

**EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI
TERHADAP PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN
KELAS II MIN 7 SELUMA**



TESIS

**DISUSUN OLEH:
ETI MARDAYANTI
NPM 2488113007**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

**EFEKTIVITAS MEDIA VIDIO ANIMASI TERHADAP PEMBELAJARAN
MENULIS PERMULAAN KELAS II MIN 7 SELUMA**



TESIS

Oleh:

**ETI MARDAYANTI
NPM 2488113007**

Disetujui dan Disahkan Oleh Pembimbing:

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Dr. Adi Asmara, M.Pd.
NIP 196503151991021001

Dr. Eli Rustinar, M.Hum.
NIP 197103252010082090

Mengetahui

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu**



Dr. Santoso, M.Si
NIP. 196706151993031004

HALAMAN PENGUJI

**DIPERTAHANKAN DI DEPAN TIM PENGUJI TESIS
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

Pada Hari : Jumat
Tanggal : 06 Maret 2026
Tempat : Ruang Seminar Pascasarjana C.11 Lantai 3
Kampus I Universitas Muhammadiyah Bengkulu

TIM PENGUJI

NAMA

TANDA TANGAN

1. Dr. Ira Yuniati, M.Pd.
Ketua

(.....)

2. Dr. Hasmi Suyuthi, M.Pd
Anggota

(.....)

3. Dr. Adi Asmara, M.Pd
Anggota

(.....)

4. Dr. Eli Rustinar, M.Hum
Anggota

(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu


Dr. Santoso, M.Si
Nip: 196706151993031004

MOTTO PERSEMBAHAN

MOTTO

"Jadilah versi terbaik dari dirimu setiap hari"

"Hari ini lebih baik dari kemarin, besok lebih baik dari hari ini"; dan "Impian besar membutuhkan Tindakan besar".

PERSEMBAHAN

Dengan segenap cinta, rasa Syukur, dan air mata yang tak terhitung, karya ini kupersembahkan untuk :

❖ *Ayahanda Supardi (alm) dan ibu tercinta Halipa disetiap sujud kalian bertahan, namaku disebut. Di setiap Lelah kalian, ada aku yang menjadi alasan kalian bertahan. Semoga setiap huruf dalam karya ini mejadi pahala yang kembali pada pengorbanan dan do,a tanpa henti.*

❖ *Suamiku Evi Haryanto, SE senantiasa mendukung dan memeberikan penyemangat dalam setiap langkah perjuanganku.*

❖ *Anakku tersayang Natasya Evtita Pebrianti adalah cahaya di setiap gelap langkahku, penguat di kala hampir menyerah, dan alasan terindah untuk terus melangkah. Semoga kelak Natasya melihat bahwa perjuangan tak pernah sia-sia ketika dilakukan dengan cinta.*

❖ *Saudara – Saudaraku Didi Putra, Eci Kemensi, Erika Nopica Lestari, SE.*

❖ *Seluruh Guru dan Staf Min 7 Seluma.*

❖ *Sahabat – sahabat seperjuangan yang hadir sebagai rumah di kala badai, tempatku berbagi tawa dan air mata, serta pengingat bahwa perjalanan panjang ini tak harus ditempuh sendirian.*

ABSTRAK

Eti Mardayanti, 2026. “Efektivitas Media Vidio Animasi Terhadap Pembelajaran Menulis Permulaan Kelas II Min 7 Seluma”. Tesis, Pogram Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Pembimbing (1) Dr. Adi Asmara, M.Pd. (2) Dr. Eli Rustinar, M.Hum.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan menulis permulaan siswa kelas II MIN 7 Seluma yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70. Proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam menulis huruf, kata, dan kalimat sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis permulaan siswa sebelum penggunaan media video animasi, kemampuan menulis permulaan setelah penggunaan media video animasi, serta perbedaan kemampuan menulis permulaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *one group pretest–posttest*. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas II MIN 7 Seluma. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis berupa pretest dan posttest dengan menggunakan instrumen penilaian berbentuk rubrik analitik yang mencakup aspek ketepatan bentuk huruf, kerapian tulisan, ketepatan penulisan kata, kemampuan menulis kalimat sederhana, dan keterbacaan tulisan. Data penelitian dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata dan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis permulaan siswa sebelum penggunaan media video animasi masih tergolong rendah. Setelah diterapkan media video animasi, kemampuan menulis permulaan siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata posttest dibandingkan dengan nilai pretest serta hasil uji N-Gain yang berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II MIN 7 Seluma.

Kata kunci: video animasi, menulis permulaan, efektivitas.

