

**PENGARUH MEDIA GAMBAR BERSERI TERHADAP KREATIVITAS  
SISWA DALAM MENDONGENG PADA PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SD  
MUHAMMADIYAH 09 MEDAN**

**SKRIPSI**

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

**Oleh :**

**DWIOKTARIA**  
**NPM. 1902090090**



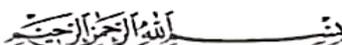
**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN T.A 2022/2023**

### BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 24 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Dwi Oktaria  
NPM : 1902090090  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Gambar Berseri terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendongeng pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan.

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

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Ist, S.S., M.Hum.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

1.

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

2.

3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., Aifo Fit.

3.



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dwi Oktaria  
NPM : 1902090090  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media Gambar Berseri terhadap Kreativitas Siswa dalam Mendongeng pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, 8 Agustus 2023

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO., Fit.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Dwi Oktaria  
NPM : 1902090090  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media Gambar Berseri terhadap Kreativitas Siswa dalam Mendongeng pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
24/05/2023	Bimbingan validasi Instrumen lembar observasi		
21/06/2023	Bimbingan penulisan dan pengolahan data bab 4		
24/07/2023	Bimbingan Pengolahan data pretest dan posttest		
26/07/2023	Bimbingan uji normalitas dan uji hipotesis uji t		
28/07/2023	Bimbingan bab 5 kesimpulan dan saran		
31/07/2023	lengkapi lampiran dan abstrak		
03/08/2023	Acc sidang		

Medan, 3 Agustus 2023

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO., Fit.



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Dwi Oktaria  
NPM : 1902090090  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Media Gambar Berseri terhadap Kreativitas Siswa dalam Mendongeng Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan”** Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang 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

  
Dwi Oktaria  
NPM. 1902090090

## ABSTRAK

### **PENGARUH MEDIA GAMBAR BERSERI TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN**

Oleh:

**DWI OKTARIA**

Email: [dwioktaria76@gmail.com](mailto:dwioktaria76@gmail.com)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kreativitas siswa dalam mendongeng. Penelitian ini bertujuan untuk 1). mengetahui kreativitas siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 09 sebelum dan setelah penggunaan media gambar berseri, 2). Untuk mengetahui adanya pengaruh media gambar berseri terhadap kreativitas siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 09 Medan Tahun ajaran 2023-2024. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media gambar berseri dan variabel terikatnya adalah kreativitas siswa dalam mendongeng. Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana yang terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas. Hasil penelitian ini memperoleh nilai rata-rata pada pretest yaitu sebesar 60.96, Sedangkan nilai rata-rata pada posttest yaitu 80.09. Berdasarkan dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti dengan menggunakan statistik uji regresi linear sederhana yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  adalah  $5.761 > 1,721$  ( $df = 21$  pada 5%). Sehingga menunjukkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil analisis data diatas dapat disimpulkan terdapat pengaruh media gambar berseri terhadap kreativitas siswa dalam mendongeng pada pembelajaran bahasa Indonesia dikelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan.

**Kata Kunci: Media Gambar Berseri, Kreativitas Siswa.**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatulahi wabarakatuh.

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah membantu hambanya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendongeng Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan”**. Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu peneliti, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua peneliti ayahanda **Rasmadi** dan ibunda **Sri Lestari** tercinta yang telah membesarkan penulis dengan kasih sayang, memotivasi dan dengan doa kedua orang tua yang tiada henti - hentinya serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil dan berkat jerih payah orang tua yang telah mendidik.

Selanjutnya peneliti ucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurita M. Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M. Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Dr. Bapak Mandra Saragih, S. Pd., M. Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari S. Pd., M. Pd** selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Mawar Sari , S. Pd., M. Pd., AIFO Fit** dan selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. **Ibu Rini Rahmayani, S.Pd.** selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah 09 Medan yang telah mengizinkan saya untuk penelitian disekolah tersebut.
10. Terima kasih kepada untuk bapak/ibu guru SD Muhammadiyah 09 Medan yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi saya ini.
11. Terima kasih untuk sahabat-sahabat peneliti Rani, Tika, Diah dan teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, Semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aamiin.

Medan, 13 Agustus 2023

Penulis



**Dwi Oktaria**

**NPM: 1902090090**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat .....	9
BAB II KAJIAN TEORI .....	12
A. Kajian Teoritis .....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
a. Definisi Media Pembelajaran .....	12
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
c. Tujuan Media Pembelajaran .....	17
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
e. Manfaat Media Pembelajaran.....	23
f. Faktor-faktor Pemilihan Media Pembelajaran.....	25
2. Media Gambar Berseri .....	28
a. Definisi Media Gambar Berseri .....	28
b. Tujuan Media Gambar Berseri.....	30
c. Manfaat Media Gambar Berseri .....	31
d. Langkah-langkah Membuat Media Gambar Berseri.....	31
e. Langkah-langkah Penerapan Media Gambar Berseri.....	35
f. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar Berseri .....	36
3. Kreativitas Siswa .....	38

a. Definisi Kreativitas Siswa.....	38
b. Ciri-ciri Kreativitas Siswa .....	40
c. Faktor-faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas .....	42
d. Indikator Kreativitas Siswa.....	45
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	47
a. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar .....	47
b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	47
c. Materi Dongeng.....	48
B. Kerangka Konseptual.....	50
C. Hipotesis Penelitian .....	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>54</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	54
1. Lokasi.....	54
2. Waktu Penelitian.....	54
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	56
1. Populasi .....	56
2. Sampel.....	56
C. Variabel Penelitian.....	57
D. Definisi Operasional .....	57
E. Instrumen Penelitian .....	58
1. Lembar Observasi .....	59
2. Dokumentasi.....	65
F. Teknik Analisis Data.....	65
1. Uji Hipotesis .....	66
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>67</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	67
1. Deskripsi Hasil Validasi.....	68
2. Deskripsi Data Pretest dan Posttest .....	68
B. Pengujian Hipotesis .....	72

C. Pembahasan dan Diskusi Penelitian .....	73
D. Keterbatasan Penelitian.....	78
BAB V PENUTUP .....	79
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kreativitas Siswa.....	45
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	55
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV .....	57
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kreativitas Siswa .....	59
Tabel 3.4 Kategori Indikator Kreativitas Siswa .....	64
Tabel 4.1 Hasil Validasi Instrumen Lembar Observasi .....	68
Tabel 4.2 Deskripsi Statistik Pretest .....	69
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pretest .....	70
Tabel 4.4 Deskripsi Statistik Posttest.....	71
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Posttest.....	71
Tabel 4.6 Uji Hipotesis .....	72
Tabel 4.7 Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest.....	74

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	14
Gambar 2.2 Alat dan Bahan Gambar Berseri.....	32
Gambar 2.3 Tema Gambar Berseri.....	33
Gambar 2.4 Sketsa Gambar Berseri.....	33
Gambar 2.5 Penyelesaian Gambar Berseri.....	34
Gambar 2.6 Alur Membuat Media Gambar Berseri.....	35
Gambar 2.7 Bagan Kerangka Konseptual.....	52
Gambar 4.1 Grafik Distribusi Frekuensi Pretest Kelas IV.....	70
Gambar 4.2 Grafik Distribusi Frekuensi Posttest Kelas IV.....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran .....	86
Lampiran 2 RPP Pembelajaran.....	92
Lampiran 3 Lembar wawancara Awal .....	104
Lampiran 4 Instrumen Lembar Observasi Penelitian .....	106
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli .....	108
Lampiran 6 Hasil Lembar Observasi Pretest Kreativitas Siswa.....	110
Lampiran 7 Hasil Lembar Observasi Posttest Kreativitas Siswa .....	115
Lampiran 8 Rekapitulasi Skor Mentah Nilai Pretest Siswa Kelas IV .....	120
Lampiran 9 Rekapitulasi Skor Mentah Nilai Posttest Siswa Kelas IV .....	121
Lampiran 10 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas IV .....	122
Lampiran 11 Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest .....	123
Lampiran 12 Uji Hipotesis .....	124
Lampiran 13 Tabel Distribusi Nilai T-tabel.....	125
Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan SD Muhammadiyah 09 Medan.....	126
Lampiran 15 Surat Permohonan Izin Riset .....	128
Lampiran 16 Surat Balasan Izin Riset .....	129
Lampiran 17 Lembar K1 .....	130
Lampiran 18 Lembar K2.....	131
Lampiran 19 Lembar K3 .....	132
Daftar Riwayat Hidup .....	133

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sebuah upaya yang terorganisasi, berencana, dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat dalam membina peserta didik pada asas pendidikan yang berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi seperti aspek kognitif, afektif, dan aspek psikomotorik (Susanto, 2013: 85).

UU No.20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi pada peserta didik agar menjadikan manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis dan bertanggung jawab. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan upaya yang terorganisasi yang berlangsung sepanjang hayat dalam membina peserta didik pada seluruh potensi serta bertujuan agar peserta didik yang menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Keberhasilan dunia pendidikan di Indonesia pada abad ke-21 akan tergantung pada sejauh mana kita mengembangkan keterampilan-keterampilan yang tepat untuk menguasai kekuatan kecepatan kompleksitas dan ketidakpastian saling berhubungan satu dengan yang lain. Pendidikan formal di Indonesia lebih mementingkan pengembangan nalar, sementara rangsangan daya pikir kreatif terabaikan. Bahkan pada beberapa kasus sekolah cenderung menghambat kreativitas, seperti dengan kekakuan dalam berimajinasi pada siswa dengan hanya menerima dan mendengarkan pelajaran yang diberikan guru tanpa memfokuskan

pada perkembangan daya nalar maupun gagasan berpikir siswa agar terlatih dalam mengemukakan ide gagasan selama proses pembelajaran (Nisa et al., 2011).

Salah satu kemampuan yang paling menonjol dari peserta didik adalah kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif memungkinkan untuk berkomunikasi dengan atau mengamati sesuatu yang baru secara spontan karena adanya arah internal, dan tidak memungkinkan untuk membuat keputusan. Kreativitas adalah indikator kunci kesuksesan di dunia yang berubah dengan cepat. Daya saing suatu bangsa juga ditentukan oleh sumber daya kreativitas manusianya. Kreativitas juga merupakan persyaratan bagi seorang individu untuk berhasil dalam hidup. Saat ini, harapan ideal terhadap institusi pendidikan dalam pengembangan kreativitas masih belum jelas (Susanto, 2013: 109).

Menurut Istirani & Intan (2015: 136) kreativitas merupakan sebuah kemampuan dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam hal merespon untuk mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Jadi kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan sebuah pemikiran yang alami dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif.

Sejalan dengan pernyataan Panjaitan & Surya (2017) kreativitas adalah jalan menuju kemampuan tersebut. Jika seseorang memiliki kreativitas tinggi maka itu membuktikan bahwa ia memiliki kemampuan berkekrativitas. sehingga kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan sebuah pemikiran yang alami dalam mengembangkan kemampuan berkekrativitas.

