	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.					
	Guru memberikan tanggapan dari pertanyaan.					
	Guru mengklarifikasi konsep jika ada problem.					
	Guru membimbing siswa jika ada problem.					
3	<i>Evaluating (evaluasi)</i>					
	Guru meberikan dan menanyakan kesimpulan akhir kepada siswa.					
	Guru mengucapkan salam.					

Pengamat,

.....

Lampiran 13 Rubrik Observasi Guru

Rubrik Penilaian Aktivitas Guru Menggunakan Model *Self-Directed Learning* Berbantuan Video Animasi

Pertemuan 1,

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor
1	Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas.	Jika guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas dengan baik dan tepat.	4
		Jika guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas.	3
		Jika guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas dengan kurang baik.	2
		Jika guru tidak memberikan salam dan mengkondisikan kelas.	1
2	Guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.	Jika guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa dengan baik.	4
		Jika guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.	3
		Jika guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa dengan kurang baik.	2
		Jika guru tidak mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.	1
3	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
4	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

5	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran <i>self directed learning</i> berbantuan video animasi.	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
6	Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	Jika guru memberikan pertanyaan dan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.	4
		Jika guru memberikan pertanyaan kepada siswa namun tidak memberikan kesempatan untuk bertanya kembali.	3
		Jika guru memberikan pertanyaan dan kesempatan kepada siswa untuk bertanya namun guru menjawab dengan kurang baik.	2
		Jika guru tidak memberikan pertanyaan dan kesempatan bertanya kepada siswa.	1
7	Guru menyampaikan materi ajar yaitu materi tentang menulis karangan narasi.	Jika guru menyampaikan materi ajar yaitu materi tentang menulis karangan narasi dengan baik dan jelas.	4
		Jika guru menyampaikan materi ajar yaitu materi tentang menulis karangan narasi dengan baik namun kurang jelas.	3
		Jika guru menyampaikan materi ajar yaitu materi tentang menulis karangan narasi dengan tidak baik dan kurang jelas.	2
		Jika guru tidak menyampaikan materi ajar yaitu materi tentang menulis karangan narasi.	1
8	Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab dan menampilkan sebuah video animasi kemudian menjelaskan bagian-bagian dari penulisan karangan narasi yang terdapat pada video animasi tersebut.	Jika guru melakukan apresiasi dengan tanya jawab dan menampilkan video animasi dengan penjelasan yang jelas kepada siswa.	4
		Jika guru melakukan apresiasi dengan tanya jawab dan menampilkan video animasi dengan penjelasan yang kurang jelas kepada siswa.	3
		Jika guru melakukan apresiasi dengan tanya jawab dan menampilkan video animasi dengan penjelasan yang tidak jelas kepada siswa.	2
		Jika guru tidak melakukan apresiasi dengan tanya jawab dan tidak menampilkan video animasi kepada siswa.	1

9	Guru membimbing siswa untuk menulis sebuah karangan narasi dari video animasi yang dilihat.	Jika guru membimbing siswa dengan baik.	4
		Jika guru membimbing siswa dengan kurang baik.	3
		Jika guru membimbing dengan tidak baik.	2
		Jika guru tidak membimbing untuk menulis karangan narasi dari video animasi yang siswa lihat.	1
10	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.	Jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan tertib.	4
		Jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan kurang tertib.	3
		Jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan tidak tertib	2
		Jika guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.	1
11	Guru memberikan tanggapan dari pertanyaan.	Jika guru memberikan tanggapan dari pertanyaan siswa dengan jelas.	4
		Jika guru memberikan tanggapan dari pertanyaan siswa dengan kurang jelas.	3
		Jika guru memberikan tanggapan dari pertanyaan siswa dengan tidak jelas.	2
		Jika guru tidak memberikan tanggapan dari pertanyaan siswa.	1
12	Guru memberikan tugas kepada siswa.	Jika guru memberikan tugas kepada siswa dengan jelas.	4
		Jika guru memberikan tugas kepada siswa dengan kurang jelas.	3
		Jika guru memberikan tugas kepada siswa dengan tidak jelas.	2
		Jika guru tidak memberikan tugas kepada siswa.	1
13	Guru mengucapkan salam.	Jika guru mengucapkan salam dengan baik.	4
		Jika guru mengucapkan salam.	3
		Jika guru mengucapkan salam dengan kurang baik.	2
		Jika guru tidak mengucapkan salam.	1