ABSTRACT

Eti Mardayanti, 2026. "The Effectiveness of Animated Video Media on Early Writing Instruction for Grade II Students at MIN 7 Seluma." Thesis, Master's Program in Indonesian Language Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Supervisors: (1) Dr. Adi Asmara, M.Pd. (2) Dr. Eli Rustinar, M.Hum.

This study was motivated by the low level of early writing skills among Grade II students at MIN 7 Seluma, which had not yet met the minimum mastery criterion (MMC) of 70. Conventional teaching practices and the limited use of engaging instructional media have resulted in low student participation and difficulties in writing letters, words, and simple sentences. This study aimed to examine the effectiveness of animated video media in improving the early writing skills of Grade II students at MIN 7 Seluma. The research employed a quantitative approach using an experimental method with a one-group pretest–posttest design. The research participants consisted of 25 students. Data were collected through written tests in the form of pretests and posttests, using an analytic scoring rubric covering the accuracy of letter formation, handwriting neatness, word spelling accuracy, ability to write simple sentences, and legibility of writing. Data analysis was conducted using mean score calculations and N-Gain analysis to determine learning improvement. The results showed an increase in students' early writing skills after the implementation of animated video media. The average posttest scores were higher than the pretest scores, and the N-Gain results fell into the very good category. These findings indicate that animated video media are effective in enhancing early writing skills, as well as increasing students' motivation, attention, and understanding of the learning material.

Keywords: Animated Video, Early Writing, Effectiveness.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eti Mardayanti

NPM : 2488113007

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Dengan ini menyatakan bahwa judul tesis saya yang berjudul:

Efektivitas Media Vidio Animasi Terhadap Pembelajaran Menulis Permulaan Kelas II Min 7 Selama adalah karya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata karya tulis ini berindikasi sebagai karya plagiat, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 9, Maret 2026
Yang membuat pernyataan,



Eti Mardayanti
NPM 2488113007

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal. Proposal merupakan salah satu syarat untuk mengerjakan Tesis pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Melalui lembaran ini, dengan setulus hati penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik moral dan material kepada penulis, sehingga proposal ini dapat terselesaikan. Terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Susiyanto, M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
2. Bapak Drs. Santoso, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
3. Ibu Dr. Eli Rustinar, M.Hum., selaku Ketua Prodi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia (S-2), Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Sekaligus pembimbing pendamping.
4. Bapak Dr. Adi Asmara, M.Pd,selaku Pembimbing utama yang senantiasa membimbing, memberikan saran, masukan, motivasi, mencurahkan segala tenaga dan pikiran beliau, sehingga proposal ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh Dosen pengajar pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Dalam kesempatan ini juga, penulis mengucapkan mohon maaf kepada segenap pembaca dan penulis mohon diberi saran dan kritik demi perbaikan Tesis ini di masa yang akan datang.

Penulis berharap semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Penulisan Tesis ini mendapat balasan dari Allah SWT.

Bengkulu, Februari 2026

Eti mardayanti
NPM 2488113007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJI	iii
MOTTO dan PESRSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRAC.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hakikat Menulis	10
B. Menulis Permulaan	14
C. Media Pembelajaran	24
D. Vidio Animasi	29
E. Kelebihan dan Kekurangan Vidio Animasi	33
F. Penelitian Relavan.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Subjek Penelitian	38
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Teknik Analisis Data	40
F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Validitas Instrumen	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	45
1. Hasil Pretest Kemampuan Menulis Permulan	46
2. Hasil Posttest Kemampuan Menulis Permulaan	48
3. Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest	49
4. Analisis N-Gain	50
B. Pembahasan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA..... 57

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- i. Surat Izin Penelitian
- ii. Lembar Validasi
- iii. Foto dan Video Pembelajaran
- iv. Soal Pretest dan Posttest
- v. Kunci Jawaban Pretest dan Posttest
- vi. RPP
- vii. Daftar Nilai Pretest dan Posttest

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar. Peserta didik kelas rendah, khususnya kelas I sekolah dasar, berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget, 2020). Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan media yang bersifat visual. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya bersifat verbal atau konvensional seringkali kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar, termasuk di MIN 7 Seluma, memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa sejak dini. Bahasa Indonesia bukan hanya sekadar mata pelajaran, tetapi juga menjadi sarana utama dalam memahami berbagai bidang ilmu (Kemendikbudristek, 2021). Empat keterampilan berbahasa : yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis perlu ditanamkan sejak dini agar peserta didik dapat berkomunikasi secara baik dan benar. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam keterampilan berbahasa, khususnya dalam memahami teks sederhana, mengekspresikan ide secara lisan, dan membaca permulaan dengan lancar (Pratiwi, 2020).