Pada pengembangan kreativitas di Indonesia terdapat permasalahan yang menjadi faktor penting yang dapat menghambat potensi kreatif anak Indonesia

yaitu hambatan diri sendiri, pola asuh, sistem pendidikan, dan latar belakang sejarah budaya. Oleh karena itu dibutuhkan kerjasama yang erat antara pendidikan di rumah, pendidikan di sekolah, dan pendidikan di masyarakat. Dengan adanya kerjasama ini diharapkan masyarakat Indonesia mengalami peningkatan kualitas pendidikan salah satunya dengan meningkatnya kreativitas anak.

Menurut Ali (2020) pembelajaran bahasa Indonesia SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar, permasalahan yang terjadi ialah siswa dapat belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia yang merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran untuk mengembangkan aktivitas siswa kemudian pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan, kreativitas, keterampilan, maupun sikap namun terdapat permasalahan dalam pembelajaran

bahasa Indonesia yaitu siswa merasa kesulitan dalam berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar padahal bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional.

Menurut Kurniawan (2016: 4) dongeng adalah salah satu jenis cerita anak yang bercirikan imajinatif. Artinya segala yang kita hadirkan dalam dongeng adalah fiktif–imajinatif semuanya. Fiktif-imajinatif dongeng ini dapat diidentifikasi melalui tiga hal : peristiwa, latar, dan waktu, serta tokoh-tokohnya.

Hakikat mendongeng adalah berkomunikasi. Mengomunikasikan sebuah cerita tentang hal-hal yang menghibur untuk anak-anak. Untuk itu bagi anak-anak, mendongeng ialah sebuah hiburan, dan prinsip dasarnya mampu menyuguhkan dongeng dengan cara-cara yang menarik. Cara-cara yang menarik dalam mendongeng inilah yang disebut sebagai kreatif mendongeng. Kreatif mendongeng berarti mampu menjadikan mendongeng sebagai aktivitas menakjubkan dan menyenangkan. Namun permasalahan pada kegiatan mendongeng ini diperlukan perencanaan yang matang dan menarik sehingga mendongeng bisa dilakukan secara menarik dan kreatif.

Berdasarkan dari hasil wawancara pra penelitian pada PLP 3 pada hari Rabu tanggal 28 September 2022 di SD Muhammadiyah 09 Medan khususnya di Kelas IV Tahun Ajaran 2022/2023 dengan bukti yang dapat diakses pada google drive dengan link sebagai berikut:

<https://drive.google.com/file/d/12wHZY0u7jraw15t9YJuXvaouI2Z7TW/view?usp=drivesdk>.

Peneliti mewawancarai guru wali kelas, peneliti menemukan penyebab masalah diantaranya guru masih cenderung melakukan proses pembelajaran yang

berpusat pada guru itu merupakan proses pembelajaran yang masih didominasi dengan penggunaan media yang kurang bervariasi.

Masalah siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia ialah kreativitas dalam mendongeng siswa sangatlah rendah. Keadaan tersebut dikarenakan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang kurang karena terkendalanya kemampuan dalam berimajinasi dan gagasan yang dimiliki sehingga kurang terampil dalam bercerita dongeng padahal dalam pendidikan dasar merupakan sebuah momen dalam meningkatkan kemampuan dalam dirinya dengan salah satu keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa sekolah dasar ialah kemampuan dalam berbahasa, karena bahasa merupakan sebuah modal yang penting di dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh siswa agar bisa menceritakan sesuatu ataupun setelah ia membaca maupun mendengarkan.

Masalah ini juga dapat dilihat dari siswa yang cenderung kurang percaya diri dalam mengungkapkan setiap gagasan atau ide yang dimiliki. Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan setiap gagasan dan pikiran mereka melalui bahasa lisan. Upaya yang sudah dilakukan guru seperti menggunakan metode dan media pembelajaran yang konvensional, hasilnya masih belum maksimal. Beberapa siswa masih belum bisa mengembangkan gagasannya dalam menceritakan isi dongeng dan meningkatkan keterampilannya dikarenakan siswa beberapa masih belum memahami isi keseluruhan cerita dongeng tersebut yang membuat kurang terampilnya dalam mengembangkan gagasan yang ada ketika mendongeng, padahal sudah memakai penunjang media seperti buku yang

berisi cerita dongeng yang dapat dibaca namun belum dapat memahaminya secara keseluruhan.

Sistem pembelajaran yang dilakukan di kelas menggunakan media pembelajaran yang konvensional dan kurang inovatif dalam merangsang kreativitas siswa dalam mengungkapkan gagasan yang ada sehingga kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang harusnya terpenuhi namun tidak sesuai dengan harapan tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran khususnya bahasa Indonesia masih minim dan kurang bervariasi pada penerapannya. Hal ini dapat dilihat di dalam kelas penerapan pembelajaran yang seharusnya berpengaruh dalam peningkatan segi kreativitas dalam pengungkapan gagasan namun hanya menggunakan media yang kurang inovatif yang membuat siswa cenderung kurang berkembang dari segi berfikir kreatif padahal yang harusnya dilakukan ialah mengembangkan pembelajaran bersifat konstruktivisme yang membuat siswa aktif dalam mengembangkan kreativitasnya.

Maka penelitian ini akan memberikan sebuah solusi dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan bantuan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mendongeng. Maka guru harus lebih menekankan pada aspek kreativitas yang bisa dijalankan mulai dari media pembelajaran agar membangun suasana pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Menurut Susanto (2013: 85) untuk mengembangkan potensi siswa maka diperlukan penerapan sebuah media pembelajaran inovatif dan konstruktif dalam

penyiapan pembelajaran, sehingga para pendidik memahami pembelajaran agar proses pembelajaran agar lebih variatif, konstruktif, dan inovatif dalam membangun wawasan pengetahuan dan penerapannya agar dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas pada peserta didik.

Menurut Budiman (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan potensi siswa untuk menerapkan pembelajaran inovatif sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran pada peserta didik dengan itu media pembelajaran yang dapat membantu serta mempermudah siswa dalam mendongeng adalah media gambar berseri.

Menurut Susanti dan Hariani (Turnip et al., 2022) mengungkapkan bahwa media gambar berseri juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam membantu mempertegas maksud gambar tersebut berdasarkan urutan cerita, hal tersebut membantu siswa agar lebih mudah dan cepat dengan memahami suatu maksud dari gambar tersebut sesuai dengan urutan-urutan cerita yang ada dalam gambar dan siswa dapat terbantu dalam menceritakan isi dongeng sehingga dapat mempermudah mengungkapkan gagasan maupun imajinasi yang dimikinya.

Media gambar berseri memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan media gambar berseri yaitu mampu menjadikan anak lebih antusias sehingga anak akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang

dilaksanakan menggunakan media gambar cerita berseri juga mampu membantu meningkatkan kecerdasan dan kreativitas karena di dalam cerita tersebut banyak mengandung pesan-pesan moral yang membuat anak belajar memahami emosional yang dimilikinya, lebih mengetahui tentang arti kehidupan, lebih memahami dunianya sehingga dapat mengembangkan pikiran bahwa disekitarnya. Kekurangan media gambar berseri ini hanya menekankan pada persepsi indra mata, gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk gerakan pembelajaran, dan ukurannya teramat terbatas untuk grup besar.

Karena banyaknya tingkat permasalahan yang telah dibahas diatas, maka peneliti akan meneliti tentang **“Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendongeng Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa kurang berkembang pada gagasan kreativitasnya.
2. Siswa kurang percaya diri dan mengalami kesulitan dalam mengemukakan ide dan gagasan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan kurang maksimal.
3. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan kurang inovatif dalam merangsang kreativitas siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap kreativitas belajar siswa dalam mendongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada identifikasi masalah maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 09 sebelum dan setelah penggunaan media gambar berseri?
2. Apakah terdapat pengaruh media gambar berseri terhadap kreativitas siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan?

### **E. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kreativitas siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 09 sebelum dan setelah penggunaan media gambar berseri
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh media gambar berseri terhadap kreativitas siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan.

### **F. Manfaat**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Adapun Manfaat Teoritis yaitu :

Hasil penelitian ini untuk pengembangan ilmu pengetahuan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media gambar

berseri khususnya baik bagi guru maupun pengelola pendidikan dalam menentukan media pembelajaran yang efektif dan bervariasi.

## **2. Manfaat Praktis**

Adapun Manfaat Praktis yaitu,

### **a. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan prestasi dan peningkatan produktivitas siswa dengan tercapainya hasil peningkatan kreativitas siswa agar dapat memperbaiki kualitas sekolah di SD Muhammadiyah 09 Medan.

### **b. Bagi Guru**

Hasil pada penelitian akan membantu guru dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam mendongeng dan dapat dijadikan suatu panduan untuk memberikan sebuah solusi pada penggunaan media gambar berseri dalam mendongeng pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan.

### **c. Bagi Siswa**

- 1) Siswa akan dapat berperan aktif serta kreatif dan mempunyai semangat baru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia karena menggunakan media yang menarik dalam mendongeng.
- 2) Membantu siswa untuk lebih percaya diri terhadap kemampuannya dalam mendongeng.
- 3) Meningkatnya keterampilan kreativitas siswa dan mengembangkan daya nalar siswa untuk berfikir kreatif dan inovatif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna untuk memperdalam pengetahuan peneliti dalam mengetahui pengaruh dari media gambar berseri terhadap kreativitas siswa dalam mendongeng.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medië* merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pentingnya media inilah yang dapat mengarahkan informasi dari berbagai sumber kepada penerima informasi sehingga pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.

Menurut Sadiman, dkk (2014: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Pasaribu (2021: 13) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya.

Menurut Hasan (2021: 29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk

menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Menurut Arsyad (2019: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Menurut Rizal et al (2016: 10) pengertian media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran.

Dari beberapa pengertian diatas, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa yang agar memudahkan proses komunikasi pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yaitu media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, dan keterampilan.

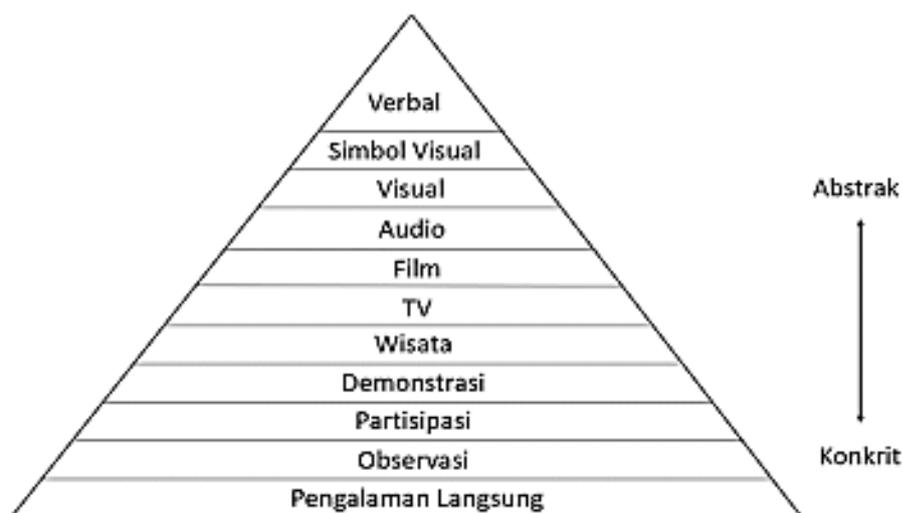
#### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Sadiman (2014: 7-8) pada perkembangan media hanya dianggap sebagai alat bantu dalam mengajar guru. Alat bantu yang biasanya dipakai

yaitu pada alat bantu visual, misalnya gambar, objek, model, maupun alat-alat lain dengan memberikan pengalaman nyata, motivasi belajar, dan memperluas daya serap dan retensi belajar siswa. Dengan masuknya pengaruh pada teknologi pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan ajaran ini dengan dilengkapi alat audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual.