Rubrik Penilaian Aktivitas Guru Menggunakan Model *Self-Directed Learning* Berbantuan Video Animasi

Pertemuan 2,

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor
1	Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas.	Jika guru memberikan memberikan salam dan mengkondisikan kelas dengan baik dan tepat.	4
		Jika guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas.	3
		Jika guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas dengan kurang baik.	2
		Jika guru tidak memberikan salam dan mengkondisikan kelas.	1
2	Guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.	Jika guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa dengan baik.	4
		Jika guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.	3
		Jika guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa dengan kurang baik.	2
		Jika guru tidak mempersilahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.	1
3	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
4	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
5	Guru menyampaikan langkah-langkah	Jika guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dengan jelas.	4

	pembelajaran dengan model pembelajaran <i>self directed learning</i> berbantuan video animasi.	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
6	Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	Jika guru memberikan pertanyaan dan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.	4
		Jika guru memberikan pertanyaan kepada siswa namun tidak memberikan kesempatan untuk bertanya kembali.	3
		Jika guru memberikan pertanyaan dan kesempatan kepada siswa untuk bertanya namun guru menjawab dengan kurang baik.	2
		Jika guru tidak memberikan pertanyaan dan kesempatan bertanya kepada siswa.	1
7	Guru menanyakan tugas yang diberikan sebelumnya dan mempersilahkan siswa untuk mengumpulkan tugas tersebut.	Jika guru menanyakan tugas yang diberikan sebelumnya dan mempersilahkan siswa untuk mengumpulkan tugas tersebut dengan baik dan jelas.	4
		Jika guru menanyakan tugas yang diberikan sebelumnya dan mempersilahkan siswa untuk mengumpulkan tugas tersebut dengan baik namun kurang jelas.	3
		Jika guru menanyakan tugas yang diberikan sebelumnya dan mempersilahkan siswa untuk mengumpulkan tugas tersebut dengan tidak baik dan kurang jelas.	2
		Jika guru tidak menanyakan tugas yang diberikan sebelumnya dan mempersilahkan siswa untuk mengumpulkan tugas tersebut.	1
8	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan siswa di depan kelas.	Jika guru mempersilahkan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan siswa di depan kelas dengan baik dan tertip.	4
		Jika guru mempersilahkan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan siswa di depan kelas dengan kurang baik namun tertip.	3
		Jika guru mempersilahkan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan siswa di depan kelas dengan tidak baik dan kurang tertip.	2

		Jika guru tidak mempersilahkan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan siswa di depan kelas.	1
9	Guru mengklarifikasi atau memperbaiki hasil tulisan karangan narasi yang siswa buat menggunakan referensi dari video animasi.	Jika guru mengklarifikasi atau memperbaiki hasil tulisan siswa dengan baik dan jelas.	4
		Jika guru mengklarifikasi atau memperbaiki hasil tulisan siswa dengan baik namun kurang jelas.	3
		Jika guru mengklarifikasi atau memperbaiki hasil tulisan siswa dengan tidak baik dan kurang jelas.	2
		Jika guru tidak mengklarifikasi atau memperbaiki hasil tulisan siswa.	1
10	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.	Jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan tertib.	4
		Jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan kurang tertib.	3
		Jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan tidak tertib	2
		Jika guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.	1
12	Guru memberikan tanggapan dari pertanyaan.	Jika guru memberikan tanggapan dari pertanyaan siswa dengan jelas.	4
		Jika guru memberikan tanggapan dari pertanyaan siswa dengan kurang jelas.	3
		Jika guru memberikan tanggapan dari pertanyaan siswa dengan tidak jelas.	2
		Jika guru tidak memberikan tanggapan dari pertanyaan siswa.	1
13	Guru mengklarifikasi konsep jika ada problem.	Jika guru mengklarifikasi konsep jika ada problem dengan jelas.	4
		Jika guru mengklarifikasi konsep jika ada problem dengan kurang jelas.	3
		Jika guru mengklarifikasi konsep jika ada problem dengan tidak jelas.	2
		Jika guru tidak mengklarifikasi konsep saat menemukan problem.	1
14	Guru membimbing siswa jika ada problem.	Jika guru membimbing siswa jika ada problem dengan jelas.	4
		Jika guru membimbing siswa jika ada problem dengan kurang jelas.	3

