

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KECEPATAN
MEMBACA TEKS KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
SISWA KELAS IV SD AL-ITTIHADiyAH LAUT DENDANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat- Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

JUNITA PUSPA DEWI
NPM :1902090206



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 26 Juli 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Junita Puspa Dewi
NPM : 1902090206
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya Di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua

PANITIA PELAKSANA

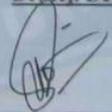
Sekretaris


Dra. Hj. Svamsuyunita, M.Pd.

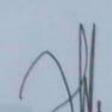

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

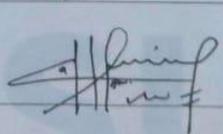
1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. Ismail Salch Nasution, S.Pd., M.Pd.

2. 

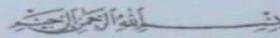
3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Tlp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Junita Puspa Dewi
NPM : 1902090206
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks
Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah
Laut Dendang

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
08/06-2023	Memperbaiki deskripsi Hasil penelitian pada bab IV.		
19/06-2023	Memperbaiki Penulisan / letak titik koma.		
27/06-2023	Memperbaiki Kesimpulan dan saran.		
07/07-2023	Memperbaiki abstrak.		
13/07-2023	Menambahkan Lampiran / dokumentasi		
18/07-2023	Acc Sidang Skripsi.		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juli 2023
Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I.M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Tlp.061-6619056 Ext,22,23,30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Junita Puspa Dewi
NPM : 1902090206
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan skripsi saya yang berjudul “ Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang”. Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya oraang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



JUNITA PUSPA DEWI

NPM . 1902090206

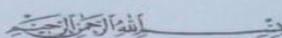


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Tlp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Nama : Junita Puspa Dewi
NPM : 1902090206
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks
Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah
Laut Dendang

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I.M.Pd

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Junita Puspa dewi 1902090206 Pengaruh Media Video Animasi terhadap kecepatan Membaca teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media video animasi terhadap kecepatan membaca siswa dan bagaimana terdapat pengaruh media video animasi terhadap kecepatan membaca siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan jenis Pre experimental desain. Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang yang berjumlah 30 siswa. Berdasarkan uji t dan uji statistik dengan menggunakan software bantuan spss diketahui dengan uji hipotesis mendapatkan nilai Sig. untuk pengaruh variable media video animasi (X) terhadap variabel kecepatan membaca (Y) adalah sebesar $0,021 < 0,05$ atau nilai sig yakni 0,021 lebih kecil dari 0,05, dan t_{hitung} mendapatkan nilai sebesar $2,451 > t_{tabel} 2,048$ atau nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi terhadap kecepatan membaca siswa. Berdasarkan hasil nilai tanggapan responden dari variabel media video animasi dan variabel kecepatan membaca dengan nilai rata-rata tanggapan responden 3,18 dan 3,51 sangat setuju serta nilai persentasenya 39,4% dan 67% sangat setuju bahwa media video animasi berpengaruh terhadap kecepatan membaca teks keberagaman budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Medan.

Kata kunci : Media Video Animasi, Kecepatan Membaca

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah- Nya serta anugerah yang tiada terkira, sholawat dansalam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang dari jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang dirasakan sekarang engan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia kelas IV SD Al-Ittihadiyah laut Dendang. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak dan Mamak tercinta, uwek, bude, sahabat hidup Abang Jaka Syahputra yang telah banyak memberikan dukungan moril maupun matril, do'a serta menjadi semangat yang luar biasa. Penulisan dan penyelesaian skripsi ini juga tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, maupun dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibunda **Dra.Hj. Syamsuyurnita,M.Pd** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibunda **Dr.Hj. Dewi Kesuma Nasution,M.Hum.** Selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih,S.Pd.,M.Pd.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibunda **Suci Perwita Sari S.Pd.,M.Pd** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismal Saleh Nasution S.Pd., M.Pd** Selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Amin Basri, S.Pd.,I, M.Pd** Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

Akhir kata penulis memohon ridho, petunjuk serta perlindungan dari Allah SWT, dan harapan penulis, semoga proposal ini dapat menjadi referensi pengetahuan pada masa yang akandatang.

Medan, September 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
a. Pengertian Media Pembelajaran	8
b. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	10
c. Langkah-langkah media pembelajaran animasi	13
d. Pengertian Media Video	13
e. Fungsi Media Video Animasi.....	14
f. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi	15
2. Membaca	17

a. pengertian Membaca	17
b. Tujuan Membaca.....	18
c. Jenis Membaca	19
d. Membaca Cepat.....	21
e. Kecepatan Membaca	22
f. Metode Pengembangan Kecepatan Membaca	24
B. Kerangka Konseptual	26
C. Hipotesis penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Lokasi dan waktu penelitian.....	28
1. Tempat penelitian	28
2. Waktu Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	29
1. Populasi	29
2. Sampel.....	29
C. Variabel Penelitian	30
D. Defenisi Operasional Penelitian	30
E. Instrumen Penelitian.....	31
1. Angket.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	32
1. Validasi Ahli	32
2. Uji Hipotesis	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36

A. Hasil Penelitian	35
1. Deskripsi Hasil Penelitian	35
2. Hasil Analisa data	35
B. Diskusi dan Hasil Penelitian	45
C. Keterbatasan Penelitian	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
DAFTAR PUSTAKA	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Kecepatan membaca menurut tingkat sekolah	23
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Skala Likert	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Kusioner Angket Pre test dan Post test	32
Tabel 4.1 Skor Hasil Validasi Lembar Angket Uji	36
Tabel 4.2 Skor Kriteria Kelayakan.....	37
Tabel 4.3 Hasil tanggapan responden Pretest.....	39
Tabel 4.4 Hasil tanggapan responden Postest	41
Tabel 4.5 Pengaruh media video animasi terhadap kecepatan membaca.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	27
Gambar 4.1 Grafik Persentase jawaban responden Pretest.....	40
Gambar 4.2 Grafik Persentase jawaban responden Postest	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Silabus	52
Lampiran RPP	77
Lampiraan lembar Validasi Ahli	79
Lampiran lembar Angket Pre test siswa.....	83
Lampiran Lembar Angket Post test siswa.....	86
Lampiraan Nilai Angket pretest dan post test	87
Lampiran Video Pembelajaran.....	88
Lampiran Foto Dokumentasi Penelitian.....	89
Lampiran k1	90
Lampiran K2	91
Lampiran k3	92
Lampiran Lembar pengesahan Seminar proposal	93
Lampiran Berita Acara Seminar proposal.....	94
Lampiran Permohonan riset	95
Lampiran Riwayat Hidup.....	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesadaran akan kebutuhan pendidikan sekarang cenderung meningkat. Pendidikan secara universal dapat dipahami sebagai upaya pengembangan potensi secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Hal ini senada dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, dalam proses pembelajaran, guru memiliki peranan penting.

Pembelajaran merupakan sesuatu kebutuhan yang wajib terpenuhi dalam proses kehidupan. Pembelajaran pula ialah salah satu pilar serta modal utama dalam menanggulangi, menyongsong masa depan, sebab pembelajaran senantiasa diorientasikan untuk meningkatkan sumber energi siswa. Guna bisa berfungsi pada waktu yang hendak tiba serta ditunjukkan kepada kebutuhan manusia (latifah, 2017).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pembelajaran ialah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan kondisi belajar serta proses

Pendidikan supaya siswa secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa serta negeri. Dalam undang-undang tersebut di informasikan kalau tujuan dari pembelajaran merupakan supaya siswa secara aktif meningkatkan kemampuan yang terdapat dalam dirinya. Dalam mewujudkan pembelajaran yang bermutu, diperlukan seorang guru yang mempunyai keahlian dalam mewujudkan tujuan pembelajaran nasional, ialah yang mempunyai kompetensi, karakter, serta kompetensi profesional (Anonim, 2006)

Guru dituntut untuk profesional dalam menjalankan tugasnya. Kemampuan profesional guru adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Seperti yang tertulis dalam Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 10 ayat 1 yang menyatakan bahwa kompetensi Guru sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang Diperoleh pendidikan profesi.

Membaca merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi. (Tarigan, 2005) mengemukakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan dari penulis melalui bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan kata-kata secara individual dapat diketahui maknanya.

Berdasarkan observasi yang di laksanakan pada tanggal 08 Agustus 2022 di sekolah SD Al-Ittihadiyah Laut Dendangada beberapa siswa yang mengatakan membaca sangat membosankan kurang menarik dan membuat jenuh karena yang dibaca selalu membaca buku paket pelajaran, teks bacaan yang dibaca cenderung memiliki beberapa paragraf sehingga siswa kurang tertarik membaca, masih ada juga siswa yang membaca dengan tersendat-sendat, tidak sedikit juga siswa yang membuat kegaduhan ketika ditinggalkan oleh guru mengakibatkan konsentrasi siswa lainnya menjadi terganggu saat membaca. Hal ini menyebabkan kemampuan membaca siswa belum baik di kelas IV kecepatan membaca siswa di sekolah SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang masih rendah ada sekitar 15 siswa di kelas IV yang masih tidak lancar dalam membaca. Hal ini tidak bisa dikatakan sebagai kelalaian guru pada sekolah tersebut. Hal itupun dikembalikan pada kebiasaan membaca siswa dari kecil. Peran orang tua lah yang lebih dominan dalam pembentukan kebiasaan membaca pada anak. Anak akan lebih tertarik dan termotivasi jika melakukan sesuatu tersebut disertai dengan contoh yang diberikan, tidak hanya sekedar teori saja. Dalam hal ini tujuan pengajaran membaca cepat kepada siswa yaitu agar siswa dapat membaca secara efektif dan efisien, seperti mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya dalam waktu yang singkat dan relatif. Untuk menarik minat siswa dalam belajar membaca dan menumbuhkan kebiasaan membaca. Kemampuan membaca siswa tentu diperlukan pilihan media dan metode yang tepat pada saat proses pembelajaran.

Dalam memilih media dan metode dalam proses pembelajaran yang benar akan membuat siswa tidak jenuh dan siswa termotivasi untuk belajar terutama dalam kecepatan membaca. Media pembelajaran adalah keuntungan yang baik

untuk siswa yang menambahkan pengetahuan dan menumbuhkan keinginan belajar siswa. SD Al-Iittihadiyah sendiri penggunaan media dalam pembelajaran sendiri masih kurang bervariasi masih menggunakan buku paket dan papan tulis sehingga proses pembelajaran terkesan menjenuhkan dengan penggunaan media dari beberapa fenomena yang ditemukan peneliti pada saat dilapangan peneliti tertarik untuk menggunakan solusi media pelajaran untuk meningkatkan kecepatan membaca siswa, Adapun salah satu media yang ingin digunakan dalam penelitian ini adalah media video animasi.

Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Sedangkan penggunaan media pembelajaran kurang kreatif sendiri di SD AL-Iittihadiyah membuat guru kurang mampu menciptakan proses belajar yang menyenangkan dengan adanya media video animasi peneliti berharap bisa menjadi solusi dari permasalahan yang ada di lapangan, dalam penggunaan media seperti proses pembentukan sesuatu yang akan membutuhkan waktu yang cukup lama atau jenis-jenis tanah yang harus menghadirkan beberapa jenis tanah untuk diperlihatkan kepada siswa. Sehingga media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi. Agar media video animasi ini tidak menimbulkan miskonsepsi kepada siswa, isi dari media diselingi dengan gambar asli dari materi yang disampaikan serta diringi dengan audio yang sesuai (Rahmayanti, 2018).