Beragam media yang pakai oleh guru dalam penyampaian isi pesan ajaran untuk siswa dengan pendengaran dan penglihatan untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau yang digunakan alat bantu visual semata. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman dari Edgar Dale dan saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling cocok untuk pengalaman belajar tertentu.

**Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**



*Sumber : Sadiman (2014 : 8)*

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale membuat jenjang kongrit abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir pebelajar sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

Dengan adanya pengalaman belajar yang diperoleh dari peserta didik akan semakin banyak jika media pembelajaran semakin konkret dengan peserta didik mempelajari bahan pengajaran. Sebaliknya, jika peserta didik semakin abstrak dalam mempelajari pada bahan pengajaran, maka akan semakin sedikit pengalaman belajar yang diperoleh.

Menurut Istarani & Intan (2015: 90-91) ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar yang dikembangkan Darwyn Syah sebagai berikut.

#### a. Media Visual

Visual merupakan sebuah gambar dengan menunjukkan sesuatu yang dapat dilihat. Maka media visual merupakan suatu media pengajaran yang bisa dilihat. Media visual dapat dikategorikan kedalam beberapa kelompok yaitu sebagai berikut.

- 1) Media visual dua dimensi yang tidak transparan : (a) Grafik, (b) Chart/Bagan, (c) Peta, (d) Poster, (e) Buku majalah, diktat, majalah dan lain-lain, (f) komik, (g) gambar, (h) Foto, (i), Karikatur;
- 2) Media visual dua dimensi papan : (a) Papan tulis, (b) Papan panel (c) Papan magnet, (d) White board, (e) Papan bulletin, (f) Papan karpet;

- 3) Media visual dua dimensi transparan : (a) OHP/OHT, (b) Film slide, (c) Micro film, (d) Film Stripe;
- 4) Media visual tiga dimensi : (a) Benda sesungguhnya, (b) Model, (c) Diorama, (d) Specimen, (e) Mock up.

#### b. Media Audio

Audio merupakan suatu suara yang dapat didengar oleh telinga. Jadi media audio ialah suatu media yang dapat didengar melalui telinga. Kemudian yang termasuk kedalam media audio yaitu : (1) Radio, (2) Audio tape recorder, (3) Alat musik modern/tradisional, (4) Telephone/HP, (5) CD player, (6) PH, (7) Sound System.

#### c. Media Audio Visual

Audio merupakan suara yang dapat dihantarkan pada gelombang udara dan dapat didengar oleh manusia karena itu audio terikat dengan pendengaran. Sedangkan visual merupakan gambar yang mengarah pada sesuatu benda yang bisa dilihat. Jadi media audio visual merupakan media yang dapat memperdengarkan suara maupun dapat mempertunjukkan gambar. Adapun yang termasuk ke dalam media audio visual yaitu : (1) Televisi, (2) Video Sistem, (3) Komputer, (4) Sinema/film.

Berdasarkan jenis media pembelajaran yang ada dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat, dan media audio merupakan media yang hanya dapat didengar, serta media audio visual yaitu media yang dapat dilihat dan dapat didengar.

Berdasarkan pada jenisnya media visual, media audio, serta media audio visual tersebut bahwa setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang beragam. karakteristik ini biasanya bisa di pandang dengan berbagai tampilan media yang ada. Jenis media pembelajaran yang ditampilkan untuk membangkitkan dan mengasah rangsangan pada indra penglihatan, pendengaran, pengecapan, perabaan, penciman, dan pengecapan.

### **c. Tujuan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran secara umum menurut Luh & Ekayani (2021) memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Mempermudah proses belajar mengajar.
- 2) Meningkatkan efisiensi belajar mengajar.
- 3) Menjaga relevansi dengan tujuan belajar.
- 4) Membantu konsentrasi mahasiswa.
- 5) Komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- 6) Wahana fisik yang mengandung materi instruksional.
- 7) Teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional.
- 8) Segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar siswa

Media pembelajaran tentunya sangat tergantung pada tujuan dan isi atau substansi pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang atau paradigma kita terhadap sistem pembelajaran.

Tujuan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pada hasil belajar para siswa sehingga dapat membantu memperjelas pesan pembelajaran.

#### **d. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran menurut Pasaribu (2021: 27-31) yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi psikologi, fungsi psikomotorik, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi dapat dijelaskan sebagai berikut.

##### **1. Fungsi Atensi**

Media pembelajaran dapat mengambil perhatian (attention catcher) peserta didik terhadap materi yang dibahas. Fungsi atensi juga mencakup selected attention yaitu memperhatikan ransangan tertentu sambil membuang ransangan lain yang mengganggu. Untuk optimalisasi fungsi atensi ini, media harus memenuhi syarat dari sisi kemenarikan dan kejelasan pesan. Media yang tidak menarik dan tidak jelas bagi peserta didik tidak akan memberikan hasil yang optimal. Sehingga dalam merancang suatu media pembelajaran perlu dipertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran dan pada materi yang dibahas.

##### **2. Fungsi Afektif**

Fungsi afektif berkaitan dengan psikologis siswa, yang terpenting bagi seorang guru ialah mampu menyiapkan media yang mampu membangkitkan minat dan membentuk sikap siswa terhadap stimulus yang diberikan. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu.

Sambutan atau penerimaan tersebut berupa kemauan. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik memiliki kesediaan untuk menerima arahan pembelajaran yang ditampakkan pada perhatian tertuju kepada pembelajaran yang diikutinya. Media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi atau keaktifan peserta didik dalam seluruh proses pembelajaran yang antara lain diungkapkan dalam bentuk reaksi peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang diikutinya. Media pembelajaran mengaktifkan respon peserta didik, memberi umpan balik dengan segera (*feedback soon*).

### 3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dari suatu media dimaksudkan bahwa media tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik tentang sesuatu hal. Hampir semua jenis media pembelajaran memiliki fungsi kognitif, misalnya media visual seperti *teksbook*, modul, jurnal ilmiah, gambar, media audio seperti radio dan *tape recorder*, dan audio visual seperti video dan film. Tidak hanya media yang didesain melainkan juga media alam sekitar. Siswa yang belajar kunjungan ke lokasi akan banyak informasi dan pengetahuan baru, kegiatan yang dapat direncanakan untuk dilakukan misalnya berdamawisata, sehingga siswa dapat belajar menyampaikan pengalamannya selama berdamawisata kepada peserta didik yang lain.

### 4. Fungsi Psikomotorik

Psikomotorik berhubungan dengan keterampilan bersifat fisik atau penampilan pada seseorang. Aspek ini penting sebab belum lengkap apabila seorang peserta didik hanya memiliki kemampuan secara teoritis namun tidak

memiliki keterampilan praktis. Untuk melatih kemampuan psikomotorik dapat memanfaatkan media sesuai keterampilan yang diharapkan pada siswa.

#### 5. Fungsi Imajinatif

Imajinasi adalah proses penciptaan suatu objek atau peristiwa tanpa memanfaatkan data sensoris dan indera. Imajinasi ini mencakup penimbunan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana mendatang. Potensi imajinatif peserta didik perlu ditumbuhkan sebab dari imajinasi tersebut seringkali melahirkan karya-karya kreatif dan inovatif. Berbagai media interaktif dan animasi adalah contoh media yang sering digunakan untuk meningkatkan daya imajinasi siswa dalam pembelajaran.

#### 6. Fungsi Inovasi

Cara berkomunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi verbal tanpa menggunakan media sama sekali daya ingatnya dalam waktu 3 jam 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal, daya ingat peserta didik masing-masing sekitar 72%. Jika digunakan keduanya, verbal dan visual maka daya ingatnya 85%. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik. Hal ini dapat disebabkan meningkatnya perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dibahas menggunakan pemanfaatan media pembelajaran.

Sedangkan menurut Sadiman, dkk (2014: 17) media pembelajaran memiliki kegunaan/fungsi sebagai berikut.

- 1) Memperjelas sebuah penyajian dari pesan agar tidak terlalu bersifat hafalan (dalam bentuk kata-kata yang tertulis maupun lisan belaka);
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
  - a. Objeknya terlalu besar-bisa digantikan dengan gambar, film, maupun film bingkai;
  - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, atau gambar;
  - c. Gerak yang sangat lambat maupun terlalu cepat, bisa dibantu *timplase* atau *high-speed photography*;
  - d. Peristiwa maupun kejadian yang pernah ada dimasa lalu dapat ditampilkan lagi dengan lewat video, rekaman film, film bingkai, atau foto;
  - e. Objek yang terlalu rumit bisa dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain; dan
  - f. Konsepnya yang terlalu luas dapat di gambarkan dalam bentuk gambar, film, Film bingkai, dan lain-lain.
- 3) Penerapan pada media pendidikan secara tepat maupun bervariasi untuk mengatasi sikap pasif peserta didik. Dengan ini media berguna untuk :
  - a) menimbulkan akan semangat belajar yang tinggi;
  - b) Memungkinkan agar interaksi yang langsung antara peserta didik dengan lingkungan maupun kenyataan;

- c) Memungkinkan agar peserta didik bisa belajar sendiri-sendiri dengan minta maupun kemampuan di dalam dirinya.
- 4) Dengan sifat tiap siswa yang unik ditambah dengan pengalaman maupun lingkungan yang berbeda, sedangkan materi pendidikan maupun kurikulum ditentukan sama untuk peserta didik, maka akan mengalami kesulitan bila harus mengatasinya sendiri. Hal tersebut terasa lebih sulit karena alasan lingkungan siswa dan guru yang berbeda jadi masalah ini dapat diselesaikan dengan media pembelajaran yaitu dengan kemampuan dalam:
- a) Memberikan stimulus yang sama;
  - b) Menyerupakan pengalaman;
  - c) menimbulkan tanggapan yang sama.

Dari berbagai fungsi media diatas, maka tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran dapat memberikan fungsi penting dalam pendidikan. Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi untuk mengkomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan, sehingga jika tidak menggunakan media pembelajaran siswa yang kemampuan menyerap informasinya kurang akan lambat dalam memahami materi pembelajaran.

#### **e. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2019: 29) beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengawasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
  - a. Objek benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diluar kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
  - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
  - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto,

- slide disamping secara verbal;
- d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi computer;
  - e. kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti computer, film, dan video.
  - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataannya memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Manfaat media dalam pembelajaran sangatlah penting, kreativitas siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Proses belajar yang menarik di dalam kelas juga dapat menggunakan media yang menyenangkan.

Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru yaitu agar guru tidak terlalu kehabisan tenaga saat mengajar, maupun bagi peserta didik agar tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru akan tetapi peserta didik juga dapat

mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan media pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

#### **f. Faktor- Faktor Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut Pasaribu (2021: 73-74) pada tingkat menyeluruh dan umum pemilihan media menurut dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut.