		Jika guru membimbing siswa jika ada problem dengan tidak jelas.	2
		Jika guru tidak membimbing siswa jika ada problem.	1
15	Guru memberikan dan menanyakan kesimpulan akhir kepada siswa.	Jika guru memberikan dan menanyakan kesimpulan akhir kepada siswa dan guru juga memberikan kesimpulan akhir.	4
		Jika guru tidak memberikan dan menanyakan kesimpulan akhir kepada siswa namun guru memberikan kesimpulan akhir.	3
		Jika guru memberikan dan menanyakan kesimpulan akhir kepada siswa namun guru tidak memberikan kesimpulan akhir.	2
		Jika guru tidak memberikan dan menanyakan kesimpulan akhir kepada siswa dan guru juga tidak memberikan kesimpulan akhir.	1

Lampiran 14 Lembar Wawancara

LEMBAR PERTANYAAN WAWANCARA

Siswa kelas III di SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo

Nama :

Siklus ke :

Berikan tanda centang (√) pada kolom keterangan yang menurut kamu benar pada pertanyaan tersebut!

No	Pertanyaan	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu sudah paham cara menulis karangan narasi?		
2	Bagaimana perasaanmu saat mengikuti kegiatan belajar menulis karangan narasi?		
3	Bagaimana langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru, apakah cukup baik?		
4	Apakah kamu mengalami kesulitan saat belajar menulis karangan narasi?		
5	Apakah kamu menyukai model <i>self directed learning</i> berbantuan video animasi yang digunakan guru dalam mengajar menulis karangan narasi?		

Lampiran 15 Dokumentasi





Lampiran 16 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III/II

Alokasi Waktu : 1 × 35 menit

Siklus/Pertemuan : I/1

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menerima ajaran agama yang di anutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian (IP)
Menulis sebuah karangan narasi berdasarkan video animasi yang ditampilkan dengan memperhatikan ejaan, huruf kapital dan tanda baca.	Mengidentifikasi unsur-unsur karangan narasi yang terdapat pada video animasi yang ditampilkan dan menyusun menjadi sebuah karangan narasi yang utuh.

C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati video animasi, siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur karangan narasi.
- Dengan mengamati video animasi, siswa mampu menuliskan karangan narasi dengan memperhatikan ejaan, spasi, huruf kapital, dan tanda baca.

D. Materi dan Media Pembelajaran

- Bahasa Indonesia : Menulis karangan narasi
- Media : Video animasi

E. Model dan Metode Pembelajaran

- Model : *Self-Directed Learning* (SDL)
- Metode : Tanya jawab, ceramah, pengamatan, penugasan, dan demonstrasi.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam kepada siswa dan mengkondisikan kelas agar siap dalam melaksanakan pembelajaran.2. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin do'a.3. Guru mengecek kehadiran siswa.4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.5. Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	10 menit.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyampaikan materi pembelajaran.2. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran siswa menulis tujuan pembelajaran dan menentukan rencana belajar mereka.	20 menit.

	3. Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab dan menampilkan sebuah video animasi setelah itu menjelaskan bagian-bagian dari penulisan karangan narasi yang terdapat pada video animasi tersebut. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. 5. Guru memberikan tanggapan dari pertanyaan. 6. Guru membimbing dan mengklarifikasi konsep jika ada problem.	
Kegiatan penutup	1. Guru memberikan tugas kepada siswa. 2. Guru menanyakan kesimpulan akhir kepada siswa. 3. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin do'a kemudian mengucapkan salam.	5 menit.