Salah satu faktor penyebab rendahnya keterampilan berbahasa siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Padahal, menurut

teori belajar kognitif Bruner (2020) dan teori multimedia Mayer (2020), penggunaan media visual dan audio dapat memperkuat pemahaman siswa karena melibatkan lebih banyak indra dalam proses belajar. Media yang menarik, seperti video animasi, mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menyenangkan, dan bermakna.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Sadiman (2019) menyatakan bahwa media bukan sekadar alat bantu guru, tetapi juga dapat menjadi sumber belajar utama yang memengaruhi cara siswa memahami materi.

Dalam konteks pendidikan modern, video animasi menjadi salah satu bentuk media pembelajaran yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital. Video animasi adalah media audio-visual yang menggabungkan elemen gambar bergerak, teks, narasi, musik, dan efek suara untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan bermakna (Mayer, 2020). Karakteristik video animasi yang memadukan berbagai saluran sensorik menjadikannya efektif untuk menjelaskan konsep abstrak, memperkuat daya ingat, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Suryani (2022), video animasi memiliki keunggulan dalam menampilkan visualisasi yang dinamis, penuh warna, serta menyertakan narasi

yang mudah dipahami oleh anak. Keunggulan ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas I yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget. Mereka cenderung membutuhkan stimulus visual dan pengalaman konkret untuk memahami suatu konsep. Video animasi mampu menyediakan pengalaman belajar tersebut dengan cara menampilkan materi melalui ilustrasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Lebih jauh, Husna (2023) menegaskan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengenal huruf, suku kata, dan kosakata sederhana. Hal ini disebabkan karena video animasi menghadirkan pengulangan (repetition), intonasi suara yang jelas, serta visualisasi yang konsisten sehingga memperkuat proses pembelajaran bahasa. Dengan demikian, video animasi tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

Secara pedagogis, pemanfaatan video animasi didukung oleh teori multimedia Mayer (2020), yang menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan suara mampu memperkuat pemrosesan kognitif siswa. Selain itu, teori Bruner tentang representasi juga menegaskan bahwa animasi berada pada tahap ikonik yang penting untuk menjembatani anak menuju representasi simbolik berupa bahasa lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, penggunaan video animasi sangat tepat diterapkan pada siswa kelas rendah sekolah dasar yang masih membutuhkan perantara visual untuk memahami simbol bahasa.

Dari sisi motivasi, self-determination theory (Deci & Ryan, 2020) juga mendukung penggunaan media ini. Video animasi dapat menumbuhkan motivasi

intrinsik siswa karena menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan minat anak, dan memberikan rasa berhasil ketika mereka dapat mengikuti isi pembelajaran. Anak-anak yang termotivasi akan lebih aktif dalam belajar, memiliki konsentrasi yang lebih baik, serta menunjukkan keterlibatan emosional yang tinggi.

Guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran Menulis Permulaan di kelas II MIN 7 Seluma menjadi relevan untuk diteliti efektivitasnya.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian terhadap 25 siswa kelas II MIN 7 Seluma, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia masih mengalami berbagai kendala. Sekolah menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Indonesia sebesar 70. Namun, berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi awal, sebagian besar siswa belum mencapai nilai tersebut. Pada aspek keaktifan, hanya beberapa siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan sebagian besar lainnya masih pasif dan jarang memberikan respons terhadap pertanyaan guru. Pada aspek pemahaman teks sederhana, hanya sebagian kecil siswa yang mampu menjawab pertanyaan sesuai isi bacaan dengan benar dan mencapai nilai ≥ 70 , sementara mayoritas siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM sehingga mengalami kesulitan dalam memahami informasi penting dari teks. Selain itu, tingkat motivasi belajar siswa juga tergolong rendah, yang terlihat dari kurangnya antusiasme dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi awal keterampilan membaca permulaan siswa sebelum tindakan pembelajaran dilakukan, peneliti juga mendokumentasikan proses pembelajaran melalui rekaman video. Dokumentasi ini menunjukkan bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, tingkat partisipasi siswa, serta kendala yang muncul ketika siswa diminta membaca teks sederhana di kelas. Video dokumentasi tersebut dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://drive.google.com/file/d/lyCUHFI3wmoaZ6LDcLJkriJtDRwVm981u/view?usp=drivesdk>

Secara keseluruhan, kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas II MIN 7 Seluma belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar guna meningkatkan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah media *vidio animasi* yaitu buku berukuran besar dengan ilustrasi dan teks sederhana yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman isi bacaan. Melalui penggunaan media *vidio animasi* diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat baca, serta kemampuan memahami bacaan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan membaca permulaan.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media video animasi memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Anggraeni (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian eksperimen yang melibatkan 32 siswa kelas IV SD Negeri 1 Malang, diperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 86,45, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya 74,30. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan nyata antara kelompok yang belajar dengan media animasi dan kelompok yang tidak menggunakannya. Hal ini membuktikan bahwa video animasi efektif dalam membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih baik.