1. Hambatan pengembangan dan pembelajaran meliputi faktor-faktor dana, fasilitas, dan peralatan, serta waktu dan sumber-sumber yang tersedia.
2. Persyaratan isi, tugas dan jenis pembelajaran. Isi pembelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya menghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi.
3. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik, dan menggunakan komputer serta karakteristik lainnya.
4. Pertimbangan lainnya yaitu tingkat kesenangan dan keefektifannya.
5. Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula :
  - a. Kemampuan mengakomodasi penyajian, *stimulus* yang tepat (audio, visual);
  - b. Kemampuan mengakomodasi respon siswa yang cepat;
  - c. Kemampuan mengakomodasi umpan balik;

- d. Pemilihan utama media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, untuk latihan dan tes.
6. Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran berhasil menggunakan media yang beragam.

Sedangkan menurut Arsyad (2019: 74) faktor pemilihan media yang patut diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut.

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional secara keseluruhan yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
3. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan.
4. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media tersebut guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Menurut Jennah (2009: 29-31) pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

1. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material);
2. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan pembelajar, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi.
3. Hambatan dari sisi pembelajar dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.
4. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, pembelajar, dan pembelajar) dan ke efektifan biaya.
  - a) Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula;
  - b) Kemampuan mengkomodasikan penyajian stimulasi yang tepat (visual dan/atau audio);
  - c) Kemampuan mengkomodasikan respons pembelajar yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik);
  - d) Kemampuan mengkomodasikan umpan balik;
5. Media sekunder harus mendapatkan perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam.

Berbagai faktor pertimbangan dalam memilih media pembelajaran akan dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran karena akan memberikan manfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan kreativitas belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya.

Faktor pertimbangan selanjutnya bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai sehingga dapat lebih dipahami peserta didik serta memungkinkan peserta didik akan banyak melakukan kegiatan belajar karena bukan hanya mendengarkan penjelasan guru namun juga aktivitas lain yang dilakukan..

## **2. Media Gambar Berseri**

### **a. Definisi Media Gambar Berseri**

Menurut Veronica (2018) media gambar berseri merupakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berupa gambar datar yang mengandung cerita, dengan urutan tertentu sehingga antara satu gambar dengan gambar yang lain memiliki hubungan cerita dan membentuk satu kesatuan. Media gambar berseri merupakan golongan atau jenis media visual gambar datar.

Menurut Yulistiani et al (2020) mengatakan bahwa media gambar seri didalamnya terdapat beberapa gambar. Gambar – gambar tersebut akan saling berhubungan satu sama lainnya sehingga merupakan satu kesatuan atau satu rangkaian cerita. Masing – masing gambar diberi diberi nomor sesuai urutan jalan ceritanya.

Menurut Hizati et al (2020) menyatakan media gambar berseri adalah media yang digunakan dalam pembelajaran berbentuk visual memberikan rangkaian gambar tentang sesuatu sehingga penjelasannya lebih konkrit daripada diuraikan lewat kata-kata. Melalui gambar berseri, guru dapat menerjemahkan ide-ide abstrak yang lebih realistik dan semakin mudah untuk merangsang daya imajinasi siswa.

Menurut Wahyuni & Koyan (2013) media gambar berseri merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bercerita/mendongeng. Dengan melihat gambar, anak dapat menuangkan imajinasi mereka dalam bentuk bahasa lisan. Media gambar berseri yang digunakan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Setelah menentukan metode yang dapat melibatkan anak ikut aktif dalam kegiatan. Guru juga harus pintar memilih media pembelajaran agar sesuai dengan yang diharapkan, serta dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa.

Menurut Hasan (2021) gambar seri juga dapat membantu siswa dalam menemukan gagasan atau ide dalam bercerita, media gambar seri sangat cocok digunakan untuk melatih keterampilan ekspresi tulis (mengarang) dan keterampilan ekspresi lisan (berbicara dan bercerita). Media gambar seri bisa dipasang di papan tulis sehingga siswa satu kelas dapat melihat dengan langsung. Bisa pula gambar disajikan dalam kertas gambar dan dibagikan sesuai jumlah siswa yang ada di kelas sehingga masing-masing siswa bisa melihat gambar seri dengan lebih jelas.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka media gambar berseri merupakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru didalamnya terdapat beberapa gambar – gambar tersebut saling berhubungan satu sama lainnya dengan masing – masing gambar diberi diberi nomor sesuai urutan jalan ceritanya bertujuan melatih keterampilan ekspresi tulis (mengarang) dan keterampilan ekspresi lisan (berbicara dan bercerita).

Media berseri salah satu media dalam pembelajaran berbentuk visual memberikan rangkaian gambar tentang sesuatu sehingga penjelasannya lebih konkrit daripada diuraikan lewat kata-kata meningkatkan kemampuan anak dalam bercerita/mendongeng. Dengan melihat gambar, anak dapat menuangkan imajinasi mereka dalam bentuk bahasa lisan.

#### **b. Tujuan Media Gambar Berseri**

Menurut Wardani & Hasibuan (2017) media gambar berseri bertujuan agar media tersebut dapat menyajikan suatu kejadian, peristiwa yang kronologis dengan menghadirkan orang, benda, dan latar. Kronologis atau urutan kejadian peristiwa dapat memudahkan siswa untuk menuangkan idenya dalam metode bercerita. Disebut gambar seri karena gambar satu dengan gambar lainnya memiliki hubungan runtutan peristiwa.

Menurut Maufur & Lisnawati (2017) media gambar seri bertujuan melatih daya imajinasi siswa dalam pengembangan sebuah cerita, sehingga memudahkan siswa dalam bercerita. Selain itu, media gambar berseri juga diharapkan dapat memancing siswa untuk lebih aktif bertanya dan berpendapat mengenai cerita yang ingin dituangkan oleh siswa.

Media gambar berseri sebenarnya bertujuan agar media tersebut dapat menyajikan suatu peristiwa berdasarkan urutan kejadian dengan adanya gambar satu dengan gambar lainnya sehingga dapat memudahkan siswa dalam menuangkan idenya dalam bercerita.

### **c. Manfaat Media Gambar Berseri**

Manfaat media gambar seri menurut Wardani & Hasibuan (2017) adalah sebagai berikut.

1. Menambah dan meningkatkan perhatian anak;
2. Mencegah verbalisme;
3. Memberikan pengalaman langsung;
4. Membantu menumbuhkan pikiran atau pengertian yang teratur dan sistematis;
5. Mengembangkan sikap eksploratif;
6. Berorientasi pada lingkungan dan memberi kemanfaatan dalam pengamatan;
7. Membangkitkan motivasi kegiatan belajar mengajar serta memberikan pengalaman yang menyeluruh.

### **d. Langkah-langkah Membuat Media Gambar Berseri**

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam membuat media gambar berseri yang harus di ketahui agar sesuai dengan tujuan dari media gambar berseri itu sendiri. Berikut langkah-langkah membuat media gambar berseri yaitu :

### 1. Mempersiapkan alat dan bahan

Dalam membuat gambar berseri hal pertama yang dapat dilakukan ialah dengan mempersiapkan alat dan bahan terlebih dahulu, jadi ketika mempersiapkan alat dan bahan, maka akan bisa menyesuaikan teknik menggambar apa yang cocok dalam membuat gambar berseri, kemudian alat dan bahan yang digunakan dapat disesuaikan yang dimulai dengan mempersiapkan 4 kertas, kemudian pensil, pulpen, penggaris, penghapus dan cat warna agar menarik.



**Gambar 2.2 Alat dan Bahan**

### 2. Menentukan tema gambar berseri

Setelah mengetahui teknik yang akan digunakan dalam untuk membuat gambar berseri, maka selanjutnya dalam menentukan tema gambar berseri yang berkaitan dengan objek gambar. Objek gambar biasanya dapat berupa benda hidup seperti manusia, tumbuhan, maupun hewan dan pemilihan tema gambar berseri akan menentukan gambar seperti apa yang akan dibuat.



**Gambar 2.3 Tema Gambar Berseri**

3. Membuat sketsa

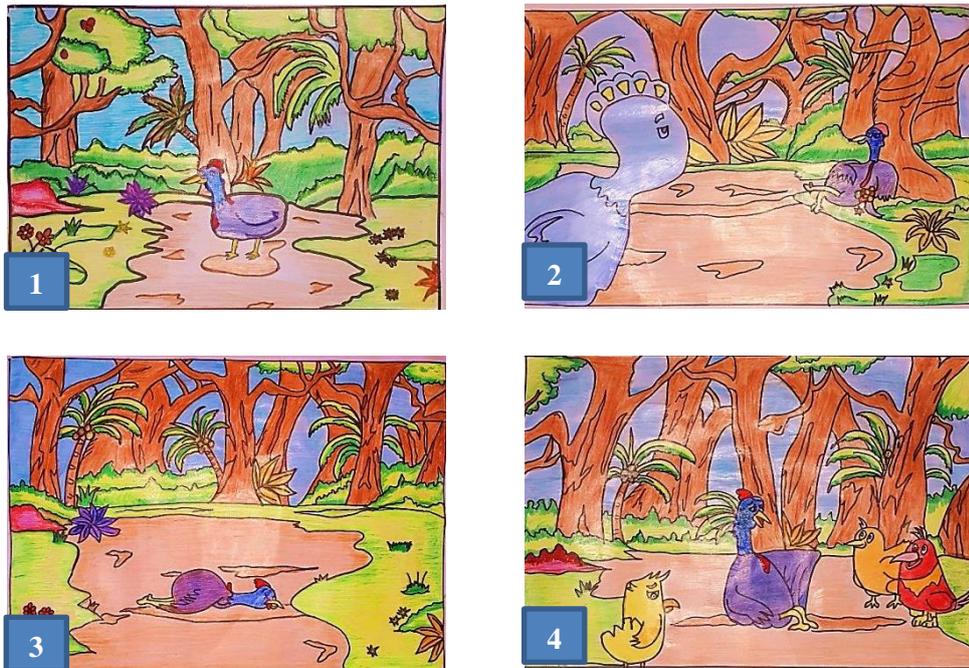
Setelah menentukan tema apa yang akan dibuat, maka dalam membuat gambar berseri langkah selanjutnya yang dilakukan dengan membuat sketsa. pembuatan sketsa harus dilakukan dengan baik, karena sketsa dapat menentukan gambar berseri yang dibuat apakah hasil akhir dari gambar tersebut dapat maksimal atau tidak. Dalam membuat gambar berseri, setiap gambar dapat berhubungan satu sama lain dan tersusun berdasarkan isi cerita.