Dengan adanya media video animasi, maka akan menentukan tingkat siswa dalam kecepatan membaca, dapat membantu guru pada proses belajar dan memberikan pengetahuan yang cukup tentang materi yang akan dipelajari.

Media video animasi yang ditampilkan selama proses pembelajaran, dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Proses belajar mengajar video yang digunakan adalah video animasi pada teks keberagaman budaya di Indonesia. Atas dasar kondisi ini, peneliti mempertimbangkan bahwa melakukan penelitian tentang “ **Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa kelas IV SD AL-Ittihadiyah Laut Dendang** ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka dapat ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi pada siswa kelas IV SD AL-Ittihadiyah Laut Dendang.
2. Kurangnya keterampilan guru dalam memilih metode pembelajaran kecepatan membaca pada siswa kelas kelas IV SD AL-Ittihadiyah Laut Dendang.
3. Rendahnya minat membaca pada siswa kelas IV SD AL-Ittihadiyah Laut Dendang .
4. Rendahnya kemampuan baca siswa kelas IV SD AL-Ittihadiyah Laut Dendang.

C. Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan penelitian pada penyelesaian permasalahan peneliti membatasi agar tidak terjadi kesalahan dalam pemahaman dan tidak meluas. Maka difokuskan pada “Pengaruh Media Video Animasi terhadap

kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang hendak dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang?
2. Bagaimana terdapat pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kecepatan membaca teks keberagaman budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang”.
2. Untuk mengetahui bagaimana terdapat pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang?

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti Diharapkan dapat memilih media yang tepat untuk mengajarkan materi pelajaran guna meningkatkan minat membaca pada siswa dan memotivasi siswa serta aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Dapat memfasilitasi pembelajaran dan dapat mencapai proses pembelajaran yang lebih menarik karena dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif, sehingga dapat meningkatkan daya cipta yang baru.

3. Bagi Siswa

Melalui media video animasi diharapkan siswa dapat meningkatkan kecepatan dalam membaca teks serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan di masa depan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Suryadi, 2020) media pembelajaran terdiri dari beberapa kategori, yakni media visual, media audio visual, computer, Mcsrosoft power point, internet, multimedia, media cetak, dan media elektrik. Menurut (Harayako, 2012) Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, gagasan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara murid dan guru dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif.

Media pembelajaran sebagai alat yang membantu proses pembelajaran dalam penyajian materi yang menarik dengan membuat situasi belajar menjadi aktif dan dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Audia et al., 2021:1) Media pembelajaran dapat membantu proses kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperjelas penyampaian makna pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih

sempurna dan baik (Kustandi & Darmawan, 2020:6) Melalui Media sebagai alat atau wadah penghubung untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa) dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi pendidik sebagai sarana untuk membantu penyampaian materi pembelajaran yang inovatif, kreatif, komprehensif, menarik antusias peserta didik serta menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (Hamid et., 2020:8).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa memberikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif, dari pengertian diatas media pembelajaran dimaksudkan mempermudah dalam proses pembelajaran, pada pembelajaran kelas usia sekolah dasar sangat diharapkan media belajar karena Siswa kelas usia sekolah dasar masih berpikir secara kongkret, Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurita, 2018).

Dari pendapat para ahli yang dikemukakan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif.

Guru dapat memanfaatkan teknologi internet berupa aplikasi youtube untuk menyampaikan materi penyajian data dengan media video pembelajaran

(Mutaqin, Hermawan,& Muhadi, 2021). Aqib (2013) mengatakan penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki manfaat seperti pertimbangan lebih jelas dan menarik, proses belajar lebih interaksi, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas belajar, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar dan dapat meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Namun, beberapa video yang ada di youtube masih belum memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik (Muslihah & Suryaningrat,2021; Lesi & Nuraeni, 2021).

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

1) Media Visual

Menurut Darsana, dkk (2014 : 4) Media visual merupakan media yang hanya dapat dipandang dengan memakai indra penglihatan terdiri atas media yang bisa diproyeksikan (projekted visual) serta media yang tidak bisa diproyeksikan (nonprojekted visual). Media visual merupakan media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual bisa memperlancar pemahaman serta memperkuat ingatan. Visual bisa juga menumbuhkan minat Siswa serta bisa menyampaikan korelasi antara isi bahan ajar menggunakan dunia nyata.

Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara atau dalam penyampaian isi media. Media visual ini terbagi menjadi media dua dimensi dan tiga dimensi. Media visual dua dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar atau media

yang hanya dapat dilihat dalam bidang datar, media Visual yakni media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bahan yang dicetak seperti media grafis, dan sebagainya (Sadiman., 2002).

2) Media Audio

Media Audio merupakan media yang mengandung pesan pada bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan para siswa untuk mengkaji bahan ajar serta jenisnya. Media audio membantu memberikan maklumat dengan lebih berkesan serta membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk bunyi latar, musik, atau rekaman suara, serta lainnya Media Audio yakni media yang hanya dapat didengar aja. Atau media yang hanya memiliki suara seperti radio dan rekaman suara (Sadiman, 2002) Media Audio yang dapat bergerak seperti, film suara, pita video, film televisi (Nasional, 2011).

3) Media Audio Visual

Media visual audio adalah kombinasi dari media audio serta media visual atau media pandang dan mendengar (Trisnadewi, 2014) Pada penelitian ini memakai video animasi, oleh karena itu dalam hal ini media video animasi termasuk kedalam media audio visual yang menampilkan gambar atau visualnya bersama audio atau suaranya. Contoh yang mudah dari media video visual juga terbagi lagi menjadi audio visual murni dan audio visual tidak murni. Audio visual murni adalah audio media yang baik unsur gambar maupun suaranya berasal dari satu sumber misalnya video dokumenter. Sedangkan audio visual tidak murni, unsur gambar dan suara pada media tersebut tidak berasal dari suatu

sumber. Misalnya slide presentasi yang diberi rekaman suara tambahan (Harayako, 2012).

Media Audio Visual yakni jenis media yang selain mengandung unsur suara yang mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya. Kemampuan media dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua (Sadiman., 2002).

Dari pendapat para ahli yang dikemukakan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, gagasan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dari penjelasan di atas peneliti menggunakan video animasi berbasis audio visual yang akan saya terapkan dalam penelitian ini karena kombinasi dari media audio dan media visual dapat menampilkan gambar bersama audionya sehingga lebih berkesan serta membantu meningkatkan daya tarik siswa dalam proses belajar. video animasi merupakan sebuah media berbasis audio visual yang dianggap mampu meningkatkan minat siswa dalam membaca serta kreativitas siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

c. langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi

Berikut dibawah ini langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

1. Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat persiapan yaitu: (a) membuat rencana pelaksanaan hasil pembelajaran, (b) mempelajari buku petunjuk penggunaan media, (c) serta menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.

2. Pelaksanaan/penyajian

Saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media animasi, peneliti perlu mempertimbangkan seperti: (a) memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan, (b) menjelaskan tujuan yang akan dicapai, (c) menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung, (d) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

3. Tindak lanjut

Tindak lanjut dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang ditampilkan menggunakan media, disamping itu tindak lanjut bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

d. Pengertian Media Video Animasi

Menurut Elihami,dkk (2018) bahwa “media video” adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual.” Penggunaan video yang melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya, dengan

penayangan video murid dapat melihat sekaligus mendengar. Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Arif Yudianto 2017). Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media internet seperti youtube, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimanapun, selain itu juga mudah digunakan, dan dapat diakses audiens secara luas.

e. Fungsi Media Video Animasi

Media Video Animasi memiliki fungsi adapun fungsi media video Animasi menurut (Yunita, 2017) adalah :

- 1) Memperjelas serta melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
- 2) Meningkatkan motivasi, efektivitas serta efisiensi penyampaian informasi.
- 3) Menambah variasi penyajian materi.
- 4) Dapat menimbulkan semangat, gairah, serta mencegah kebosanan Siswa untuk belajar.
- 5) memudahkan materi untuk dicerna serta lebih membekas, sehingga tidak praktis dilupakan Siswa .
- 6) Menyampaikan pengalaman yang lebih nyata bagi hal yang mungkin tak berbentuk.
- 7) Menyampaikan stimulus serta mendorong respon Siswa.

f. Kelebihan Dan Kekurangan Video Animasi

Video Animasi pasti memiliki Kelebihan dan kekurangan ketika digunakan dalam penyampaian materi menurut (Andriana Johari, 2014) kelebihan video animasi adalah.

1) Kelebihan video animasi

1. Memperkecil berukuran objek yang secara fisik relatif besar serta kebalikannya.
2. Memudahkan pengajar untuk menyajikan informasi tentang proses yang relatif kompleks.
3. Mempunyai lebih dari satu media yang konvergen, contohnya menggabungkan unsur audio visual. Menarik perhatian Siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.
4. Bersifat interaktif, dalam pengertian mempunyai kemampuan buat mengkomodasi respon penggunaan.
5. Bersifat berdikari, pada pengertian memberi lalu serta kelengkapan isi sedemikian rupa sebagai akibatnya pengguna bisa memakaitanpa bimbingan orang lain.

Menurut Vidayanti (2010:2) kelebihan video animasi diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena di dalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif.

Menurut Nimah (2013:21) menyatakan bahwa kelebihan video animasi yaitu :

1. Mampu merangsang partisipasi aktif para siswa.
2. Membangkitkan motivasi belajar siswa.

3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
4. Mampu mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.

Dari pendapat para ahli yang dikemukakan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa kelebihan video animasi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam membaca serta memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran.

2) Kekurangan video animasi

Menurut Sadiman, dkk (2012:74) beberapa kekurangan video animasi yaitu :

1. Komunikasi bersifat satu arah dan perlu diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
2. Kurang mampu menampilkan detail objek yang disajikan secara sempurna.
3. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Daryanto (2010 : 90) mengungkapkan beberapa kekurangan media video animasi pembelajaran, yaitu :

1. Tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.
2. Tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
3. Gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk duadimensi.
4. Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
5. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
6. Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Dari pendapat para ahli yang dikemukakan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa kekurangan video adalah membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya serta memerlukan peralatan yang kompleks.

2. Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah sebuah keterampilan intelektual. Setiap orang berbeda kemampuan membacanya. Keterampilan membaca bukanlah keterampilan bawaan, namun keterampilan membaca dapat ditingkatkan. Seseorang akan terampil dalam membaca apabila mereka sering belajar dan berlatih. Keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar bagi siswa agar dapat mengikuti seluruh kegiatan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keterampilan membaca.

Mengenai pengertian membaca Harianto (2020) berpendapat bahwa membaca merupakan proses berpikir yang melibatkan pemahaman, penceritaan, interprestasi makna symbol tertulis, termasuk penglihatan, gerakan mata, bahasa batin, dan memori.