Selanjutnya, Suryani (2022) melalui penelitian tindakan kelas di SDN 3 Sleman menemukan bahwa penerapan media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Dari hasil dua siklus penelitian, rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat dari 63,2% pada siklus I menjadi 89,4% pada siklus II. Siswa terlihat lebih antusias, aktif menjawab pertanyaan, dan lebih mudah memahami isi cerita setelah pembelajaran dengan video animasi. Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya berdampak pada hasil belajar kognitif, tetapi juga meningkatkan aspek afektif siswa.

Penelitian lain oleh Husna (2023) membuktikan bahwa video animasi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Dalam penelitian dengan desain *pretest–posttest* terhadap 30 siswa kelas I SDN 5 Banda

Aceh, nilai rata-rata kemampuan membaca siswa meningkat dari 62,10 pada pretest menjadi 88,40 pada posttest, dan persentase ketuntasan belajar naik dari 40% menjadi 93%. Visualisasi huruf, suku kata, dan kosakata melalui animasi membantu siswa mengenali dan mengingat bentuk huruf serta pelafalan dengan lebih baik. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa video animasi sesuai untuk tahap perkembangan anak usia dini yang masih berada pada fase operasional konkret.

Penelitian ini menawarkan beberapa kontribusi baru (novelty) yang penting bagi ilmu pendidikan dan praktik pembelajaran di lapangan. Hanya sedikit penelitian empiris yang secara khusus menyoroti pengaruh penggunaan video animasi pada siswa kelas II di madrasah ibtidaiyah negeri (MIN). Dengan dilaksanakan di MIN 7 Seluma, penelitian ini memberikan bukti empiris yang relevan bagi lingkungan pendidikan Islam tingkat dasar, konten pembelajaran dan praktik pengajaran dapat berbeda dengan sekolah dasar pada umumnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru madrasah dalam mengambil keputusan berbasis bukti terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa.

Penelitian ini bukan hanya sekadar “uji efektivitas” seperti yang sudah banyak dilakukan sebelumnya. Penelitian ini lebih menekankan pada pembelajaran menulis awal di kelas II, khususnya di lingkungan madrasah. Selain itu, penelitian ini juga melakukan perbaikan dalam cara pelaksanaan penelitian dan menggunakan pendekatan yang menyeluruh dengan menggabungkan desain media, teori pembelajaran, serta kesesuaian dengan kurikulum.

Oleh karena itu, penelitian tentang “Efektivitas Media Video Animasi terhadap pembelajaran menulis permulaan Kelas II MIN 7 Seluma” penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, serta membantu siswa kelas II agar lebih mudah menguasai keterampilan menulis dengan baik.

B. Rumusan Masalah

berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, diketahui bahwa kemampuan menulis permulaan siswa kelas II MIN 7 Seluma masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dinilai potensial untuk mendukung proses pembelajaran tersebut adalah media video animasi. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut untuk mengetahui

1. Bagaimanakah kemampuan menulis permulaan siswa kelas II MIN 7 Seluma sebelum diterapkan media video animasi?
2. Bagaimanakah kemampuan menulis permulaan siswa kelas II MIN 7 Seluma setelah diterapkan media video animasi?
3. Apakah ada Perbedaan Kemampuan menulis permulaan sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai kemampuan menulis permulaan siswa serta mengetahui pengaruh penggunaan

media video animasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis permulaan siswa kelas II MIN 7 Selama sebelum diterapkan media video animasi.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis permulaan siswa kelas II MIN 7 Selama setelah diterapkan media video animasi.
3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II MIN 7 Selama sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori tentang efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar.
- b) Menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait penggunaan media inovatif dalam pembelajaran bahasa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru:

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa. Penggunaan video animasi terbukti membantu siswa dalam memperbaiki ketepatan bentuk huruf, kerapian tulisan, ketepatan penulisan kata, serta kemampuan menyusun kalimat sederhana secara runtut dan bermakna.

b) Bagi Siswa:

Penelitian ini membantu siswa memahami pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih menarik dan interaktif sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Penerapan media video animasi mendukung peningkatan kemampuan literasi awal, khususnya dalam menulis huruf, kata, dan kalimat sederhana, serta meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan menulis.

c) Bagi Sekolah:

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis teknologi digital. Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan video animasi layak dikembangkan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di sekolah.

d) Bagi Peneliti Lain:

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan landasan empiris bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran inovatif, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada jenjang pendidikan dasar.