**Gambar 2.4 Sketsa Gambar**

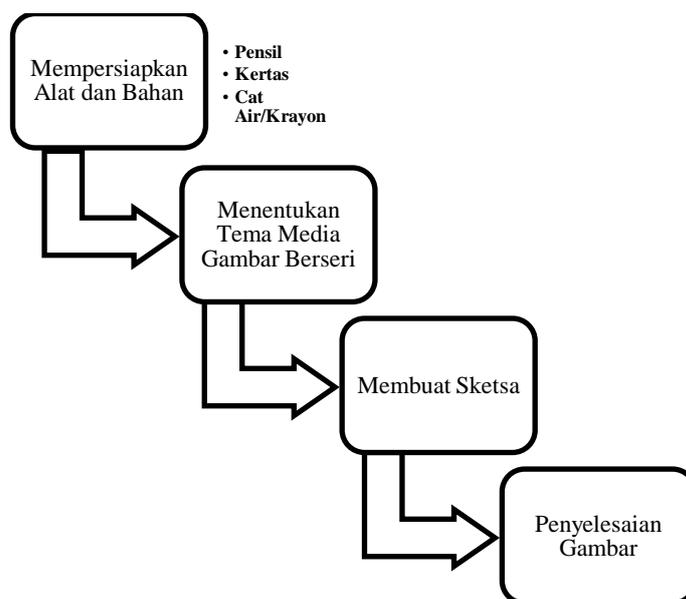
#### 4. Penyelesaian gambar

Langkah terakhir adalah menyelesaikan gambar berseri dengan memberi warna atau mempertegas garis pada gambar. Ada dua teknik pewarnaan yang dapat digunakan yaitu teknik basah serta teknik kering. Teknik pada pewarnaan basah berupa pewarnaan yang memakai cat air, tinta, atau cat minyak sedangkan pada pewarnaan kering seperti pensil warna atau krayon. Setelah itu setiap gambar diberikan nomor sesuai dengan alur yang terdapat pada cerita tersebut.



**Gambar 2.5 Penyelesaian Gambar**

Langkah-langkah untuk membuat media gambar berseri dapat juga digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2.6 Alur Membuat Media Gambar Berseri**

#### **e. Langkah-langkah Penerapan Media Gambar Berseri**

Adapun langkah – langkah penggunaan media gambar seri menurut Hanifah & Pratama (2013) sebagai alat peraga adalah sebagai berikut :

- 1) Menetapkan tujuan mengajar dengan menggunakan media gambar berseri, dalam hal ini merumuskan tujuan pembelajaran
- 2) Persiapan guru, pada fase ini guru memilih dan menerapkan media mana yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Persiapan kelas, siswa satu kelas harus mempunyai persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media gambar berseri.
- 4) Langkah penyajian pelajaran dan peragaan. Guru harus memilih keahlian dan keterampilan yang baik dalam menggunakan media gambar berseri;
- 5) Langkah kegiatan belajar. Pada langkah ini hendaknya mengadakan kegiatan belajar sehubungan dengan menggunakan media gambar berseri.

Penggunaan media gambar berseri sangat membantu guru untuk meningkatkan keterampilan siswa. Adapun langkah-langkah penggunaan media gambar berseri yaitu:

- 1) Guru mempersiapkan gambar berseri sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menyajikan gambar berseri di papan tulis.
- 3) Guru memberikan petunjuk dan memberikan kesempatan pada peserta didik. untuk memperhatikan atau menganalisis gambar cerita dongeng.
- 4) Guru bertanya pada peserta didik tentang gambar yang disajikan
- 5) Peserta didik mengamati gambar berseri yang telah disusun secara urut.
- 6) Peserta didik maju kedepan secara bergiliran untuk bercerita dongeng dengan menggunakan media gambar berseri.
- 7) Peserta didik secara individu dalam bercerita mengembangkan kreativitas pada isi gambar berseri tersebut dengan menggunakan kaidah penulisan yang benar.
- 8) Guru selalu memberikan bimbingan dan penguatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 9) Guru merefleksi pembelajaran.

#### **f. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar Berseri**

Media gambar berseri adalah salah satu sampel alat pembelajaran visual sangat membantu proses pembelajaran. Berikut dipaparkan mengenai kelebihan dan kekurangan media gambar seri yaitu :

## **1. Kelebihan Media Gambar Berseri**

Menurut Sary (2022) media gambar berseri mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- a) Bersifat konkret, gambar berseri lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan lisan semata;
- b) Gambar berseri mampu mengatasi batasan lokasi, ketika tidak seluruh benda, objek, atau peristiwa sanggup dibawa ke kelas, media gambar mampu mengatasi keterbatasan pengamatan;
- c) Gambar berseri dapat memperjelas sebuah masalah dalam sektor apa saja dan untuk tingkat umur berapa saja, maka hal ini dapat mencegah atau memperbaiki kesalahpahaman;
- d) Gambar berseri dapat diperoleh dengan harga yang murah serta mudah didapat.

## **2. Kekurangan Media Gambar Berseri**

Kekurangan media gambar berseri menurut Hanifah & Pratama (2013) sebagai berikut.

- a) Hanya menekankan persepsi indra mata, , gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk gerakan pembelajaran, dan ukurannya teramat terbatas untuk grup besar.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

- d) Memerlukan keterbatasan sumber dan ketrampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya

### **3. Kreativitas Siswa**

#### **a. Definisi Kreativitas Siswa**

Menurut Istarani & Intan (2015: 136) menyatakan bahwa kreativitas merupakan sebuah sifat yang komplikatif antara seluruh anak-anak, dimana seorang anak itu mampu berkreasi dengan spontan. karena ketika dilahirkan, ia telah dibekali banyak kesadaran (*awareness*). Sehingga kreativitas sebenarnya terpendam dalam diri manusia.

Menurut Budiarti (2015) mengatakan kreativitas merupakan kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan aktivitas individu atau kelompok dalam suatu masyarakat, jadi dengan mengembangkan kreativitas diharapkan siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapinya secara mandiri atau kelompok. Kreativitas ini tercipta di segala bidang dan kreativitas dapat diajarkan di sekolah-sekolah, karena setiap orang pada dasarnya memiliki kreativitas pada dirinya meskipun dengan kadar yang berbeda-beda. Bahwa pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Nurani ( 2020: 3) kreativitas ialah kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru, dan merupaka kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya dan terwujud dalam suatu gagasan

atau karya nyata. Kreativitas sangat berhubungan dengan cara berfikir berbeda, yaitu proses berfikir agar menghasilkan berbagai jawaban yang relevan.

Menurut Muqodas (2016) kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata dan relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya baik berkenaan dengan bidang ilmu pengetahuan, sastra, atau seni lainnya. Untuk menghasilkan kreativitas diperlukan gairah kreatif yang berakar pada rasa keingintahuan dan keterbukaan alamiah serta komitmen yang besar untuk mewujudkan gagasan kreatifnya.

Menurut Alwi et al (2021) kreativitas adalah suatu proses untuk melahirkan gagasan, atau menciptakan produk baru yang efektif untuk memecahkan suatu masalah melalui dorongan ekstrinsik maupun intrinsik karena pengembangan kreativitas seseorang tidak hanya memperhatikan kemampuan berpikir kreatif tetapi pemupukan sikap mental yang kreatif.

Menurut Merpati et al (2018) siswa adalah seseorang atau Individu yang mempunyai kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotor, yang mempunyai tahap-tahap yaitu terdiri dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas.

Menurut Firmansyah & Fani (2020) siswa sebagai manusiawi dan komponen pendidikan berperan penting didalam dunia pendidikan yang kemudian terjadi proses pembelajaran yang bertujuan menjadikan manusia yang berkualitas yang dapat memanfaatkan pengetahuan yang diperolehnya dengan baik.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa kreativitas siswa merupakan sebuah sifat yang komplitatif antara seluruh siswa, dimana seorang siswa itu mampu berkreasi dengan spontan, kreativitas diharapkan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya secara mandiri atau kelompok untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang dapat memanfaatkan pengetahuan yang didupatkannya.

Kreativitas siswa akan lahir di dalam pembelajaran jika guru dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa akan lebih bersemangat dalam belajar dan menghindari kebosanan. Siswa termotivasi dan merasa senang sehingga siswa meningkat dari segi kreativitas. Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan dinamis, tidak monoton dan membosankan.

#### **b. Ciri-Ciri Kreativitas Siswa**

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Menurut Muqodas (2016) ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif (apritude) dan ciri sikap atau perasaan/ non-kognitif (non-apritude). Ciri kognitif dari kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaboratif. Sedangkan ciri sikap atau perasaan (non-kognitif) meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Kedua ciri kreativitas ini merupakan salah satu potensi yang penting untuk dipupuk dan dikembangkan.

Berikut akan dipaparkan ciri-ciri kreativitas kognitif (apritude) dan non-kognitif (non-apritude):

a. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (apritude ) antara lain :

1. Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
  2. Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
  3. Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, serta mampu membuat kombinasi- kombinasi yang lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
  4. Keterampilan memerinci atau mengelaborasi, yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu obyek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- b. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (non aptitude) antara lain adalah :
1. Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, obyek dan situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.

2. Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan, meliputi dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
4. Sikap berani mengambil resiko, meliputi keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, serta tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.
5. Sikap menghargai, meliputi tindakan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

### **c. Faktor- Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas**

Beberapa penelitian mengatakan bahwa seorang siswa yang mendapat rangsangan (dengan melihat, bergerak, dan mendengar) akan lebih berpeluang lebih pintar dibanding sebaliknya.

Menurut Rachmawati & Kurniati (2017: 27) empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas sebagai berikut.

#### **1. Rangsangan Mental**

Suatu karya kreatif dapat tampak pada anak yang memiliki rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek kognitif anak diberikan rangsangan agar

menguasai dengan memberikan berbagai alternatif pada setiap rangsangan yang tampak. Pada aspek kepribadian anak distimulasi dalam mengembangkan berbagai potensi pribadi kreatif seperti keberanian, kepercayaan diri, ketahanan diri, dan lain sebagainya. Hal ini berarti para pendidik harus siap untuk dapat menerima apapun karya anak dukungan mental bagi anak sangat diperlukan.

## 2. Iklim dan Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan di sekitar anak sangat berpengaruh pada tumbuh dan kembangkan kreativitas. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan keadaan lingkungan yang tidak mendukung.

Beberapa kondisi lingkungan yang harus diciptakan untuk dapat menumbuhkan jiwa kreatif yaitu, pencahayaan, sentuhan warna, seni dalam lingkungan, bunyi dan musik, aroma, sentuhan, dan cita rasa.

## 3. Peran Guru

Guru merupakan tokoh utama dalam dalam kehidupan anak. Guru memegang peran penting dari sekedar pengajar, melainkan pendidik dalam arti sesungguhnya. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya.

Beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa yaitu percaya diri, berani mencoba hal baru, memberi contoh, menyadari keragaman karakteristik siswa, memberikan kesempatan pada siswa untuk berekspresi dan bereksplorasi, dan berfikir positif.

#### 4. Peran Orang tua

Beberapa sikap orang tua yang mendukung dan menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai berikut.

- a) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan;
- b) Memberi waktu kepada anak untuk berfikir, berkhayal dan merenung;
- c) Membolehkan anak dalam pengambilan keputusannya sendiri;
- d) Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal;
- e) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan;
- f) Menunjang dan mendorong pada kegiatan anak;
- g) Menikmati keberadaannya bersama anak;
- h) Memberikan pujian yang sungguh-sungguh;
- i) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja;
- j) Menjalin hubungan kerjasama yang baik pada anak.

Adapun sikap orang tua yang tidak menunjang kreativitas sebagai berikut.