Sejalan dengan Harianto, Suryani berpendapat bahwa membaca adalah proses berpikir yang sangat mengandalkan cara kerja (gerakan) mata dan cara kerja otak membaca dapat mengasah pikiran, gagasan tersebut berlaku untuk semua macam bacaan, tidak terkecuali komik siswa-siswa sekali pun (Suryani,2020)

Nurhadi (2015:12) menyatakan membaca adalah aktivitas kompleks yang melibatkan faktor yang datang dari dalam diri pembaca dan faktor luar. Kedua

faktor itu disebut faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi kemampuan membaca. Faktor dalam diri pembaca antara lain, karena adanya tuntutan kebutuhan pembaca, adanya rasa persaingan antar sesamanya, sedangkan faktor dari luar adalah ketersediaan waktu, tersedianya sarana yang diperlukan oleh pembaca. Membaca dapat diibaratkan sebagai proses memproduksi pengetahuan, pengalaman, dan sikap-sikap baru (Soedarso, 2004). mengatakan bahwa membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengarahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Kegiatan membaca merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Berbagai informasi disampaikan melalui media cetak, bahkan dengan media lisan pun dapat dilengkapi dengan tulisan atau sebaliknya. Oleh karena itu, membaca menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi kebutuhan yang terpenting dalam dunia pendidikan.

Membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan menggerakkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Meliputi: orang harus menggunakan pengertian dan khayal-an, mengamati, dan mengingat-ingat. Kita tidak dapat membaca tanpa menggerakkan mata atau tanpa menggunakan pikiran kita. Pemahaman dan kecakapan membaca menjadi amat tergantung pada kecakapan dalam menjalankan setiap organ tubuh yang diperlukan untuk itu.

b. Tujuan Membaca

Menurut (Sarika, 2021) mengemukakan, “Tujuan membaca adalah akan meningkatkan pemahaman seseorang terhadap bacaan, semakin sadar seseorang terhadap tujuan membacanya, semakin besar pula kemungkinannya ia

memperoleh apa yang diperlukannya dari buku atau hasil yang sebaliknya, bila tujuan membaca tidak dirumuskan". Menurut Laily tujuan utama membaca adalah mencari dan memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan (Laily, 2014). Untuk menentukan tujuan membaca sudah merupakan kewajiban seorang guru agar selalu menasehati, merangsang kepada siswa tentang betapa kardinalnya menentukan tujuan dari membaca.

Sedangkan menurut Suparlan(2021)ada beberapa tujuan membaca yang mencakup: 1) kesenangan, 2) menyempurnakan membaca nyaring, 3), memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, 4) mengaitkan informasi baru dengan yang telah diketahuinya, 5) memperoleh informasi untuk laporan lisan dan tertulis, 6) mengkonfirmasi atau menolak prediksi, 8) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain, dan 9) mempelajari tentang struktur teks.

Dari pendapat para ahli yang dikemukakan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan membaca adalah untuk mencari informasi serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan serta meningkatkan pemahaman seseorang terhadap bacaan.

c. Jenis Membaca

(Tarigan, 2005) mengatakan jenismembaca tampak seperti pada bagianberikut, membaca terdiri atas: 1)membaca nyaring dan 2) membaca dalamhati. Membaca dalam hati terdiri atas:(a)membaca ekstensif dan (b) membacaintensif. Membaca ekstensif terdiri atas:membaca survey, membaca sekilas, danmembaca dangkal.

1) Membaca Nyaring

Membaca nyaring adalah suatu kegiatan membaca yang dilakukan dengan vokal yang keras dan jelas. Keras disini tidak sampai berteriak-teriak. Hal ini dimaksudkan supaya orang lain mengetahui apa yang kita baca. Dalam membaca nyaring harus memperhatikan intonasi, lafal dan jeda. Selain itu, harus bisa berekspresi sesuai isi teks yang dibaca. Membaca nyaring sering kali disebut membaca bersuara atau membacateknik. Disebut demikian karena pembacamenyuarakan suara secara nyaring pada saat membaca. (Tarigan, 2005)menuliskan bahwa membaca nyaring adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca secara bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran dan perasaan seseorang pembicara.

2) Membaca dalam Hati

Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan tanpa menyuarakan isi bacaan yang dibacanya. Membaca dalam hati menuntut keterampilan untuk tidak bersuara, menggerakkan lidah, membaca lebih cepat dibandingkan dengan membacanyaring, tanpa menggunakan jari atau alat lain sebagai penunjuk, dan menuntut kecepatan membaca dalam membaca. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Tarigan, 2005) bahwa pada saat membaca dalam hati, kita hanya dapat mempergunakan ingatan visual (visual memory), yang melibatkan pengaktifan mata dan ingatan.

d. Membaca Cepat

Bakri Iskandar, 2014:42 mengatakan bahwa membaca cepat adalah membaca yang tidak menekankan pada pemahaman rincian isi bacaan, tetapi memahami pokok-pokonya saja. Membaca itu dapat dilakukan dengan menggerakkan mata dengan pola-pola tertentu. Membaca cepat bukan untuk mencari gambar dan kata-kata dalam bacaan secara cepat tetapi mengidentifikasi dan memahami makna dari bacaan tersebut seefisien mungkin, kemudian menstransfer memori ini ke dalam memori jangka panjang dalam otak. Kemampuan membaca cepat merupakan keterampilan memilih isi bacaan yang harus dibaca sesuai dengan tujuan, membaca cepat tidak membuang-buang waktu untuk menekuni bagian-bagian lain yang tidak diperlukan, dalam membaca cepat terkandung pemahaman yang cepat pula.

(Subyantoro, 2011) menyebutkan berbagai kegunaan membaca cepat sebagai berikut.

1. Membaca cepat menghemat waktu.
2. Membaca cepat menciptakan efisiensi.
3. Semakin sedikit waktu yang diperlukan untuk hal-hal rutin, maka semakin banyak waktu yang tersedia mengerjakan hal penting lainnya.
4. Membaca cepat memiliki nilai yang menyenangkan/ menghibur.
5. Membaca cepat memperluas cakrawala mental.
6. Membaca cepat membantu berbicara secara efektif.
7. Membaca cepat membantu Anda menghadapi ujian.
8. Membaca cepat meningkatkan pemahaman Anda.
9. Membaca cepat membantu Anda selalu mutakhir.

10. Membaca cepat dapat dikatakan sebagai tonikum mental.

e. Kecepatan Membaca

Kecepatan membaca adalah waktu yang diperlukan seseorang dalam kegiatan membaca. Kebiasaan membaca dengan kecepatan tinggi merupakan suatu keterampilan yang diperoleh setelah seseorang dilahirkan, bukan keterampilan bawaan. Kebiasaan membaca dapat dibina dan dikembangkan dengan cara belajar dan berlatih untuk meningkatkan kecepatan membaca. Kecepatan membaca siswa tingkat SMP yang memadai adalah 200 kata per menit.

Seseorang yang ingin menjadi pembaca yang mahir diperlukan keuletan dan latihan yang berulang-ulang secara terus menerus, sehingga akan mencapai hasil yang optimal. (Hermowo, 2005) menjelaskan bahwa membaca dengan kecepatan tinggi sebagai membaca super (*power reading*), yaitu membaca yang dapat memperoleh pemahaman secara cepat.

Kegiatan membaca berhubungan dengan pembaca dan bahan yang dibaca. Pembaca yang baik adalah pembaca yang dapat membaca dengan cepat dan tahu maksud dari isi bacaan. Kecepatan membaca seseorang akan mempengaruhi pemahaman makna tulisan yang dibacanya. Kecepatan membaca harus fleksibel, artinya kecepatan membaca itu tidak harus selalu sama. Adakalanya kecepatan itu diperlambat. Hal itu tergantung pada bahan dan tujuan kita membaca.

Tabel 2.1 Klasifikasi kecepatan membaca menurut tingkat sekolah

Jenjang Pendidikan	Kecepatan Membaca
SD	150-200 kpm
SMP	200 kpm
SMA	250 kpm
Mahasiswa	325 kpm
Mahasiswa Pascasarjana	400 kpm
Orang Dewasa	200 kpm

Sumber :Nurhadi (2015:63)

Pembaca yang efisien mempunyai kecepatan yang berbeda-beda, sesuai dengan bahan yang dihadapi keperluannya.(Soedarso, 2004)menyebutkan pada umumnya kecepatan membaca dapat dirinci sebagai berikut.

1. Membaca secara *skimming* dan *scanning* (kecepatan lebih dari 1000 kpm) digunakan untuk:
 - a) mengenal bahan yang akan dibaca;
 - b) mencari jawaban atas pertanyaan tertentu;
 - c) mendapatkan struktur dan organisasi bacaan serta menemukan gagasan umum dari bacaan itu.
2. Membaca dengan kecepatan tinggi (500-800 kpm) digunakan untuk:
 - a) membaca bahan-bahan yang mudah dan telah dikenali;
 - b) membaca novel ringan untuk mengikuti jalan ceritanya.
3. Membaca dengan kecepatan rata-rata (200-350 kpm) digunakan untuk:
 - a) membaca fiksi yang kompleks untuk analisis watak dan jalan ceritanya;

- b) membaca nonfiksi yang agak sulit, untuk mendapatkan detail, mencari hubungan, atau membuat evaluasi ide penulis
4. Membaca lambat (100-125kpm) digunakan untuk:
- a) Mempelajari bahan-bahan yang sulit untuk mempelajari isinya;
 - b) Menguasai bahan-bahan ilmiah yang sulit dan bersifat teknik;
 - c) Membuat analisis bahan-bahan bernilai sastra kalsik;Memecahkan persoalan yang ditunjuk dengan bacaan yang bersifat instruksional (pedoman).

f. Metode Pengembangan Kecepatan Membaca

Kecepatan dan keefektifan membaca merupakan hasil latihan. Kemampuan membaca adalah hasil dari pembiasaan dan latihan berupa kegiatan membacasehari-hari secara terus - menerus. Dengan cara itu akan diperoleh tahap yang lebih tinggi. Oleh karena itu, kecepatan membaca dapat ditingkatkan dengan cara latihan.

Nurhadi (2015:96-98) mengemukakan bahwa beberapa metode yang pernah dikembangkan adalah

- 1) metode kosakata,
- 2) metode motivasi,
- 3) metode bantuan alat, dan
- 4) metode gerak mata.

Keempat metode tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Metode Kosakata

Metode kosakata adalah metode mengembangkan kecepatan membaca melalui pengembangan kosakata. Artinya metode ini mengarahkan perhatian pada aspek perbendaharaan kata seorang pembaca. Kosakata seorang itu sangat terbatas jumlahnya dan akan selalu berkembang terus sesuai kemampuannya menambah kosakata setiap hari. Untuk meningkatkan kosakata mereka harus latihan setiap hari. Menambah kosakata baru dengan cepat dalam jumlah yang banyak inilah prinsip kosakata.

2) Metode Motivasi (Minat)

Metode motivasi (minat) adalah metode yang digunakan untuk mengatasi hambatan seseorang dalam membaca. Motivasi dilakukan dengan berbagai macam rangsangan bacaan yang menarik sehingga tumbuh minat membacanya. Dari sini kemudian diharapkan muncul kebiasaan membaca tinggi, yang pada akhirnya meningkat pula kecepatan membaca dan pemahamannya terhadap bacaan.

3) Metode Bantuan Alat

Metode bantuan alat adalah metode untuk mendidik atau melatih anak membaca cepat dengan bantuan alat. Misalnya pensil, buku bacaan, papan tulis, penggaris, dan lain-lain. Cara melatih anak dengan melihat beris-baris bacaan, gerak matanya dipercepat. Pertama anak belajar dengan kecepatan rendah kemudian dipercepat, dipercepat, dan terus dipercepat. Jadi, kecepatan mata mengikuti kecepatan gerak alat.