G. Penilaian

1. Teknik penilaian

- Sikap : Observasi (pengamatan)
- Pengetahuan : Tes
- Keterampilan : Unjuk kerja

2. Instrumen penilaian

- Sikap
 - a. Aspek

No	Nama	Percaya diri				Disiplin				Bekerja keras			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													

Keterangan :

BT : Belum Terlihat, MT : Mulai Terlihat, MB : Mulai Berkembang, SM : Sudah Membudaya.

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut

- Pengetahuan
 - a. Penilaian dilakukan dengan tes.
 - b. Skor maksimal : 100

Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal x 100 =

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klarifikasi
85-100	A	SB (Sangat Baik)
70-84	B	B (Baik)

- Keterampilan
 - a. Penilaian observasi (pengamatan)

Lembar pengamatan keterampilan menulis karangan narasi

No	Kriteria	Terlihat (√)	Belum terlihat (√)
1	Siswa mampu mengikuti instruksi guru
2	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran
3	Siswa mampu menulis karangan narasi

- b. Penilaian unjuk kerja

Rubrik kegiatan menulis karangan narasi

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Pengidentifikasi- unsur-unsur karangan narasi	Siswa mengidentifikasi- unsur-unsur karangan narasi dengan tepat.	Siswa mengidentifikasi- unsur-unsur karangan narasi dengan kurang tepat .	Siswa mengidentifikasi- unsur- unsur karangan narasi dengan tidak tepat.	Siswa belum mampu mengidentifikasi- Fikasi unsur-unsur karangan narasi.

	Penyusunan karangan narasi.	Siswa menyusun karangan narasi dengan baik.	Siswa menyusun karangan narasi dengan kurang baik.	Siswa menyusun karangan narasi dengan tidak baik.	Siswa belum mampu menyusun karangan narasi.
--	-----------------------------	---	--	---	---

Mengetahui,

Guru Kelas IIIA,



Mitha Utami Amalia, S.Pd., Gr.
NIP 199207172022212026

Mahasiswa,



Audrianti
NIM 2002050030

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III/II

Alokasi Waktu : 1 × 35 menit

Siklus/Pertemuan : I/2

A. Kompetensi Inti (KI)

5. Menerima dan menerima ajaran agama yang di anutnya.
6. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian (IP)
Menulis sebuah karangan narasi berdasarkan video animasi yang ditampilkan dengan memperhatikan ejaan, huruf kapital dan tanda baca.	Mengidentifikasi unsur-unsur karangan narasi yang terdapat pada video animasi yang ditampilkan dan menyusun menjadi sebuah karangan narasi yang utuh.

C. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu menyampaikan atau mempresentasikan hasil karangan narasi di depan kelas.

D. Materi dan Media Pembelajaran

- Bahasa Indonesia : Menulis karangan narasi
- Media : Video animasi

E. Model dan Metode Pembelajaran

- Model : *Self-Directed Learning* (SDL)
- Metode : Tanya jawab, ceramah, pengamatan, penugasan, dan demonstrasi.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam kepada siswa dan mengkondisikan kelas agar siap dalam melaksanakan pembelajaran.2. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin do'a.3. Guru mengecek kehadiran siswa.4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.6. Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	10 menit.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menanyakan tugas sebelumnya kepada siswa dan mempersilahkan siswa untuk mengumpulkan tugas tersebut.2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan mereka didepan kelas.3. Guru mengklarifikasi atau memperbaiki hasil tulisan karangan narasi yang siswa buat kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.4. Guru memberikan tanggapan dari pertanyaan yang diajukan siswa serta	20 menit.

	membimbing siswa dan mengklarifikasi konsep yang siswa tidak paham.	
Kegiatan penutup	1. Guru menanyakan kesimpulan akhir kepada siswa. 2. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin do'a kemudian mengucapkan salam.	5 menit.