- a) Mengatakan pada anak akan dihukum apabila melakukan kesalahan;
- b) Tidak memperbolehkan anak marah pada orang tua;
- c) Tidak memperbolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua;
- d) Tidak boleh anak bermain dengan anak dan keluarga yang berbeda pandangan;
- e) Anak tidak boleh rebut;
- f) Orang tua ketat dalam mengawasi anak;
- g) Orang tua memberikan pesan spesifik tentang penyelesaian tugas;

- h) Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak;
- i) Orang tua tidak sabar terhadap anak;
- j) Orang tua dan anak berada kekuasaan;
- k) Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Demikian empat faktor potensial yang dapat mendukung dan menghambat berkembangnya kreativitas anak. Keempat faktor tersebut adalah faktor rangsangan mental, kondisi lingkungan, peran guru, dan peran orang tua.

Keempat faktor tersebut harus mendapatkan perhatian pendidik yang ingin mengembangkan kreativitas anak. Dengan memperhatikan faktor yang ada diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dapat meningkat sesuai kadarnya.

#### **d. Indikator Kreativitas Siswa**

Indikator kreativitas siswa pada ranah kognitif terdiri dari empat aspek yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian. Sehingga dapat dijabarkan pada tabel berikut.

**Tabel 2.1**

#### **Indikator Kreativitas Siswa Pada Ranah Kognitif**

<b>KISI-KISI KREATIVITAS</b>		
<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
1.	Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.</li> <li>• Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.</li> </ul>
2.	<p>Keluwesan (<i>Fleksibilitas</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.</li> <li>• Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.</li> <li>• Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.</li> <li>• Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.</li> </ul>
3.	<p>Keaslian (<i>Originalitas</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.</li> <li>• Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.</li> <li>• Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.</li> </ul>
4.	<p>Kerincian (<i>Elaborasi</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.</li> <li>• Menambahkan atau memperinci detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.</li> </ul>

Sumber : Sinorat (2017)

## **4. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

### **a. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Menurut Susanto (2013: 242) pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pada sekolah dasar tidak akan terlepas pada empat keterampilan berbahasa, seperti menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keterampilan berbahasa yang dilakukan dapat dibedakan menjadi dua, yakni tulisan dan lisan. Agar individu dapat menggunakan bahasa dalam suatu interaksi, maka ia harus memiliki kemampuan berbahasa. Kemampuan itu digunakan untuk mengomunikasikan pesan. Pesan ini berupa ide (gagasan), keinginan, kemauan, interaksi, maupun perasaan.

Kemampuan berbahasa lisan meliputi pada kemampuan berbicara dan menyimak, sedangkan kemampuan bahasa tulisan meliputi kemampuan membaca dan menulis. Pada saat manusia berkomunikasi secara lisan, maka ide-ide, pikiran, gagasan, dan perasaan dituangkan dalam bentuk kata dengan tujuan untuk dipahami oleh lawan bicaranya.

Ketika siswa memasuki usia sekolah dasar, anak-anak akan terkondisikan untuk mempelajari bahasa tulis. Pada masa ini siswa dituntut untuk berfikir lebih dalam lagi dalam kemampuan berbahasa anak pun mengalami perkembangan.

### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Menurut Susanto (2013: 245) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.

### **c. Materi Dongeng**

Menurut Rukiyah (2018) dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, meskipun kenyataannya banyak dongeng yang melukiskan kebenaran, mengandung pelajaran moral, atau sindiran. Sedangkan mendongeng merupakan warisan nenek moyang yang perlu dilestarikan karena banyak manfaat yang bisa dipetik dari kegiatan tersebut. Dengan mendongeng seseorang bisa menyajikan fakta-fakta secara sederhana.

Bacalah dongeng berikut ini !

#### **Kasuari dan Dara Makota**

Kasuari memiliki badan besar dan sayap lebar. Dia mampu terbang tinggi. Namun, Kasuari amat serakah. Dia memetik banyak sekali buah yang telah masak. Buah-buahan itu disembunyikan di bawah sayapnya sehingga burung-burung lain tidak kebagian. Burung-burung lain mengetahui keserakahannya Kasuari. Oleh karena itu, tidak seekor burung pun mau berteman dengannya. Meski demikian, Kasuari tidak memedulikannya.

Lama-kelamaan Kasuari semakin serakah. Tidak hanya buah-buahan di pohon saja yang diambilnya, tetapi juga buah-buahan yang jatuh ke tanah.

Burung-burung lain pun jengkel. Mereka mencari cara agar Kasuari sadar dari sifat serakahnya.

”Bagaimana jika lomba terbang? Siapa yang mampu terbang tinggi dan paling jauh, dialah pemenangnya. Kalau Kasuari kalah, dia tidak boleh mencurangi kita lagi,” usul Dara Makota.

”Siapa yang bisa melawan Kasuari? Badannya besar. Sayapnya lebar. Sekali mengepakkan sayap, dia pasti bisa terbang jauh. Kita tidak akan menang,” jawab Pipit pesimis.

”Ingat, kita harus menggunakan akal. Serahkan semuanya kepadaku. Aku akan melawannya dalam perlombaan ini,” kata Dara Makota sambil tersenyum. Dia berusaha meyakinkan teman-temannya.

Teman-teman Dara Makota saling berpandangan. Mereka bertanya-tanya dalam hati. Mungkinkah Dara Makota yang bertubuh kecil dapat mengalahkan Kasuari yang besar?

Dara Makota menyampaikan tantangannya kepada Kasuari. Kasuari menyetujui tantangan Dara Makota. Saat pertandingan tiba, semua burung hadir untuk menyaksikan.

Dengan sombongnya Kasuari menertawakan Dara Makota. ”Sudahlah, kamu menyerah saja daripada mendapat malu,” ejek Kasuari.

Dara Makota bergeming. ”Siapa yang tertawa belakangan, dia yang menang,” sahut Dara Makota.

Kasuari dan Dara Makota pun bertanding. Mereka melesat dengan kencang. Kasuari terbang cepat sekali. Sese kali Kasuari menoleh Dara Makota yang berada di belakangnya. Dia takut jika Dara Makota menyusulnya.

Saat asyik menoleh, tiba-tiba... BRAAK.... Kasuari menabrak batang pohon. Sebelah sayapnya pun patah. Semua yang hadir tertegun, tetapi Kasuari tak mau menyerah. Dia berusaha bangkit dan mengepak-ngepak sayapnya. Sayangnya, dia terus terjatuh dan menggelepar di tanah. Sementara itu, Dara Makota terus melesat jauh meninggalkan Kasuari.

Kasuari hanya dapat memandang Dara Makota dengan rasa malu. Sekarang dia baru tahu rasanya menjadi makhluk lemah. Selama ini dia selalu merasa menjadi burung terhebat. Namun, dalam sekejap dia tidak mampu terbang lagi. Beberapa burung lain turun ke tanah. Mereka membantu Kasuari. Kasuari semakin malu karena selama ini dia telah mencurangi mereka.

Sejak saat itu, Kasuari sadar dan mengubah perilakunya. Namun sayang sekali, sejak saat itu pula Kasuari tidak bisa terbang lagi. Dia harus mencari makan di tanah.

## **B. Kerangka Konseptual**

Kondisi awal peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar kreativitas peserta didik berbeda-beda. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam mendongeng masih rendahnya kreativitas peserta didik karena pembelajaran masih berpusat pada guru, kemudian guru menggunakan media yang konvensional sehingga siswa merasa bosan, dan pada proses pembelajaran juga peserta didik pada materi dongeng siswa mengalami kesulitan karena

kurangnya percaya diri dan terampil bercerita sehingga proses belajar tidak maksimal.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa yang agar memudahkan proses komunikasi sehingga terjadi proses pembelajaran. Kreativitas siswa dapat ditanamkan dengan kebiasaan-kebiasaan yang mendukung dengan aktivitas siswa. Kebiasaan itulah yang akan mendorong siswa untuk berfikir dengan gagasan-gagasan dan berkarya. Sebuah motivasi dari orang-orang sekitar akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas siswa.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan pendidik dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang sesuai tentu akan menghasilkan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pendidik dalam mengajar. Oleh karena itu, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga peserta didik akan berkembang dari segi kreativitas dari gagasan-gagasan yang dimiliki dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian, maka dibutuhkan tindakan dalam mengatasi permasalahan yaitu menggunakan media pembelajaran untuk mengatasinya, media pembelajaran yang disusun dengan berpedoman pada teori dari Edgar Dale. Media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar berseri.

Pada kondisi akhir dengan adanya penggunaan media gambar berseri ini berbentuk visual diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam

mendongeng akan memberikan suatu perubahan pada pembelajaran dan membantu mengembangkan gagasan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mendongeng.

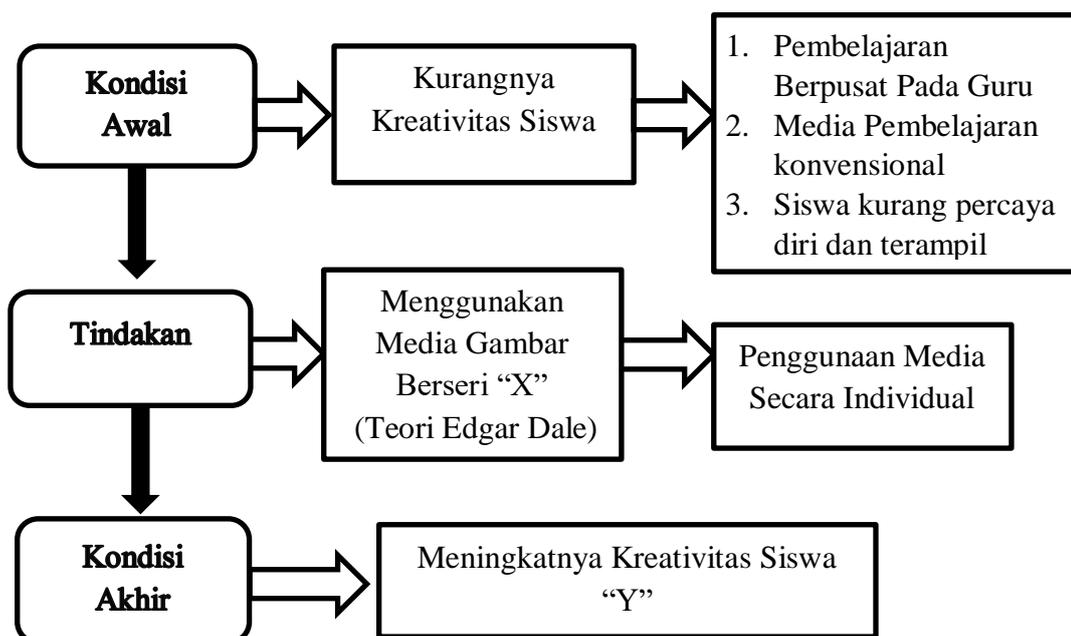
Berdasarkan pada teori dan sejalan dengan tujuan penelitian akan diuraikan kerangka berfikir mengenai “Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Dalam Mendongeng Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan”.

Dalam penelitian ini terdapat dua bentuk variabel yaitu, variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media gambar berseri (X), sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas siswa dalam mendongeng (Y). Adapun kerangka konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Jika media gambar berseri baik maka kreativitas siswa dalam mendongeng di kelas IV akan meningkat.