4) Metode Gerak Mata

Metode gerak mata adalah metode yang paling banyak dipakai dan dikembangkan orang saat ini, baik untuk pengajaran membaca permulaan, maupun bagi siapa saja yang ingin meningkatkan kecepatan membacanya. Cara

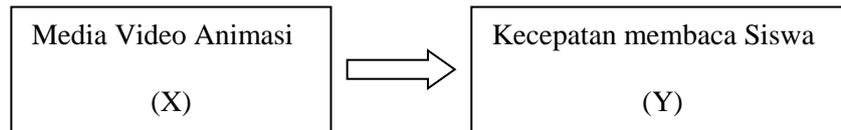
metode ini diterapkan yaitu mengembangkan kecepatan membaca dengan meningkatkan kecepatan gerak mata. Kecepatan membaca itu sendiri berarti kecepatan gerak mata dalam menelusuri unit-unit bahasa dalam bacaan. Metode ini dapat sukses besar dalam meningkatkan kecepatan membaca

B. Kerangka Konseptual

Dalam pengembangan proses pembelajaran masih banyak siswa yang mengeluhkan sistem metode ceramah yang dipakai oleh guru sehingga perkembangan membaca siswa itu mengalami penurunan. Hal-hal tersebut terkadang membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai rencana pembelajaran yang telah di susun. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mudah di terapkan kepada kegiatan belajar membaca siswa di sekolah. Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui suatu media. Pesan adalah isi materi pembelajaran. Pesan yang di sampaikan oleh sumber pesan (guru) akan di tafsirkan oleh penerima pesan (siswa).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Media pembelajaran yang berbasis Komputer, salah satunya adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabungan antara teks, suara animasi, video, dan grafik yang memungkinkan penggunaan berinteraksi dan mengarahkan tampilannya sehingga membantu siswa memahami konsep sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya. Penggabungan media ini melibatkan siswa secara auditif, visual dan kinetik sehingga konsep yang disampaikan akan mudah

di pahami oleh siswa. Untuk memudahkan pemahaman tersebut, maka kerangka proses dalam kaitannya dengan “ Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang” Secara praktis digambarkan dalam peta konsep berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian-uraian diatas yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tindakan hipotetis dalam penelitian ini adalah: “Terdapat Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang”.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang. Peneliti mengambil tempat penelitian disini karena lokasi ini sesuai dengan masalah yang ada di latar belakang.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 6 bulan, mulai bulan Oktober sampai dengan bulan Mei 2023.

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Okt				Novm-Desmbr				Jan				Maret				Apr				Mei-juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■	■	■	■																								
2	Acc Judul																												
3	Penyusunan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■																
4	Bimbingan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
5	Seminar Proposal																	■											
6	Revisi Proposal																	■											
7	Riset																					■							
8	Penulisan Skripsi																					■	■	■	■				
9	Bimbingan Skripsi																									■			
10	Acc Skripsi																									■			
11	Sidang Meja Hijau																												■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (sugiyono, 2013) menjelaskan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini menjadi populasi adalah siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang siswa SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang.

2. Sampel

Menurut (sugiyono d.,2018) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV yang berjumlah 30 orang siswa SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang. Sampel yang diambil adalah seluruh jumlah yang terdapat dari populasi menurut (Arikunto, 2006) bahwa apabila subjek yang diteliti kurang dari 100 lebih baik di ambil semua untuk menjadi sampel.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2017 : 72)

Pada penelitian eksperimen terdapat kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberi perlakuan Rancangan penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Pada rancangan ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2017 : 74)

O1 X O2

Keterangan :

O1 : Nilai pretest (sebelum diberi diklat)

O2 : Nilai posttest (setelah diberi diklat)

X : Perlakuan

Pengaruh perlakuan yaitu : (O2-O1)

C. Variabel Penelitian

Menurut (sugiyono d. , 2018) mengemukakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kerjaan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian adalah :

X yaitu :Media video animasi.

Y yaitu : Kecepatan membaca siswa.

D. Defenisi Operasional Penelitian

Definisi penelitian melekatkan arti pada sesuatu konstruk atau variable dengan cara menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan-tindakan yang perlu untuk mengukur konstruk atau variabel itu. Atau dengan kata lain definisi operasional memberikan batasan atau arti suatu variable (Arikunto, 2006). Dalam penelitian ini definisi operasional tiap variabel adalah sebagai berikut:

1. Video animasi yang digunakan peneliti adalah video animasi yang menarik perhatian peserta didik dan mampu memahami pembelajaran. Materi yang digunakan adalah materi tentang Keberagaman budaya di Indonesia.

2. Kecepatan membaca yang diukur dalam penelitian ini adalah Kecepatan membaca teks siwa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media video animasi yang di berikan.

E. Instrumen Penelitian

Menurut (Arikunto S. , 2013) instrumen penelitian diartikan sebagai alat yang dapat menunjukkan sejumlah data yang diasumsikan dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dan menguji hipotesis penelitian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk angket pretest atau kuesioner dan observasi .

1. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2013 : 194)

Pengukuran variabel dilakukan dengan menggunakan skala pilihan skla *likert* (Siregar, 2013). Peneliti menggunakan skala likert sebagai skor yang digunakan. Berikut table skala likert.

Table 3.2 skala likert

No	Kategori	Bobot Positif	Bobot Negatif
1	Sangat Setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak Setuju	2	3
4	Sangat Tidak Setuju	1	4

Tabel 3.3 Kisi-kisi Kusisioner Angket Pretest dan Posttest

No.	Variabel	Indikator	No Item
1	Kecepatan membaca	Siswa mampu membaca dengan kecepatan 170-180 kpm	1,2,3,4,5,6
2	Keterampilan	Siswa mampu menangkap isi bacaan	7,8,9,10,11
3	Kemampuan	Siswa mampu meringkas isi bacaan	12,13,14,15,16

Penetapan skor

- a. > 180 kata permenit Kecepatan membaca tinggi
- b. 170-180 Kata permenit Kecepatan membaca sedang
- c. <170 Kata permenit Kecepatan membaca rendah

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linear sederhana. Dengan jenis penelitian yakni menguji dan menganalisis data dengan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, statistic yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Validasi

Uji validasi digunakan untuk mendapatkan tingkat kevalidan sesuatu instrument agar mendapatkan ketepatan data yang sesungguhnya. Adapun validitas yang peneliti pilih adalah validity expert judgment, yaitu dengan menelaah kisi-kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir-butir pertanyaan. Setelah butir instrument disusun kemudian peneliti mengkosultasikan dengan dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (judgment expert) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrument tersebut telah mewakili apa yang hendak di ukur. Para ahli diminta

pendapatnya tentang instrument yang telah disusun dan memvalidai Lembar Angket yang divalidasi oleh bapak Baihaqqi Siddik Lubis. S.Pd.I.,M.Pd.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono,2016). Dalam penelitian ini, analisi yang akan penulis gunakan untuk uji hipotesis ini dengan menggunakan uji regresi linear sederhana guna untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara masing-masing.

a. Uji persial (Uji t)

Uji persial (Uji t) untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas (X) secara individual mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan atau tidak terhadap variabel terikat (Y). Pengujian t dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS dengan Kriteria penilaian sebagai berikut:

$$\text{Rumus uji } t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \text{ (Sudjana,2005:380)}$$

t = koefisien korelasi

r = koefisien

n = jumlah sampel

1 = bilangan konstanta

2 = bilangan konstanta

Untuk taraf nyata = α maka hipotesis kita diterima

Jika $-t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t < t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$, dimana distribusi t yang digunakan mempunyai

dk = (n - k - 1) dalam hal lainnya hipotesis penelitian kita tolak.

Menurut (sugiyono) menyatakan bahwa “pengambilan kesimpulan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5%”. Adapun pedoman yang dipergunakan adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau tingkat signifikan ($Sig \leq 0,05$) maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat secara individu dan hipotesis diterima, dan begitu pula sebaliknya jika t_{tabel} atau tingkat signifikan ($Sig \geq 0,05$) maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dengan terikat secara individu dan hipotesis ditolak.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang dilakukan terhadap satu kelas untuk dijadikan sampel penelitian. Kelas IV yang berjumlah 30 siswa dengan menerapkan Media Video Animasi pada Materi Keberagaman Budaya di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecepatan membaca siswa pada teks keberagaman budaya di Indonesia. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau tidaknya pengaruh media video animasi terhadap kecepatan membaca siswa.

Media video animasi dapat mempengaruhi kecepatan membaca siswa karena media ini bisa membantu siswa buat lebih fokus dan lebih praktis mendapatkan materi sinkro menggunakan tujuan pembelajaran dan penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran bisa diseragamkan. Dengan media video animasi ini siswa bisa melihat serta mendengar melalui media yang sama dan mendapatkan info yang sama, maka dari itu Media ini mampu memotivasi belajar serta memberi wawasan lebih terhadap siswa.

2. Hasil Analisa Data

1) Validasi

Uji validasi digunakan untuk mendapatkan tingkat kevalidan sesuatu instrument agar mendapatkan ketepatan data yang sesungguhnya. Adapun

validitas yang peneliti pilih adalah validity expert judgment, yaitu dengan menelaah kisi-kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir-butir pertanyaan. Sebelum lembar angket digunakan dilakukan uji kelayakan yang telah dilakukan validator, validator ahli bertujuan untuk mengathaui kelayakan lembar angket yang akan digunakan. Validasi lembar angket kecepatan membaca oleh dosen universitas muhammdiyah sumatera utara dari fakultas keguruan dan ilmu pendidikan dosen prodi PGSD yaitu bapak Baihaqqi Siddik Lubis. S.Pd.I.,M.Pd. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan lembar angket kecepatan membaca. Berdasarkan penilaian yang dilakukan validator lembar angket kecepatan membaca dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Berikut tabel skor hasil validasi lembar angket:

Tabel 4.1. Skor Hasil Validasi Lembar Angket

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor (x)	Skor maksimum	Rata-Rata
1	Siswa mampu membaca dengan kecepatan 170-180 kpm	5	20	20	4
2	Siswa mampu menangkap isi bacaan	5	18	20	3,6
3	Siswa mampu meringkas isi bacaan	6	22	24	3,6
Jumlah		16	60	64	3,75

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi lembar angket dengan nilai rata-rata secara keseluruhan dengan skor 3,75 mendapatkan predikat Sangat Layak.

a. Konversi Skor

Tabel 4.2 Skor Kriteria Kelayakan

No.	Skor	Kategori
1	3,26 – 4,00	Sangat Layak
2	2,51 – 3,25	Layak
3	1,76 – 2,50	KurangLayak
4	1,00–1,75	TidakLayak

Berdasarkan skor kriteria penilaian Angket secara keseluruhan dengan skor 3,75 mendapatkan prdikat Sangat Layak.

a) Hasil Pre test Kecepatan Membaca Sebelum Menggunakan Media Video Animasi

Pretest yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kecepatan membaca siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar sebelum menggunakan media video animasi selama proses pembelajaran. Berikut table dibawah ini hasil tanggapan responden kecepatan membaca sebelum menggunakan media video animasi (Pre test).