G. Penilaian

5. Teknik penilaian

- Sikap : Observasi (pengamatan)
- Pengetahuan : Tes
- Keterampilan : Unjuk kerja

6. Instrumen penilaian

- Sikap
 - b. Aspek

No	Nama	Percaya diri				Disiplin				Bekerja keras			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													

Keterangan :

BT : Belum Terlihat, MT : Mulai Terlihat, MB : Mulai Berkembang, SM : Sudah Membudaya.

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut

- Pengetahuan
 - c. Penilaian dilakukan dengan tes.
 - d. Skor maksimal : 100

Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal x 100 =

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klarifikasi
85-100	A	SB (Sangat Baik)
70-84	B	B (Baik)

- Keterampilan

c. Penilaian observasi (pengamatan)

Lembar pengamatan keterampilan menulis karangan narasi

No	Kriteria	Terlihat (√)	Belum terlihat (√)
1	Siswa mampu mengikuti instruksi guru
2	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran
3	Siswa mampu menulis karangan narasi

d. Penilaian unjuk kerja

Rubrik kegiatan menulis karangan narasi

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Pengidentifikasi- unsur-unsur karangan narasi	Siswa mengidentifikasi- unsur-unsur karangan narasi dengan tepat.	Siswa mengidentifikasi- unsur-unsur karangan narasi dengan kurang tepat .	Siswa mengidentifikasi- unsur- unsur karangan narasi dengan tidak tepat.	Siswa belum mampu mengidentifikasi- Fikasi unsur-unsur karangan narasi.
	Penyusunan karangan narasi.	Siswa menyusun karangan narasi dengan baik.	Siswa menyusun karangan narasi dengan kurang baik.	Siswa menyusun karangan narasi dengan tidak baik.	Siswa belum mampu menyusun karangan narasi.

Mengetahui,

Guru Kelas IIIA,



Mitha Utami Amalia, S.Pd., Gr.

NIP 199207172022212026

Mahasiswa,



Audrianti

NIM 2002050030

Lampiran 18 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III/II

Alokasi Waktu : 1 × 35 menit

Siklus/Pertemuan : II/1

A. Kompetensi Inti (KI)

9. Menerima dan menerima ajaran agama yang di anutnya.
10. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
11. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
12. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian (IP)
Menulis sebuah karangan narasi berdasarkan video animasi yang ditampilkan dengan	Mengidentifikasi unsur-unsur karangan narasi yang terdapat pada video animasi yang ditampilkan

memperhatikan ejaan, huruf kapital dan tanda baca.	dan menyusun menjadi sebuah karangan narasi yang utuh.
--	--

C. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu menjelaskan dan menyebutkan unsur-unsur karangan narasi.
- Setelah mengamati video animasi, siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur karangan narasi dan mampu menuliskan karangan narasi dengan memperhatikan ejaan, spasi, huruf kapital, paragraf dan tanda baca.

D. Materi dan Media Pembelajaran

- Bahasa Indonesia : Menulis karangan narasi
- Media : Video animasi

E. Model dan Metode Pembelajaran

- Model : *Self-Directed Learning* (SDL)
- Metode : Tanya jawab, ceramah, pengamatan, penugasan, dan demonstrasi.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam kepada siswa dan mengkondisikan kelas agar siap dalam melaksanakan pembelajaran. 2. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin do'a. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. 5. Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 	10 menit.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi pembelajaran. 	20 menit.

	<p>2. Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab dan menampilkan sebuah video animasi setelah itu menjelaskan bagian-bagian dari penulisan karangan narasi yang terdapat pada video animasi tersebut.</p> <p>3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.</p> <p>7. Guru memberikan tanggapan dari pertanyaan.</p> <p>8. Guru membimbing dan mengklarifikasi konsep jika ada problem.</p>	
Kegiatan penutup	<p>4. Guru memberikan tugas kepada siswa.</p> <p>5. Guru menanyakan kesimpulan akhir kepada siswa.</p> <p>6. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin do'a kemudian mengucapkan salam.</p>	5 menit.