Kerangka Konseptual

**Gambar 2.7 Bagan Kerangka Konseptual**



Kerangka pemikiran dimaksudkan untuk menjelaskan, mengungkapkan dan menentukan persepsi-persepsi keterkaitan antara variabel yang akan diteliti.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan suatu pernyataan bahwa dugaan terhadap sesuatu adalah benar. Hipotesis adalah bagian terpenting dalam penelitian yang harus terjawab sebagai kesimpulan penelitian itu sendiri. Hipotesis bersifat dugaan, karena itu peneliti harus mengumpulkan data yang cukup untuk membuktikan bahwa dugaannya benar. Hipotesis dibedakan atas dua jenis yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif.

Jadi berdasarkan pada kerangka konseptual diatas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis penelitian ialah :

Ha : Adanya pengaruh media gambar berseri terhadap kreativitas siswa dalam mendongeng pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah 09 Medan.

Ho : Tidak terdapat pengaruh media gambar berseri terhadap kreativitas siswa dalam mendongeng pada pembelajaran bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah 09 Medan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan Di SD Muhammadiyah 09 Medan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Waktu penelitian ini disesuaikan dengan kalender pendidikan untuk pelaksanaan perlakuan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar ataupun proses pembelajaran.

##### **1. Lokasi**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 09 Medan Jl. Rakyat/Nuri No 4A, Sidorame Timur, Kec. Medan Perjuangan pada semester ganjil pada kelas IV. Alasan peneliti memilih SD Muhammadiyah 09 Medan sebagai tempat penelitian, karena peneliti menemukan permasalahan kurangnya kreativitas siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

##### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, mulai bulan Mei sampai dengan bulan Juli 2023.

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan Penelitian	Sep				Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun				Jul				Ags			
		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	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Observasi Awal				■																																												
2	Pengajuan Judul							■																																									
3	Penyusunan Proposal									■																																							
4	Seminar Proposal																												■																				
5	Revisi Proposal																													■																			
6	Analisis dan Pengolahan Data																																																
7	Penyusunan Skripsi																																																
8	Acc Skripsi																																																
9	Sidang Meja Hijau																																																■

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Danuri & Maisaroh (2019: 67) populasi adalah keseluruhan subyek penelitian, keseluruhan obyek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai, maupun hal-hal yang terjadi. Populasi dapat juga diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi yang menjadi penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 23 orang yang terdiri dari 1 kelas yaitu kelas IV.

### **2. Sampel**

Menurut Danuri & Maisaroh (2019: 81) sampel adalah cuplikan atau sebagian dari populasi yang akan diteliti atau dapat juga dikatakan bahwa populasi dalam bentuk mini (miniature populasi). Salah satu syarat yang harus dipenuhi sampel adalah bahwa sampel harus representatif (mewakili) dari populasi. Jadi sampel merupakan sebagian dari karakteristik maupun jumlah yang dimiliki oleh populasi, atau sampel didefinisikan sebagai bagian dari populasi yang diambil untuk diketahui karakteristiknya.

Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini ialah total sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan mengambil jumlah keseluruhan populasi kelas IV. Peneliti di dalam penelitian ini dengan mengambil satu kelas, yaitu kelas IV yang berjumlah 23 siswa.

**Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV****SD Muhammadiyah 09 Medan T.A 2023/2024**

Kelas	Jumlah Siswa	
	LK	PR
Kelas IV	5	18
<b>Jumlah</b>	<b>23 Siswa</b>	

**C. Variabel Penelitian**

Secara teoretis merupakan objek yang memiliki variasi antara satu orang dan lainnya ataupun satu objek dengan objek yang lain. Sesuai dengan variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*Independent Variabel*) dan Variabel Terikat (*Dependent Variabel*).

1. Variabel Bebas X (*Independent Variabel*) adalah yang menunjukkan adanya gejala, peristiwa sehingga diketahui intensif dan pengaruhnya terhadap variabel terikat. Variabel (X) dalam penelitian ini media gambar berseri.
2. Variabel Terikat Y (*Dependent Variabel*) adalah variabel yang terjadi sebagai akibat dari pengaruh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel (Y) kreativitas siswa dalam mendongeng.

**D. Definisi Operasional Penelitian**

Nikmatur (2017) definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut. Definisi operasional memungkinkan sebuah konsep yang bersifat abstrak dijadikan suatu yang operasional sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan pengukuran. Dalam penelitian ini definisi operasional tiap variabel adalah sebagai berikut :

1. Media gambar berseri merupakan rangkaian gambar yang menceritakan suatu peristiwa. Setiap gambar menceritakan bagian dari cerita tersebut. Gambar tersebut dapat disusun secara urut sehingga membentuk sebuah cerita yang runtut. Langkah pertama mengurutkan gambar seri adalah menemukan judul cerita dalam berseri tersebut. Setelah menemukan judul dalam gambar berseri tersebut, selanjutnya adalah menentukan peristiwa pertama yang mungkin terjadi dalam gambar tersebut. Selanjutnya, menentukan peristiwa yang lain yang disusun secara logis sehingga membentuk cerita yang runtut.
2. Kreativitas siswa merupakan kemampuan siswa dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.

### **E. Instrumen Penelitian**

Anam (2017) menyatakan instrumen penelitian merupakan alat-alat yang dipergunakan supaya memperoleh ataupun mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian dan untuk mencapai tujuan penelitian dalam kata lain instrumen merupakan sebuah alat/perangkat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Jika data yang diperoleh tidak akurat (valid), maka keputusan yang diambil pun akan tidak tepat. Dengan instrumen penelitian,

peneliti akan terbantu memberi kemudahan dalam mengumpulkan dan mengukur data yang akan diolah berupa lembar observasi.

### 1. Lembar Observasi

Dalam penelitian ini, teknik pada pengumpulan data yang dipakai yaitu menggunakan teknik nontes dengan menggunakan lembar observasi. Observasi mencakup prosedur pengumpulan data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan.

Observasi menggunakan lembar observasi yang dilakukan pada saat proses belajar berlangsung, Observasi pada penelitian ini dilakukan oleh satu observer. Adapun yang diamati dalam penelitian ini yaitu pada kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengukur siswa dalam mendongeng yaitu lembar observasi. Adapun kisi-kisi observasi siswa sebagai berikut.

**Tabel 3.3**

**Kisi-Kisi Lembar Observasi Kreativitas Siswa**

<b>Aspek Kreativitas</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kriteria</b>		<b>No Item</b>
Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	Mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.	5	Sangat mampu dalam mengungkapkan isi dongeng dengan lancar	<b>1</b>
		4	Mampu dalam mengungkapkan isi dongeng dengan lancar	
		3	Cukup dalam mengungkapkan isi dongeng dengan lancar	
		2	Kurang dalam mengungkapkan	

			isi dongeng dengan lancar.	
		1	Sangat kurang dalam mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.	
	Menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.	5	Sangat mampu menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.	<b>2</b>
		4	Mampu menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.	
		3	Cukup dalam menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.	
		2	Kurang menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.	
		1	Sangat kurang menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.	
Keluwes ( <i>Fleksibilitas</i> )	Menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.	5	Sangat mampu dalam menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.	<b>3</b>
		4	Mampu dalam menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.	
		3	Cukup dalam menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang	

			berbeda dari yang lain.	
		2	Kurang dalam menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.	
		1	Sangat kurang menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.	
	Menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.	5	Sangat mampu menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.	4
		4	Mampu menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.	
		3	Cukup menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.	
		2	Kurang menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.	
		1	Sangat kurang menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.	
Keaslian ( <i>Originalitas</i> )	Melahirkan ungkapan pada	5	Sangat mampu dalam melahirkan ungkapan pada isi	

isi dongeng yang baru dan unik		dongeng yang baru dan unik	<b>5</b>
	4	Mampu dalam melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik	
	3	Cukup dalam melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik	
	2	Kurang dalam melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik	
	1	Sangat kurang dalam melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik	
Mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.	5	Sangat mampu mencetuskan gagasan isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.	<b>6</b>
	4	Mampu mencetuskan gagasan isi dongeng dari yang tidak terfikirkan orang lain.	
	3	Cukup dalam mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.	
	2	Kurang mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.	

		1	Sangat kurang mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.	
Kerincian (Elaborasi)	Mengembangkan urutan cerita pada dongeng dari gagasan orang lain.	5	Sangat mampu dalam mengembangkan urutan cerita dari gagasan orang lain.	7
		4	Mampu mengembangkan urutan cerita dari gagasan orang lain.	
		3	Cukup dalam mengembangkan urutan cerita dari gagasan orang lain.	
		2	Kurang dalam mengembangkan urutan cerita dari gagasan orang lain.	
		1	Sangat kurang dalam mengembangkan urutan cerita dari gagasan orang lain.	
	Mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda	5	Sangat mampu dalam mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda	
4		Mampu dalam mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda		

		3	Cukup dalam mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda	<b>8</b>
		2	Kurang mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda	
		1	Sangat kurang mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda	

*Sumber : Sinorat (2017)*

**Tabel 3.4 Kategori Indikator Kreativitas Siswa**

<b>Kriteria Penilaian (%)</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
86- 100	5	Sangat Mampu
76-85	4	Mampu
60-75	3	Cukup
55-59	2	Kurang
<54	1	Sangat Kurang

*Sumber: Mustika et al (2020)*

#### **a. Validasi**

Validasi data adalah langkah pengecekan untuk memastikan bahwa data memenuhi kriteria yang ditentukan dengan tujuan agar data yang akan dimasukkan ke dalam basis data diketahui dan dapat dijelaskan sumber dan keakuratan datanya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian ini menggunakan validitas konstruk (construct validity). Dimana setelah butir instrumen telah disusun, peneliti mengkonsultasikan dengan dosen pembimbing,

kemudian meminta pertimbangan (*judgment expert*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis. Apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang ingin di ukur. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Kriteria penilaian *judgment expert* dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam bidangnya. Kriteria kelayakan instrument validasi sebagai berikut.

No	Skor ( %)	Kategori Kelayakan
1.	81 - 100 %	Sangat layak digunakan
2.	61 - 80 %	Layak digunakan
3.	41 - 60 %	Cukup layak digunakan
4.	21 - 40 %	Tidak layak digunakan
5.	< 21 %	Sangat tidak layak digunakan

Sumber : Ernawati & Sukardiyono (2017)

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk meneliti bahan dokumentasi yang ada apakah relevan dengan tujuan penelitian sehingga pada pelaksanaannya peneliti menyelidiki sumber-sumber tertulis seperti dokumen, catatan harian, maupun buku dan lain-lain.

Metode ini digunakan untuk mengambil data siswa kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan metode dipakai sebagai penunjang untuk kesempurnaan yang digunakan pada pengumpulan data yang diperlukan peneliti.

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data merupakan suatu langkah yang sangat menentukan dari suatu penelitian sebab analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Dalam penelitian ini uji yang digunakan untuk menganalisis data yaitu sebagai berikut :

## 1. Uji Hipotesis

Menurut Lolang (2014) uji hipotesis adalah suatu metode statistik yang menggunakan data sampel untuk mengevaluasi suatu hipotesis tentang karakteristik populasi. Adapun uji hipotesis pada penelitian ini adalah uji T.