Tabel 4.3
Hasil tanggapan responden Kecepatan Membaca Sebelum Menggunakan media video animasi (Pre Test)

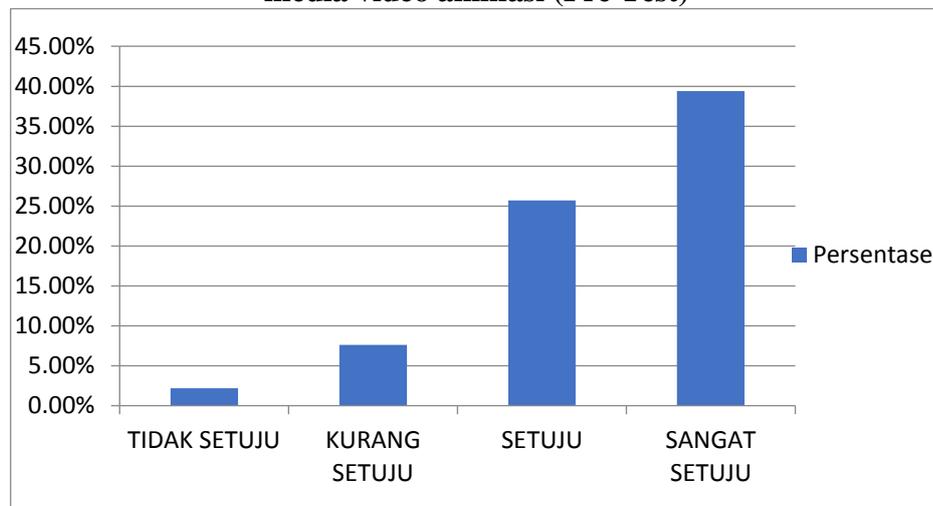
No	Pertanyaan	TS	KS	S	SS	Rata-rata	Kategori
		%	%	%	%		
Siswa mampu membaca dengan kecepatan 170-180Kpm							
1.	Saya mampu membaca lebih dari 180kata dalam 1 menit.	1	10	30	56	3,23	Setuju
		0,8%	8,3%	25%	46%		
2.	Saya mampu membaca kuraang dari 180 kata dalam 1 menit.	5	16	30	28	2,63	Setuju
		4,1%	13%	25%	23%		

3.	Saya mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.	6	6	24	48	2,8	Setuju
		5%	5%	20%	40%		
4.	Saya tidak mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.	3	8	30	44	2,83	Setuju
		2,5%	6,6%	25%	36%		
5.	Saya tidak mampu memahami teks bacaan yang saya baca.	5	4	30	52	3,3	Setuju
		4,1%	3,3%	25%	43%		
Rata-rata Indikator 1		3,3%	7,24 %	24%	37%	2,90	Setuju
Siswa mampu menangkap isi bacaan							
6.	Saya suka bermain-main pada saat membaca.	4	14	33	32	2,76	Setuju
		3,3%	11%	27%	26%		
7.	Saya dapat berkonsentrasi ketika sedang membaca.	2	10	30	52	3,13	Setuju
		1,6%	8,3%	25%	43%		
8.	Saya tidak mampu memahami apa yang dibaca	1	8	30	60	3,3	Sangat Setuju
		0,8%	6,6%	25%	50%		
9.	Saya dapat membaca dengan cepat	2	4	33	60	3,3	Sangat Setuju
		1,6%	3,3%	27%	50%		
10.	Saya tidak terbata-bata dalam membaca	1	2	10	72	2,83	Setuju
		0,8%	1,6%	8,3%	60%		
Rata-rata indikator 2		1,62 %	6,16 %	22%	45%	3,64	Sangat Setuju
Siswa mampu meringkas isi bacaan							
11.	Saya dapat mengetahui sesuatu yang penting dari bacaan tersebut.	1	2	60	48	3,7	Sangat Setuju
		0,8%	1,6%	50%	40%		
12.	Saya tidak aktif bertanya pada saat pembelajaran	2	9	45	40	3,2	Sangat setuju
		1,6%	7,5%	37%	33%		

13.	Saya mampu memahami teks bacaan	2	9	27	64	3,4	Sangat Setuju
		1,6%	7,5%	22%	53%		
14.	Saya lebih mudah dan lebih aktif dalam belajar.	1	16	27	48	3,6	Setuju
		0,8%	13%	25%	40%		
15.	Saya sangat rajin dalam membaca	2	27	33	8	2,3	Kurang Setuju
		1,6%	25%	27%	6,6%		
16.	Saya dapat menarik kesimpulan kesimpulan dari buku yang saya baca	4	4	10	56	2,46	Kurang Setuju
		3,3%	3,3%	8,3%	46%		
Rata-rata indikator 3		1,6%	9,6%	28,2%	36,4%	3,2	Setuju
Rata-rata nilai persentase Sebelum menggunakan media video animasi (Pre Test)		2,17%	7,6%	24,7%	39,4%	3,18	Setuju

Berdasarkan tabel di atas, jawaban rata-rata responden sebelum menggunakan Video Animasi adalah setuju dengan Skor nilai rata-rata tanggapan responden adalah pada indikator pertama ketertarikan siswa nilai rata-rata sebanyak 2,90 mengatakan setuju, pada indikator kedua keseriusan siswa, jawaban nilai rata-rata sebanyak 3,64 mengatakan sangat setuju, pada indikator ketiga manfaat video animasi pada siswa dalam membaca jawaban nilai rata-rata sebanyak 3,02 mengatakan setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan indikator 1-3 nilai rata-ratanya adalah 3,18 setuju, media video animasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat menarik minat siswa dalam belajar khususnya dalam membaca. Berikut ini tabel grafik distribusi frekuensi media video animasi. Berikut gambar persentase sebelum menggunakan media video animasi (Pre test).

Gambar 4.1 Persentase jawaban responden Sebelum Menggunakan variabel media video animasi (Pre Test)



Berdasarkan gambar tabel grafik di atas menyatakan bahwa siswa yang mengatakan tidak setuju dengan nilai persentase 2,17% kurang setuju 7,6 % setuju 24,7% dan sangat setuju 39,4%. Jadi dapat disimpulkan bahwa Jadi dapat disimpulkn hasil jawaban siswa sebelum menggunakan media video animasi sangat setuju sebesar 39,4%.

b) Hasil Post Test Kecepatan Membaca Setelah Menggunakan Media Video Animasi

Pos Test yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kecepatan membaca siswa yang terlihat dari aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar setelah menggunakan media video animasi selama proses pembelajaran. Berikut tabel dibawah ini hasil tanggapan responden kecepatan membaca setelah menggunakan media video animasi (Pos Test).

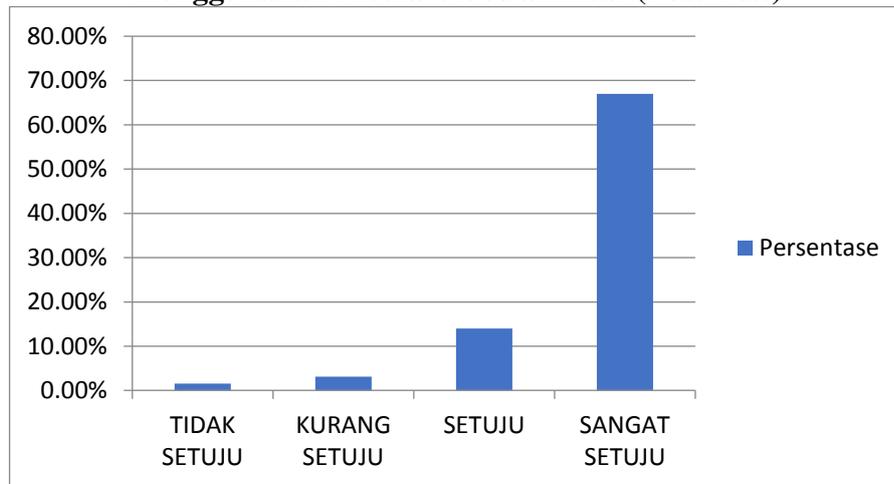
Tabel 4.4
Hasil tanggapan responden Kecepatan Membaca setelah Menggunakan
Media Video Animasi (Post Test)

No	Pertanyaan	TS	KS	S	SS	Rata-rata	Kategori
		%	%	%	%		
Siswa mampu membaca dengan kecepatan 170-180Kpm							
1.	Saya mampu membaca lebih 180 kata dalam 1 menit.	3	8	12	76	3,3	Sangat Setuju
		2,5%	6,6%	10%	63%		
2.	Saya mampu membaca kurang dari 180 kata dalam 1 menit.	2	2	21	80	3,5	Sangat Setuju
		1,6%	1,6%	17,5 %	66%		
3.	Saya mampu mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.	1	2	18	88	3,63	Sangat Setuju
		0,8%	1,6%	15%	73%		
4.	Saya tidak mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.	3	8	12	76	3,3	Sangat Setuju
		2,5%	6,6%	10%	63%		
5.	Saya mampu memahami teks bacaan yang dibaca.	2	4	18	80	3,46	Sangat Setuju
		1,6%	3,3%	15%	66%		
Rata-rata indikator 1		1,8%	3,94 %	13%	66%	3,43	Sangat Setuju
Siswa mampu menangkap isi bacaan							
6.	Saya terkadang tidak mengetahui sesuatu yang penting dari bacaan tersebut.	1	2	56	56	3,83	Sangat Ssetuju
		0,8%	1,6%	46%	46%		
7.	Saya bisa memberi pendapat tentang buku yang dibaca.	2	4	18	80	3,46	Sangat setuju
		1,6%	3,3%	15%	66%		
8.	Saya tidak dapat menarik kesimpulan	3	4	12	76	3,16	Setuju
		2,5%	3,3%	10%	63%		
9.	Saya dapat berkonsentrasi ketik sedang membaca.	2	4	21	80	3,56	Sangat Setuju
		1,6%	3,3%	17,5 %	66%		
10.	Saya bertanya tentang media video.	1	2	12	96	3,7	Sangat Setuju
		0,8%	1,6%	10%	80%		
Rata-rata Indikator 2		1,46 %	2,62 %	19%	64%	3,54	Sangat Setuju
Siswa mampu meringkas isi bacaan							
11.	Saya bersemangat melihat media video animasi.	3	2	12	76	3,1	Setuju
		2,5%	1,6%	10%	63%		

12.	Saya berlomba untuk mengemukakan pendapat.	1	2	15	92	3,66	Sangat Setuju
		0,8%	1,6%	12,5 %	76%		
13.	Saya mampu membaca tulisan di papan tulis	1	4	9	96	3,66	Sangat Setuju
		0,8%	3,3%	7,5%	80%		
14.	Saya tidak terbata-bata dalam membaca.	2	2	15	100	3,96	Sangat Setuju
		1,6%	1,6%	12,5 %	83%		
15.	Saya tidak mengganggu teman pada saat belajar	2	6	15	80	3,43	Sangat Setuju
		1,6%	5%	12,5 %	66%		
16.	Saya bersungguh-sungguh dalam membaca.	2	4	12	88	3,53	Sangat Setuju
		1,6%	3,3%	10%	73%		
Rata-rata indikator 3		1,48 %	2,73 %	10%	73%	3,56	Sangat Setuju
Rata-rata nilai persentase kecepatan membaca setelah menggunakan media video animasi		1,58 %	3,09 %	14%	67%	3,51	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel di atas jawaban rata-rata responden adalah sangat setuju pada indikator pertama 3,43 mengatakan sangat setuju, pada indikator kedua nilai rata-rata sebanyak 3,54 mengatakan sangat setuju, dan indikator ketiga nilai rata-rata sebanyak 3,56 mengatakan sangat setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil nilai rata-rata keseluruhan indikator 1-3 dengan nilai tertinggi 3,51 sangat setuju. Berikut ini tabel grafik distribusi frekuensi kecepatan membaca.