G. Penilaian

3. Teknik penilaian

- Sikap : Observasi (pengamatan)
- Pengetahuan : Tes
- Keterampilan : Unjuk kerja

4. Instrumen penilaian

- Sikap

c. Aspek

No	Nama	Percaya diri				Disiplin				Bekerja keras			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													

Keterangan :

BT : Belum Terlihat, MT : Mulai Terlihat, MB : Mulai Berkembang, SM : Sudah Membudaya.

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut

- Pengetahuan
 - Penilaian dilakukan dengan tes.
 - Skor maksimal : 100

Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal x 100 =

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klarifikasi
85-100	A	SB (Sangat Baik)
70-84	B	B (Baik)

- Keterampilan
 - Penilaian observasi (pengamatan)

Lembar pengamatan keterampilan menulis karangan narasi

No	Kriteria	Terlihat (√)	Belum terlihat (√)
1	Siswa mampu mengikuti instruksi guru
2	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran
3	Siswa mampu menulis karangan narasi

- Penilaian unjuk kerja

Rubrik kegiatan menulis karangan narasi

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Pengidentifikasi- unsur-unsur karangan narasi	Siswa mengidentifikasi- unsur-unsur karangan narasi dengan tepat.	Siswa mengidentifikasi- unsur-unsur karangan narasi dengan kurang tepat .	Siswa mengidentifikasi- unsur- unsur karangan narasi dengan tidak tepat.	Siswa belum mampu mengidentifikasi- Fikasi unsur-unsur karangan narasi.

	Penyusunan karangan narasi.	Siswa menyusun karangan narasi dengan baik.	Siswa menyusun karangan narasi dengan kurang baik.	Siswa menyusun karangan narasi dengan tidak baik.	Siswa belum mampu menyusun karangan narasi.
--	-----------------------------	---	--	---	---

Mengetahui,

Guru Kelas IIIA,



Mitha Utami Amalia, S.Pd., Gr.

NIP 199207172022212026

Mahasiswa,



Audrianti

NIM 2002050030

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Salamae Kota Palopo

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III/II

Alokasi Waktu : 1 × 35 menit

Siklus/Pertemuan : II/2

A. Kompetensi Inti (KI)

13. Menerima dan menerima ajaran agama yang di anutnya.
14. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
15. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
16. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian (IP)
Menulis sebuah karangan narasi berdasarkan video animasi yang ditampilkan dengan memperhatikan ejaan, huruf kapital dan tanda baca.	Mengidentifikasi unsur-unsur karangan narasi yang terdapat pada video animasi yang ditampilkan dan menyusun menjadi sebuah karangan narasi yang utuh.

C. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu menyampaikan atau mempresentasikan hasil karangan narasi didepan kelas.
- Siswa mampu menyimpulkan materi pembelajaran mengenai karangan narasi.

D. Materi dan Media Pembelajaran

- Bahasa Indonesia : Menulis karangan narasi
- Media : Video animasi

E. Model dan Metode Pembelajaran

- Model : *Self-Directed Learning* (SDL)
- Metode : Tanya jawab, ceramah, pengamatan, penugasan, dan demonstrasi.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam kepada siswa dan mengkondisikan kelas agar siap dalam melaksanakan pembelajaran.2. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin do'a.3. Guru mengecek kehadiran siswa.4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.5. Siswa bebas bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	10 menit.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan hasil tes menulis karangan narasi yang telah mereka selesaikan.2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan karangan narasi yang telah mereka tulis.3. Guru mengklarifikasi atau memperbaiki hasil tulisan karangan narasi yang siswa buat kemudian memberikan kesempatan	20 menit.

	<p>kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.</p> <p>4. Guru memberikan tanggapan dari pertanyaan yang diajukan siswa serta membimbing siswa dan mengklarifikasi konsep yang siswa tidak paham.</p>	
Kegiatan penutup	<p>1. Guru menanyakan kesimpulan akhir kepada siswa.</p> <p>2. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin do'a kemudian mengucapkan salam.</p>	5 menit.

G. Penilaian

7. Teknik penilaian

- Sikap : Observasi (pengamatan)
- Pengetahuan : Tes
- Keterampilan : Unjuk kerja

8. Instrumen penilaian

- Sikap

d. Aspek

No	Nama	Percaya diri				Disiplin				Bekerja keras			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													

Keterangan :

BT : Belum Terlihat, MT : Mulai Terlihat, MB : Mulai Berkembang, SM : Sudah Membudaya.

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut

- Pengetahuan

g. Penilaian dilakukan dengan tes.

h. Skor maksimal : 100

Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal x 100 =

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klarifikasi
85-100	A	SB (Sangat Baik)
70-84	B	B (Baik)

- Keterampilan

g. Penilaian observasi (pengamatan)

Lembar pengamatan keterampilan menulis karangan narasi

No	Kriteria	Terlihat (√)	Belum terlihat (√)
1	Siswa mampu mengikuti instruksi guru
2	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran
3	Siswa mampu menulis karangan narasi

h. Penilaian unjuk kerja

Rubrik kegiatan menulis karangan narasi

No	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Pengidenti- fikasian unsur-unsur karangan narasi	Siswa mengidenti- fikasi unsur-unsur karangan narasi dengan tepat.	Siswa mengidenti- fikasi unsur-unsur karangan narasi dengan kurang tepat .	Siswa mengidenti- fikasi unsur- unsur karangan narasi dengan tidak tepat.	Siswa belum mampu mengidenti- fikasi unsur-unsur karangan narasi.
	Penyusunan karangan narasi.	Siswa menyusun karangan narasi dengan baik.	Siswa menyusun karangan narasi dengan	Siswa menyusun karangan narasi dengan tidak baik.	Siswa belum mampu menyusun karangan narasi.

			kurang baik.		
--	--	--	-----------------	--	--

Mengetahui,

Guru Kelas IIIA,



Mitha Utami Amalia, S.Pd., Gr.

NIP 199207172022212026

Mahasiswa,



Audrianti

NIM 2002050030

Lampiran 20 Hasil Tes Siswa

Alrif
No. Absen : 5 Tanggal : 24 Juli 2024

1. karangan narasi adalah karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa menurut urutan kejadian atau kronologisnya.
2. Unsur-unsur narasi
 - a. Tema : Bersyukur
 - b. Latar : Tempat : hutan, sungai, pinggir sungai, dan sarang itik.
Waktu : Pagi, Siang, sore, dan malam.
Suasana : sedih dan gembira.
 - c. Alur : Alur maju
 - d. Penokohan
 - Induk itik : sayang anak
 - Anak itik : jahat
 - Itik buruk rupa : baik
 - Hewan lain : jahat
 - Sekumpulan angsa dewasa : tamah dan bijak.
3. Itik Buruk Rupa.

Di tepi danau hiduplah se ekor ibu itik yang sedang mengerami telur-telurnya. Satu-persatu telur tersebut menetas, betapa terkejutnya ibu itik saat melihat salah satu anak berbeda dari anaknya yang lain. Anak itik tersebut berwarna abu-abu dan berbadan besar, namun ibu itik tak peduli dan tetap menyambut kehadiran semua anaknya dengan hati yang gembira. Saat ibu itik berenang bersama dengan anak-anaknya, hewan-hewan lain memandangi anak itik yang berwarna abu-abu dengan tatapan mengintip. Semua hewan, bahkan saudaranya sendiripun memberinya julukan si itik buruk rupa. Dengan perasaan sedih, si itik buruk rupa memutuskan untuk pergi dan mencari teman-teman baru yang dapat menerimanya. Dalam perjalanan si itik buruk rupa bertemu dengan seekor anjing, namun anjing tersebut malah menjauhinya. Si itik buruk rupapun melanjutkan perjalanan, ia merasa keletihan dan tertidur di depan sebuah rumah. Iapun kembali melanjutkan perjalanan dengan hati yang hancur karena ia merasa tak ada hewan yang mau menerima dan berteman dengannya. Tanpa di sadari musim berganti dan si itik buruk rupapun tumbuh semakin besar. Betapa terkejutnya si itik saat melihat pantulannya di sungai, ia melihat sosok angsa putih yang cantik kini ia bukan lagi si itik buruk rupa. Dengan perasaan bahagia si itikpun terbang bersama angsa lainnya.