Gambar 4.2 Persentase jawaban responden Kecepatan Membaca setelah menggunakan Media Video animasi (Post Test)



Berdasarkan gambar tabel grafik distribusi frekuensi di atas menyatakan kecepatan membaca siswa tidak setuju dengan nilai persentase 1,58%, siswa yang kurang setuju dengan nilai persentase 3,09%, siswa yang setuju 14% dan siswa yang sangat setuju 67%. Jadi dapat disimpulkan hasil jawaban siswa setelah menggunakan media video animasi sangat setuju sebesar 67%, menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan media video animasi peningkatan jawaban responden jauh lebih meningkat dan terdapat pengaruh media video animasi terhadap kecepatan membaca siswa.

2) Uji Hipotesis

Hasil analisa data Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Tek Keberagaman Budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang disajikan untuk menentukan diterima atau ditolak hipotesis yang disajikan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji hipotesis \ terdiri dari uji t-test dan uji R2 adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca

	Paired Differences					t	df	Sig.(2-tailed)
	Mean	Std.Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre Test - Post Test	.350	1.020	.143	.420	.989	2.451	29	.021

Uji t dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel independen secara parsial (individual) terhadap variabel dependen. Dalam hal ini, dasar pengambilan keputusan adalah dengan membandingkan t tabel dan t hitung. Data di atas diketahui dk (derajat kebebasan) = $30 - 2 = 28$ dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ maka t-tabel sebesar 2,048. Pedoman yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis yaitu:

Tabel di atas menunjukkan hasil statistik secara parsialnya bahwa nilai t_{hitung} Media Video Animasi = 2,451 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,451 > 2,048$ dan signifikan $0,021 < 0,05$. Dari hasil uji t tersebut Hipotesis Diterima, diperoleh bahwa Terdapat Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang.

B. Diskusi dan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan uji statistik dengan menggunakan software bantuan spss diketahui dengan uji hipotesis mendapatkan nilai Sig. untuk pengaruh variable media video animasi (X) terhadap variabel kecepatan membaca (Y) adalah sebesar $0,021 < 0,05$ atau nilai sig yakni 0,021 lebih kecil dari 0,05, dan t_{hitung} mendapatkan nilai sebesar $2,451 > t_{tabel} 2,048$ atau nilai t_{hitung} lebih

besar dari t_{tabel} . Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa variabel Media Video Animasi (X) berpengaruh terhadap variabel kecepatan membaca siswa (Y) di SD AL-Ittihadiyah Laut Dendang. Berdasarkan hasil nilai tanggapan responden dari variabel media video animasi dan variabel kecepatan membaca dengan nilai tanggapan responden dari variabel media video animasi dan variabel kecepatan membaca dengan nilai rata-rata tanggapan responden 3,18 dan 3,51 sangat setuju serta nilai persentase Pre Test sebesar 39,4% dan nilai presentase Post Test sebesar 67% sangat setuju bahwa media video animasi berpengaruh terhadap kecepatan membaca keberagaman budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah laut dendang.

Media video animasi dapat mempengaruhi kecepatan membaca siswa karena media ini bisa membantu siswa buat lebih fokus dan lebih praktis mendapatkan materi sinkro menggunakan tujuan pembelajaran dan penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran bisa diseragamkan. Dengan media video animasi ini siswa bisa melihat serta mendengar melalui media yang sama dan mendapatkan info yang sama, maka dari itu Media ini mampu memotivasi belajar serta memberi wawasan lebih terhadap siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna dan memberikan kesimpulan yang diharapkan. Berbagai upaya telah dilakukan agar memperoleh hasil yang maksimal. Namun demikian, masih terdapat hal-hal yang tidak dapat terkontrol dan tidak dapat dikendalikan sehingga hasil dari penelitian ini pun mempunyai keterbatasan. Hal tersebut antara lain:

1. Penelitian ini hanya mengukur pada aspek pengaruh media video animasi terhadap kecepatan membaca siswa.
2. Settingan video animasi yang membutuhkan waktu, seperti harus menyiapkan infokus, memeriksa kelengkapan peralatan dengan tegangan listrik yang tersedia di sekolah, mengatur pencahayaan agar gambar dalam laptop terlihat jelas. Dengan begitu kemungkinan akan dapat berpengaruh.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi berpengaruh terhadap kecepatan membaca siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket penelitian yang diberikan kepada siswa dan lembar observasi diberikan kepada guru.

1. Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil statistik secara parsialnya bahwa nilai t_{hitung} Media Video Animasi = 2,451 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,451 > 2,048$ dan signifikan sebesar $0,021 < 0,05$. Nilai signifikan dari kedua variable tersebut yaitu sebesar $0,21 < 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa variable (X) media video animasi ada pengaruh terhadap variable (Y) kecepatan membaca siswa. Karena dalam mengambil keputusan analisis uji t jika nilai signifikansi yang di dapat $< 0,05$ maka hasilnya terdapat pengaruh media video animasi terhadap kecepatan membaca teks keberagaman budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang. Hasil penelitian di atas menjelaskan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.
2. Berdasarkan hasil nilai tanggapan responden dari sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dengan nilai rata-rata tanggapan responden sebelum Menggunakan Media Video Animasi 3,18% sangat setuju serta nilai persentasenya 39,4% dan nilai rata-raya tanggapan responden setelah menggunakan media video animasi sebesar 3,51 dan nilai presentasinya 67% sangat setuju bahwa media video animasi berpengaruh terhadap kecepatan

membaca teks keberagaman budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Medan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, maka penulis menyadari bahwa terdapat banyak keterbatasan dan kekeliruan yang ada dalam penelitian ini. Namun dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat.

1. Bagi sekolah berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan media video animasi dikembangkan para guru untuk dapat digunakan pada saat pembelajaran di kelas.
2. Bagi guru hendaknya dapat menggunakan media video animasi pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan media video animasi pada mata pelajaran lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana Johari, d. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar,. *Journal of Mechanical Engineering Education* .
- Anonim. (2006). Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek* . Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* : Edisi Revisi. Jakarta: Tete Renika Cipta.
- Azhar, A. (2014). *media Pembelajaran* . Jakarta: Rajawali Pers.
- Azwar, S. (2013). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Audia, C., Yatri L., Aslam, Mawani, S., & Zulherman, (2021), *Development of Smart Card Media For Elementary Student*, *Journal of Physics: Conference series*, 1783(1) <https://doi.org/10.1088/17426596/1783/012114>
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Arif Yudianto. (2017) *Penerapan Video sebagai media pembelajaran*. ISBN.978-602-5088-0-1.P.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: gava Media.
- Elihami, E., & Saharuddin, A. (2018). *Peran Teknologi Islam dalam organisasi Belajar*. Edumaspul-Jurnal Pendidikan, ,1.P.1-8
- Harayako. (2012). *Efektivitas pemanfaatan media audio visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran*. *Jurnal Edukasi* , 5 (1).
- Hermowo. (2005). *Quantum Reading* : Cara cepat nan bermanfaat untuk menransang munculnya potensi membaca. Bandung: MLC.
- Hamid, M.A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaluddin & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan kita Menulis.
- Kurniawan. (2015). *Keefektipan penggunaan Media Video animasi dalam Pembelajaran keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta didik Kelas X MIA Sma Negeri 1 Sedayu Bantul*. Skripsi

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Kencana
- latifah, h. (2017). Profesi keguruan menjadi Guru Profesional. yogyakarta: Pustaka baru Press.
- Laily, I. F. (2014) Hubungan Kemampuan membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah dasar Idah Faridah Laily.3(1)
- Lesi, A, N., & Nuraeni, R (2021). Perbedaan kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-Confidence* Siswa antara Model TPS dan PBL. Plusminus: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 249-262.
- Muslihah, N. N., & Suryaningrat, E.F. (2021) Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. Plusminus : *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 553-564
- Mutaqin, E. J., Hermawan, H., & Muhadi, F. (2021). Analisis Kesesuaian Buku Matematika Guru dan Siswa Kelas III dalam Tema 2 Revisi 2018. Plusminus: *Jurnal pendidikan Matematika*, 1(3), 459-468.
- Nurhadi. (1987). Membaca Cepat. Malang: CV Sinar Baru.
- Nurhadi. (1987). Membaca cepat dan efektif. Malang: CV Sinar Baru.
- Nurhadi. (1987). Membaca Cepat dan Efektif. Malang : CV. Sinar Baru.
- Nurhadi. (2008). Membaca Cepat dan Efektif. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurita, T. (2018). Pengembangan media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa MISYKAT . *Jurnal Ilmu-ilmu Al-quran,hadist,Syariah dan Tarbiah* , 3(1) 171-210.
- Rahmayanti, L. &. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Se-Gugus Sukodomo Sidiarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3 (1). 171-210.
- Sadiman., A. R. (2002). Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatanya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soedarso. (2004). *Speed Reading* Sistem Membaca Cepat dan Efektif. Jakarta: PT Framedia Pustaka Utama.

- Subyantoro. (2011). Pengembangan Keterampilan Membaca Cepat . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2011). Dasar-dasar proses belajar mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- sugiyono. (2013). Metode penelitian pendekatan kuantitatif,kualitatif dan rnd. bandung: alfabeta.
- sugiyono, d. (2018). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan rnd*. bandung: Alfabeta.
- Sarika, R. (2021) Analisis kemampuan Membaca Pemahaman Siswa kelas V Di Sd Negeri 1 Sukagalih.CaXra: *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*,1(2), 4956. <https://doi.org/10.31980/caxra.vli.1437>
- Suparlan, S.(2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI *Fondatta*, 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5il.1088>
- Suryadi, A.(2020). teknologi dan media Pembelajaran Jilid 2. jejak Publisher.
- Tarigan, H. G. (2005). Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Trisnadewi, K. K. (2014). Penerapan pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media AudioVisual Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa *Kelas V SD No.3 Tibubeneng, Kuta Utara*., Bandung: MIMBAR PGSD Undiksha,1(1).
- Wainwright, G. (2006). *Speed Reading Better recalling* : Manfaatkan Teknik-teknik terjui Untuk Membaca Lebih cepat dan Mengingat secara Maksimal.Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Yunita, L. (2017). Pengaruh media Video Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Perencanaan di SMP 1 Darusalam Skripsi .

Lampiran 1

SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 7 : Indahya Keragaman di Negeriku
 Subtema 1 : Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
 Semester : II (Dua)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat	1.4.1 Bersikap toleransi atas berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya • Sikap kerja sama dalam berbagai bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan berdiskusi, siswa mengenali hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama 		<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>3.4 Mengidentifikasi berbagai</p>	<p>persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>1.4.2 Mendukung berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4.1 Mendukung sikap kerja sama dalam berbagai</p>	<p>keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya</p>	<p>Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat suatu permainan untuk mengenali suku bangsa di Indonesia. • Dengan menyimak penjelasan guru, siswa dapat mengenal keragaman bahasa daerah. • Dengan berdiskusi, siswa mampu mengenali tempat ibadah, kitab suci, dan hari besar agama-agama yang 		<p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p>		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>2.4.2 Menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dengan benar.</p> <p>3.4.1</p>		ada di Indonesia.		<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi baru yang termuat dalam teks bacaan. • Memahami macam-macam gaya dan pengaruhnya terhadap benda. • Memahami tinggi rendah nada dalam sebuah lagu. • Memahami contoh-contoh pemanfaatan gaya otot. • Mengetahui faktor 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengetahui bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dengan benar.</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dengan benar.</p> <p>4.4.1 Mencontohka</p>				<p>penyebab keragaman masyarakat Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami keragaman suku bangsa di Indonesia. • Mengatahui keragaman bahasa daerah di Indonesia. • Memahami cara mencegah kepunahan bahasa daerah di Indonesia. • Memahami macam-macam tanda tempo dan 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>n bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dengan tepat.</p> <p>4.4.2Mempresentasikan bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan dengan tepat.</p>				<p>nada tinggi-rendah dalam sebuah lagu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui keragaman agama yang ada di Indonesia. • Memahami gagasan pokok dan informasi baru dalam teks bacaan. • Memahami tempo dan tinggi-rendah nada dalam sebuah lagu. 		
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat	3.7.1 Meidentifikasi pengetahuan baru yang	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan baru yang terdapat pada teks 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, 		Keterampilan		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	pada teks. 4.7Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	terdapat pada teks dengan tepat. 3.7.2 Menjelaskan pengetahuan baru yang terdapat pada teks dengan tepat. 4.7.1 Menyebutkan, menyajikan dan mengidentifikasi pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri dengan tepat. 4.7.2 Menulis		siswa mampu menemukan informasi tentang suku bangsa yang ada di Indonesia. • Dengan berdiskusi, siswa mampu menuliskan kata sulit dalam bentuk tabel dan dapat memahami artinya. • Dengan berdiskusi, siswa mampu menyebutkan pokok pikiran setiap paragraf dalam teks		n Praktik/Kinerja • Menuliskan informasi baru berdasarkan teks bacaan. • Menyampaikan pendapat kepada orang lain. • Menyanyikan sebuah lagu "Apuse". • Menceritakan informasi baru dalam		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri dengan tepat.		<p>bacaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan berdiskusi, siswa mampu menemukan informasi baru dalam teks. • Dengan membaca kembali teks “Suku Bangsa di Indonesia”, siswa mampu menuliskan pengetahuan yang sudah diketahui dan pengetahuan yang baru diperoleh dari bacaan. • Dengan mencermati teks bacaan, 		<p>teks bacaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari. • Membacakan hasil diskusi di depan kelas. • Membuat laporan tertulis tentang keragaman bahasa daerah. • Berbicara di depan kelas. • Menyanyikan lagu 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				<p>siswa dapat mengenali keragaman suku bangsa di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan membaca teks, siswa mampu memperoleh informasi baru tentang faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia. • Dengan membaca teks, siswa mampu menemukan ide pokok dan informasi baru dalam 		sesuai dengan tempo dan tinggi-rendah nada.		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				<p>bacaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan membaca teks, siswa mampu menuliskan gagasan pokok dan pengetahuan baru dalam bacaan. • Dengan membaca teks bacaan, siswa secara mandiri menemukan kata sulit, gagasan pokok dalam setiap paragraf, dan informasi baru dalam teks bacaan. 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> Siswa menceritakan cerita rakyat yang dibuat dengan bahasa daerahnya secara bergantian di depan kelas. 				
Ilmu Pengetahuan Alam	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. 4.3 Mendemonstrasikan	3.3.1 Memahami pengertian gaya dengan tepat. 3.3.2 Menjelaskan pengertian gaya dengan tepat. 4.3.1 Menyebutkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian gaya 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan melakukan percobaan, siswa mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda. Dengan mengamati gambar, siswa mampu menentukan macam-macam gaya. Melaku 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	dengan tepat. 4.3.2Mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.		kan percobaan yang melibatkan gaya otot. • Dengan berdiskusi, siswa mampu menemukan contoh-contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari.				
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.2Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan	3.2.1 Memahami dan mengetahui keragaman sosial, ekonomi,	• Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama	• Dengan berdiskusi, siswa mengenal bahasa daerah yang digunakan oleh anggota				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi</p>	<p>budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan dan mengid</p>		<p>kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan tindakan untuk mencegah punahnya bahasa daerah. • Dengan berdiskusi, siswa mampu mengenali keadaan pulau-pulau yang ada di Indonesia. 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	entifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dengan tepat.</p> <p>4.2.1 Mengidentifikasi dan menyebutkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya</p>						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan benar.</p> <p>4.2.2Mempresentasikan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi</p>						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		setempat sebagai identitas bangsa. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dengan benar.						
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui tanda tempo	3.2.1 Mengetahui tanda	<ul style="list-style-type: none"> Tanda tempo dan tinggi rendah 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan mencermati notasi angka dan 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat.</p> <p>4.2.1 Mengidentifikasi tempo dan tinggi rendah nada dalam sebuah lagu</p>	nada.	<p>syair yang disajikan, siswa mampu mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada dalam lagu "Apuse".</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan berlatih, siswa mampu menyanyikan lagu "Apuse". • Dengan mencermati notasi angka dan syair lagu "Satu Nusa Satu" 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dengan tepat.</p> <p>4.2.2 Menampilkan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada dengan tepat.</p>		<p>Bangsa” , siswa mampu mengetahui tempo serta tinggi rendah nada dalam lagu tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan permainan alat musik, siswa mampu menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa” sesuai dengan nada yang benar. 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				<ul style="list-style-type: none"> Dengan mencermati syair lagu daerah beserta notasi angkanya, siswa mampu menyanyikannya. 				

Mengetahui
Kepala Sekolah,



LINDA SITI ZULAIKHA.S.Pd.,M.Si
NIP: -

Guru Kelas 4

Rudi Ahmad,S.Pd.I
NIP: -

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SD Al-Ittihadiyah Laut dendang Medan
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN)
Kelas/Semester	: IV/2
Tema 7	: Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema 1	: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit JP

G. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
- KI 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 dirumah, sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

H. Kompetensi Dasar (KD) & Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Mengetahui bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

I. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

4. Agar siswa dapat memahami materi keberagaman budaya di Indonesia melalui video pembelajaran animasi.
5. Agar siswa dapat menjelaskan materi keberagaman budaya di Indonesia melalui video pembelajaran animasi
6. Agar siswa dapat menyimpulkan materi keberagaman budaya di Indonesia melalui video pembelajaran animasi.

J. Media/alat, Bahan dan Sumber Belajar

Media : Video Animasi, testulis

Alat/Bahan : Laptop dan Infocus

Sumber Belajar : Buku Guru, Buku siswa dan Internet

K. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam • Siswa berdoa dipimpin oleh guru atau salah satu siswa yang ditunjuk • Guru menyapa siswa kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran • Siswa menjawab pertanyaan guru tentang topik yang akan dibahas 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menonton tayangan video animasi keberagaman budayadi Indonesia. • Guru Menjelaskan materi tentang keberagaman budayadi Indonesia • Guru meminta siswa untuk mencatat hal-hal penting dalam video aimasi pembelajaran pada materi keberagaman budayadi Indonesia. • Guru meminta siswa untuk menyimpulkan 	25 menit

	informasi tentang keberagaman budaya dan etnis di Indonesia	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dimotivasi • Berdoa • Pengulangan Tugas 	5 menit

L. Penilaian Hasil Pembelajaran

- **Penilaian Pengetahuan** berupa tes tertulis pilihan ganda & tertulis uraian.
- **Penilaian keterampilan** berupa keterampilan kecepatan membaca terhadap materi keberagaman budaya di Indonesia.

Mengetahui

Guru Kelas

Peneliti



Rudi Ahmad, S.Pd.I

NIP: -



Junita Puspa Dewi

Kepala Sekolah



Linda Siti Zulaila S.Pd.,M.Si

NIP: -



Lampiran 3

ANGKET VALIDASI KECEPATAN MEMBACA

Nama : Junita Puspa Dewi
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD AL-Itihadiyah Lau Dendang
 Validator : Baihaqi Siddik Lubis S.Pd.I.,M.Pd

Petunjuk

Bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan member tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

a) Bila menurut bapak/ibu validator kecepatan membaca perlu ada revisi, mohon ditulis berikan komentar dan saran guna perbaikan.

No.	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
1.	Format Angket: a. Format jelas sehingga memudahkan melalukan penelitian b. Proporsional	✓			
2.	Isi: a. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah di ukur. b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. c. Dapat digunakan untuk mengukur kecepatan membaca siswa.	✓			
3.	Bahan dan Tulisan : a. Bahasa yang digunakan baik dan benar.	✓			

	b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami				
	c. Penyampaian petunjuk jelas.				
	d. Penulisan mengikuti EYD				

Kesimpulan

Berdasarkan Penilaian di atas, lembar angket dapat dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Medan, Maret 2023

Validator

Baihaqi Siddik Lubis S.Pd.I.,M.Pd

Baihaqi Siddik Lubis S.Pd.I.,M.Pd

ANGKET VALIDASI KECEPATAN MEMBACA

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	KS	STS
		4	3	2	1
1	Siswa mampu membaca lebih 180 kata dalam 1 menit..				
2	Siswa mampu membaca kurang dari 180 kata dalam 1 menit.				
3	Siswa mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.				
4	Siswa tidak mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.				
5	Siswa sangat lancar dalam membaca.				
6	Siswa mampu memahami teks bacaan yang dibaca.				
7	Siswa dapat menarik kesimpulan dari bacaan yang dibaca				
8	Siswa aktif dalam pembelajaran				
	Siswa berlomba untuk mengemukakan pendapat				
10	Siswa bisa memberi pendapat tentang buku yang baca.				
11	Siswa dapat mengetahui sesuatu yang penting dari bacaan tersebut.				
12	Siswa aktif dan bertanya tentang buku yang dibaca.				
13	Siswa dapat mencatat point-point yang penting dari media yang dibaca.				
14	Siswa mampu memahami teks bacaan yang dibaca.				
15	Siswa dapat berkonsentrasi ketika sedang membaca.				
16	Siswa dapat menarik kesimpulan dari media yang dibaca.				