"Janganlah menilai dirimu lebih rendah dari orang lain karena setiap orang di ciptakan memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing."

Nama : Airil

No. Absen : 5

Tanggal : 29 Juli

1. karangan narasi adalah karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa menurut urutan kejadian atau kronologisnya.

2. Unsur-Unsur teks narasi

a. Tema : Rasa syukur

b. Latar

Tempat : sarang itik, hutan, sungai, dan pinggir sungai.

Waktu : Pagi, siang, sore, dan malam.

Suasana : sedih namun berganti menjadi kegembiraan.

c. Alur

d. Penokohan :

- Induk itik : ~~menyayangi~~ menyayangi seluruh anaknya.

- Anak itik : jahat karena tidak mau menerima saudaranya yang berbeda.

- Itik buruk rupa : baik hati

- Hewan lain : jahat "suka mencerau hewan lain."

- Sekumpulan angsa dewasa : bijak dan ramah.

3. Itik Buruk Rupa.

Itik Buruk Rupa

Di tepi danau hiduplah seekor ibu itik yang sedang mengerami telur-telurnya. Satu persatu telur tersebut menetas, betapa terkejutnya ibu itik saat melihat salah satu anak berbeda dari anak-anaknya yang lain. Anak itik tersebut berwarna abu-abu dan berbadan besar, namun ibu itik tak peduli dan tetap menyambut kehadiran semua anaknya dengan hati gembira.

saat ibu itik berenang bersama dengan anak-anaknya, hewan-hewan lain memandangi anak itik yang berwarna abu-abu dengan tatapan mengejek. semua hewan, bahkan saudaranya sendiri pun memberinya julukan si itik buruk rupa. Dengan perasaan sedih, si itik buruk rupa memutuskan untuk pergi dan mencari teman-teman baru yang dapat menerimanya.

Dalam perjalanan si itik buruk rupa bertemu dengan seekor anjing, namun anjing tersebut malah menjambaknya. si itik buruk rupapun melanjutkan perjalanan, ia merasa kelelahan dan tertidur di depan sebuah rumah. Datang seekor kucing dan ayam yang lantas mengusir si itik buruk rupa. ia pun kembali melanjutkan perjalanan dengan hati yang hancur karena ia merasa tak ada hewan yang mau menerima dan berteman dengannya.

Tanpa di sadari musim berganti dan si itik buruk rupapun tumbuh semakin besar. saat sedang beristirahat di pinggir sungai, si itik buruk rupa melihat segerombolan angsa yang sangat cantik. ia merasa iri melihat kecantikan para angsa tersebut. salah satu angsa menyahkannya dan bertanya "mengapa itik terlihat murung". itikpun menceritakan kisah sedihnya menjadi anak itik yang buruk rupa. rombongan angsa hanya tertawa, kemudian rombongan angsa mengajak si itik buruk rupa turun ke sungai. Betapa terkejutnya si itik saat melihat pantulannya di sungai, ia melihat sosok angsa putih yang sangat cantik. kini ia bukan si itik buruk, dengan perasaan bahagia si itik pun terbang bersama angsa lainnya.

"Jangalah menilai dirimu lebih rendah dari orang lain karena setiap orang di ciptakan memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing"

RIWAYAT HIDUP MAHASISWA



Audrianti, lahir di Latowu pada tanggal 12 Agustus 2002. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Rusman dan ibu bernama Nemma. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Desa Latowu, Kecamatan Batuputih, Kabupaten Kolaka Utara. Pendidikan dasar diselesaikan pada tahun 2014 di SDN 1 Batuputih. Pada saat menempuh pendidikan Sekolah Dasar penulis aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Pada tahun yang sama menempuh pendidikan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Latowu hingga tahun 2017. Kemudian di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Batuputih. Setelah lulus SMA di tahun 2020, pada tahun yang sama penulis diterima menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Contak person penulis: 42064800428@iainpalopo.ac.id