Lampiran 4

Angket pre test Kecepatan Membaca

PETUNJUK :

1. Kusioner (angket) ini semata-mata untuk keperluan akademis, mohon dijawab dengan sebaik-baiknya.
2. Baca dan jawablah pertanyaan dibawah ini dengan teliti tanpa ada yang terlewatkan.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai menurut pendapat anda.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

STS: Tidak Setuju

Data Responden

Nama : *NUR FADILLAH*

Kelas : 4

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		STS	KS	S	SS
1.	Saya mampu membaca lebih 180 kata dalam 1 menit.				✓
2.	Saya mampu membaca kurang dari 180 kata dalam 1 menit.			✓	
3.	Saya mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.				✓
4.	Saya tidak mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.			✓	
5.	Saya mampu memahami teks bacaan yang dibaca.			✓	
6.	Saya terkadang tidak mengetahui sesuatu yang penting dari bacaan tersebut.			✓	
7.	Saya bisa memberi pendapat tentang buku yang baca.			✓	
8.	Saya tidak dapat menarik kesimpulan dari			✓	

	bacaan yang dibaca.				
9.	Saya dapat berkonsentrasi ketika sedang membaca.		✓		
10.	Saya bertanya tentang Media Video Animasi.				✓
11.	Saya bersemangat melihat Media Video Animasi.			✓	
12.	Saya berlomba untuk mengemukakan pendapat.			✓	
13.	Saya mampu membaca tulisan guru di papan tulis.			✓	
14.	Saya tidak terbata-bata dalam membaca.		✓		
15.	Saya tidak mengganggu temannya pada saat pembelajaran.			✓	
16.	Saya tidak rebut pada saat proses pembelajaran berlangsung.			✓	

Angket pre test Kecepatan Membaca

PETUNJUK :

1. Kusioner (angket) ini semata-mata untuk keperluan akademis, mohon dijawab dengan sebaik-baiknya.
2. Baca dan jawablah pertanyaan dibawah ini dengan teliti tanpa ada yang terlewatkan.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai menurut pendapat anda.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

STS: Tidak Setuju

Data Responden

Nama : *Kan-ya atqhap*

Kelas : *4*

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		STS	KS	S	SS
1.	Saya mampu membaca lebih 180 kata dalam 1 menit.			✓	
2.	Saya mampu membaca kurang dari 180 kata dalam 1 menit.		✓		
3.	Saya mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.			✓	
4.	Saya tidak mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.			✓	
5.	Saya mampu memahami teks bacaan yang dibaca.			✓	
6.	Saya terkadang tidak mengetahui sesuatu yang penting dari bacaan tersebut.			✓	
7.	Saya bisa memberi pendapat tentang buku yang baca.		✓		
8.	Saya tidak dapat menarik kesimpulan dari			✓	

	bacaan yang dibaca.				
9.	Saya dapat berkonsentrasi ketika sedang membaca.			✓	
10.	Saya bertanya tentang Media Video Animasi.				✓
11.	Saya bersemangat melihat Media Video Animasi.				✓
12.	Saya berlomba untuk mengemukakan pendapat.				✓
13.	Saya mampu membaca tulisan guru di papan tulis.				✓
14.	Saya tidak terbata-bata dalam membaca.				✓
15.	Saya tidak mengganggu temannya pada saat pembelajaran.			✓	
16.	Saya tidak rebut pada saat proses pembelajaran berlangsung.			✓	

Lampiran 5

Angket Post test Kecepatan Membaca

PETUNJUK :

1. Kusioner (angket) ini semata-mata untuk keperluan akademis, mohon dijawab dengan sebaik-baiknya.
2. Baca dan jawablah pertanyaan dibawah ini dengan teliti tanpa ada yang terlewatkan.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai menurut pendapat anda.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

STS: Tidak Setuju

Data Responden

Nama : Nur Fadillah

Kelas : 4

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		STS	KS	S	SS
1.	Saya mampu membaca lebih 180 kata dalam 1 menit.		✓		
2.	Saya mampu membaca kurang dari 180 kata dalam 1 menit.		✓		
3.	Saya mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.		✓		
4.	Saya tidak mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.		✓		
5.	Saya mampu memahami teks bacaan yang dibaca.			✓	
6.	Saya terkadang tidak mengetahui sesuatu yang penting dari bacaan tersebut.		✓		
7.	Saya bisa memberi pendapat tentang buku yang baca.				✓
8.	Saya tidak dapat menarik kesimpulan dari		✓		

	bacaan yang dibaca.				
9.	Saya dapat berkonsentrasi ketika sedang membaca.			✓	
10.	Saya bertanya tentang Media Video Animasi.			✓	
11.	Saya bersemangat melihat Media Video Animasi.				✓
12.	Saya berlomba untuk mengemukakan pendapat.			✓	
13.	Saya mampu membaca tulisan guru di papan tulis.		✓		
14.	Saya tidak terbata-bata dalam membaca.		✓		
15.	Saya tidak mengganggu temannya pada saat pembelajaran.		✓		
16.	Saya tidak rebut pada saat proses pembelajaran berlangsung.		✓		

Angket Post test Kecepatan Membaca

PETUNJUK :

1. Kusioner (angket) ini semata-mata untuk keperluan akademis, mohon dijawab dengan sebaik-baiknya.
2. Baca dan jawablah pertanyaan dibawah ini dengan teliti tanpa ada yang terlewatkan.
3. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai menurut pendapat anda.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

STS: Tidak Setuju

Data Responden

Nama : *Kanya arahap*

Kelas : *4*

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		STS	KS	S	SS
1.	Saya mampu membaca lebih 180 kata dalam 1 menit.		✓		
2.	Saya mampu membaca kurang dari 180 kata dalam 1 menit.			✓	
3.	Saya mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.		✓		
4.	Saya tidak mampu membaca lebih dari 170 kata per menit.			✓	
5.	Saya mampu memahami teks bacaan yang dibaca.			✓	
6.	Saya terkadang tidak mengetahui sesuatu yang penting dari bacaan tersebut.		✓		
7.	Saya bisa memberi pendapat tentang buku yang baca.			✓	
8.	Saya tidak dapat menarik kesimpulan dari		✓		

	bacaan yang dibaca.				
9.	Saya dapat berkonsentrasi ketika sedang membaca.			✓	
10.	Saya bertanya tentang Media Video Animasi.			✓	
11.	Saya bersemangat melihat Media Video Animasi.				✓
12.	Saya berlomba untuk mengemukakan pendapat.			✓	
13.	Saya mampu membaca tulisan guru di papan tulis.		✓		
14.	Saya tidak terbata-bata dalam membaca.		✓		
15.	Saya tidak mengganggu temannya pada saat pembelajaran.		✓		
16.	Saya tidak rebut pada saat proses pembelajaran berlangsung.		✓		

Lampiran 6

Nilai Angket Prettest dan Posttest

No	Responden	Posttest	Prettest
1	IH	50	48
2	RFS	48	53
3	SK	50	55
4	NH	53	50
5	CPA	49	55
6	ARL	57	52
7	MF	55	60
8	AN	50	58
9	M.AF	53	51
10	AF	55	54
11	VY	57	56
12	BM	59	58
13	AA	61	60
14	NF	63	62
15	KA	60	64
16	AM	60	61
17	AH	62	64
18	CB	60	64
19	NS	61	63
20	JIS	60	62
21	AD	60	64
22	RAF	56	55
23	AD	46	58
24	ATZ	54	50
25	NB	49	61
26	MA	41	60
27	AS	50	61
28	JA	48	55
29	M.A	57	56
30	NW	60	56

Lampiran 7

Link Video

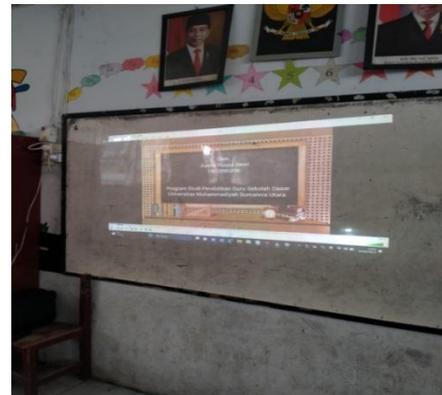
1. Link Media Pembelajaran Video Animasi : <https://youtu.be/IV6PV93uxGU>
2. Link Video Penelitian di Sekolah: https://youtu.be/uQZdKs1V_a8

Lampiran 8

Dokumentasi



Gambar 1 foto bersama kepala sekolah



Gambar 2 Menampilkan video animasi



Gambar 3 siswa menyimak materi di video



Gambar 4 Menjelaskan materi



Gambar 5 Siswa mengisi lembar angket



Gambar 6 foto bersama siswa

Lampiran 9



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

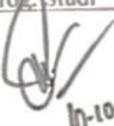
Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Junita Puspa Dewi
 NPM : 1902090206
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3,79

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prodi Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 10-10-2022	1. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya Di Indonesia Siswa Kelas 4 SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Medan.	6/3/2023 
	2. Pengaruh Kegiatan literasi Terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya Di Indonesia Siswa Kelas 4 SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Medan.	
	3. Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya Di Indonesia Siswa Kelas 4 SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Medan.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Medan, 10 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Junita Puspa Dewi

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 10



FORM K 2

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Junita Puspa Dewi
 NPM : 1902090206
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Media video animasi terhadap kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia siswa kelas 4 SD Al-Ittihadiyah Laut dendang Medan"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.PdI., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 10 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

Junita Puspa Dewi

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 11


FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 1172/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Junita Puspa Dewi**
 N P M : 1902090206
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Vidio Animasi Terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Medan

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd.I.M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 06 Maret 2024

Medan, 13 Sya'ban 1444 H
 06 Maret 2023 M


 Wassalam
 Dekan

Dr. Hj. Syamsuarnita, M.Pd
 NIP. 0004066701


Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

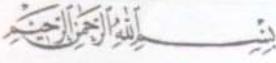
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





Lampiran 12


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

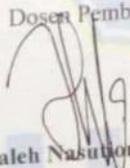
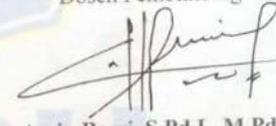
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Junita Puspa Dewi
 NPM : 1902090206
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Medan

Pada hari Selasa, tanggal 04 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2023

Disetujui oleh :

<p>Dosen Pembahas,</p>  Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.	<p>Dosen Pembimbing</p>  Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.


 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 13


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

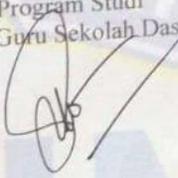
Nama : Junita Puspa Dewi
 NPM : 1902090206
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Medan.

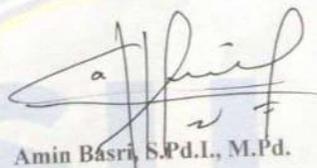
Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 14



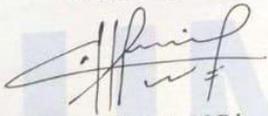
**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

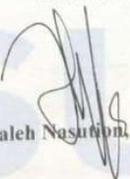
BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

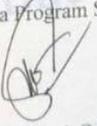
Pada hari ini Selasa Tanggal 04 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Junita Puspa Dewi
NPM : 1902090206
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-Ittihadiyah Laut Dendang Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:
Hasil Seminar Proposal Skripsi
 Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak


 Pembimbing
 Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.


 Pembahas
 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.


 Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi
 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15



PERGURUAN AL - ITTIHADYAH LAUT DENDANG

SD

NSS : 104070106095
NPSN : 10213580



KEC. PERCUT SEI TUAN KAB. DELI SERDANG

Jalan Masjid No. 21 Dusun I Kamboja - Laut Dendang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 201/PGR-AI/SD/LD/IV/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Swasta : Al-Ittihadiyah Desa Laut Dendang di kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara.

Menerangkan bahwa :

Nama	: Junita Puspa Dewi
NPM	: 1902090206
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jenjang	: Strata 1 (S.1)

Benar nama di atas telah melakukan penelitian di SD Swasta Al-Ittihadiyah Laut Dendang Kecamatan Percut Kabupaten Deli Serdang pada tanggal 22 Mei 2023 s.d 23 Mei 2023 guna melengkapi data pada Penyusunan Skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kecepatan Membaca Teks Keberagaman Budaya di Indonesia Siswa Kelas IV SD Al-ittihadiyah Laut Dendang Deli Serdang"

Demikian surat keterangan ini di perbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Laut Dendang, 22 Mei 2023

Kepala Sekolah,



LINDA SITI ZULAIKHA, S.Pd, M.Si



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Junita Puspa dewi

Tempat/Tgl Lahir : Lohsari,08 Juni 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : Dusun Nangkula Lohsari 1, Kec. Kampung Rakyat,Kab.Labusel

Anak ke : 2 dari 3 bersaudara



Nama Orang Tua

Ayah : Zulvi

Ibu : Poniatik

Pendidikan

SD : SD Negeri 117479 TTS Perlabian

SMP : SMP Negeri 3 Bilah Hulu

SMK : SMK Citra Bangsa Al-Ittihad Aek Nabara

Kuliah : Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara (Lulus Tahun 2023)