Uji T adalah metode uji statistik yang membandingkan rata-rata dua sampel untuk menguji kebenaran atau tidaknya sebuah hipotesis (pengujian asumsi).

### PENGAMBILAN KEPUTUSAN 1

1. Nilai signifikan (2-tailed) kurang dari  $\alpha = 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak.
2. Nilai signifikan (2-tailed) lebih dari  $\alpha = 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  di terima.

### PENGAMBILAN KEPUTUSAN 2

1. Jika  $t_{hitung}$  lebih besar  $t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak.
2. Jika  $t_{hitung}$  lebih kecil  $t_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  di terima.

Langkah-langkah menggunakan SPSS 20:

1. Klik Variable View Pada SPSS.
2. Ketik di kolom Name pada baris pertama X1 dan baris kedua X2.
3. Klik Data View, dan masukkan data Pretest (X1) dan Posttest (X2) ke kolom yang tersedia.
4. Pilih menu Analyze, kemudian pilih submenu Regression, kemudian pilih Linear. Klik X1, kemudian klik tanda panah untuk memindahkannya ke kotak Independent, sedangkan X2 pindahkan ke kotak Dependent, klik Ok

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Data Validasi**

Pada penelitian ini kuantitatif yang dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan dengan mengetahui adanya pengaruh media gambar berseri terhadap kreativitas siswa dalam mendongeng. Agar memiliki data yang valid maupun tidak valid, maka akan digunakan instrumen non tes yaitu lembar observasi dan dokumentasi. Selanjutnya untuk mengetahui kreativitas siswa setelah tindakan dilakukan lembar observasi. untuk mengetahui aktivitas secara individu dikelas.

Instrumen yang baik merupakan instrumen yang dapat dipakai agar memenuhi syarat valid pada penelitian ini berupa lembar observasi. Sebelumnya lembar observasi yang dijadikan instrumen penelitian maka akan dilakukan terlebih dahulu pengujian validasi dengan 8 indikator dari lembar observasi kreativitas siswa dalam mendongeng.

Lembar observasi sebelum dipakai akan menggunakan uji kelayakan instrumen kepada validator ahli. Tujuan menggunakan validator ahli untuk mengetahui kelayakan dari lembar observasi yang akan dipakai. validasi ahli lembar observasikan kepada dosen PGSD yaitu Bapak Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 25 Mei 2023. Hasil perhitungan skor yang telah dinilai oleh validator dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Instrumen Lembar Observasi**

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Format Observasi : • Format jelas sehingga memudahkan dalam melakukan penelitian.	5
2.	Isi: a. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah diukur	5
	b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	5
	c. Dapat digunakan untuk mengukur kreativitas siswa dalam mendongeng.	5
	d. Kelengkapan komponen lembar observasi	4
3.	Bahasa dan Tulisan : a) Bahasa yang digunakan baik dan benar	5
	b) Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	5
	c) Penyampaian petunjuk jelas	5
	d) Penulisan mengikuti EYD	5
	<b>Jumlah</b>	<b>44</b>

$$\begin{aligned}
 N &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{44}{45} \times 100 \% \\
 &= \mathbf{98}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh validator dapat dilihat pada lampiran 5 maka skor yang diperoleh keseluruhan 98 maka penilaian umum mendapatkan predikat A bahwa lembar observasi dapat dinyatakan layak digunakan tanpa ada revisi.

## 2. Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Dalam penelitian ini menggunakan one-group pretest posttest design yaitu dengan meneliti kreativitas siswa antara sebelum dan setelah mendapat perlakuan.

Langkah awal yang dapat dilakukan pada penelitian ini dengan memberikan pretest kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum menggunakan media gambar berseri. Kemudian setelah melakukan pretest kemudian akan melakukan posttest, kemudian memberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar berseri untuk mengetahui kreativitas siswa dalam mendongeng.

Berdasarkan dari hasil penelitian pada skor mentah nilai pretest siswa kelas IV pada lembar observasi yang telah dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kreativitas siswa yang dapat dilihat oleh siswa dari aktivitas siswa pada proses pembelajaran sebelum menggunakan media gambar berseri pada proses pembelajaran. Maka selanjutnya peneliti selanjutnya mencari nilai tertinggi, nilai terendah, range, banyak kelas, dan interval kelas. Kemudian berdasarkan nilai yang dikonversi 100, maka dapat diketahui hasil statistik deskriptif data pretest sebagai berikut.

**Tabel 4.2**  
**Deskripsi Statistik Pretest**

Rata-rata	60.96
Nilai Maksimum	83
Nilai Minimum	40
Range	43

*Sumber: Hasil deskripsi data statistik*

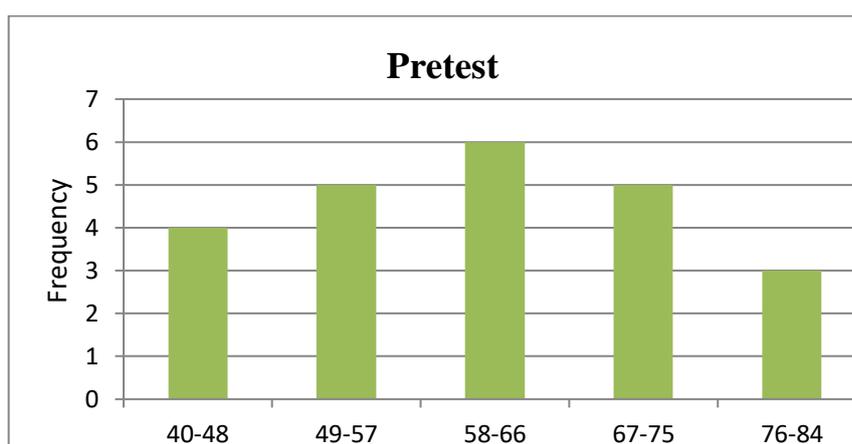
Berdasarkan pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai rata-rata 60.96, nilai tertinggi adalah 83 dan nilai terendah adalah 40. Nilai range adalah 43, banyak kelas adalah 5 dan interval kelas adalah 9. dari perhitungan diatas maka selanjutnya peneliti mendeskripsikan nilai hasil pretest kedalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

**Tabel 4.3**  
**Distribusi Frekuensi Pretest**

Nilai Frekuensi	Jumlah	Persentase
40-48	4	17%
49-57	5	22%
58-66	6	26%
67-75	5	22%
76-84	3	13%
<b>Rata-rata</b>		60.96
<b>Nilai Maksimum</b>		83
<b>Nilai Minimum</b>		40

Pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata rata nilai pretest siswa yaitu 60.69 nilai tertinggi yaitu 83 dan nilai terendah yaitu 40, sedangkan persentase siswa yang mendapat nilai 40 sampai 48 yaitu 4 siswa atau 17% nilai 49 sampai 57 yaitu 5 siswa atau 22%, nilai 58 sampai 66 yaitu 6 siswa atau 26% nilai 67 sampai 75 yaitu 5 siswa atau 22%, dan nilai 76 sampai 84 yaitu 3 siswa atau 13%.

Pada tabel distribusi frekuensi data pretest kreativitas siswa dalam mendongeng kelas IV diatas maka dapat dilihat pada grafik sebagai berikut.



**Gambar 4.1**  
**Grafik Distribusi Frekuensi Pretest Kelas IV**

Berdasarkan pada hasil penelitian ini pada skor mentah nilai posttest siswa kelas IV. Pada hasil penelitian data nilai dikonversikan 100, Sehingga dapat diketahui hasil statistik deskriptif data posttest berikut ini.

**Tabel 4.4**  
**Deskripsi Statistik Posttest**

Rata-rata	80.09
Nilai Maksimum	95
Nilai Minimum	68
Range	27

*Sumber: Hasil deskripsi data statistik*

Berdasarkan pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 68. Nilai range adalah 27, banyak kelas adalah 5 dan interval kelas adalah 6. Dari perhitungan diatas maka selanjutnya peneliti mendeskripsikan nilai hasil pretest kedalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

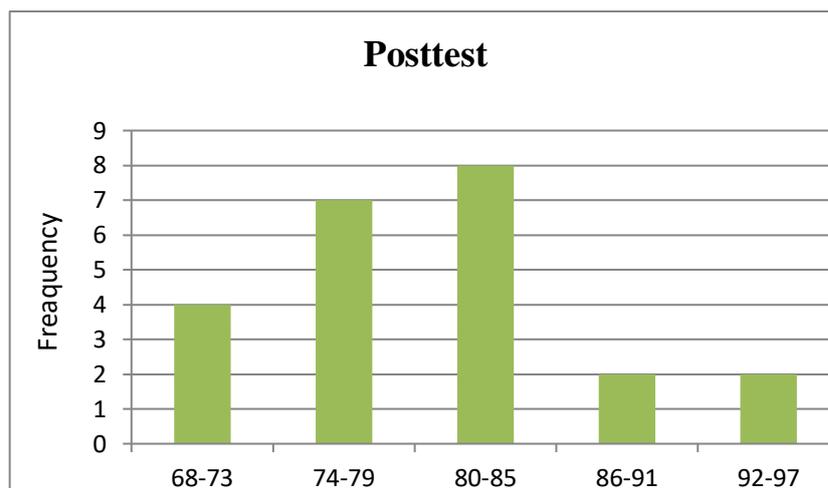
**Tabel 4.5**  
**Distribusi Frekuensi Posttest**

Nilai Frekuensi	Jumlah	Persentase
68-73	4	17%
74-79	7	30%
80-85	8	35%
86-91	2	9%
92-97	2	9%
<b>Rata-rata</b>		80.09
<b>Nilai Maksimum</b>		95
<b>Nilai Minimum</b>		68

Pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata rata nilai posttest siswa yaitu 80.09 nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 68, sedangkan persentase siswa yang mendapat nilai 68 sampai 73 yaitu 4 siswa atau 17% nilai 74 sampai

79 yaitu 7 siswa atau 30%, nilai 80 sampai 85 yaitu 8 siswa atau 35% nilai 86 sampai 91 yaitu 2 siswa atau 9%, dan nilai 92 sampai 97 yaitu 2 siswa atau 9%.

Pada tabel distribusi frekuensi data posttest kreativitas siswa dalam mendongeng kelas IV diatas maka dapat dilihat pada grafik sebagai berikut.



**Gambar 4.2**  
**Grafik Distribusi Frekuensi Posttest Kelas IV**

## B. Pengujian Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media gambar berseri terhadap kreativitas siswa dalam mendongeng di kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan.

**Tabel 4.6 Uji Hipotesis**

Model		Coefficients <sup>a</sup>			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	49.633	5.391		9.206	.000
	X1	.500	.087	.783	<b>5.761</b>	<b>.000</b>

a. Dependent Variable: X2

Sumber: Hasil Pengolahan data SPSS.20

Dari tabel tersebut juga dapat diketahui bahwa nilai thitung sebesar 5.761 dan ttabel untuk 23 responden sebesar 1,721 maka  $5.761 > 1,721$ . Selain itu, dapat dilihat dari nilai signifikan tabel diatas adalah  $0,000 < 0,05$  maka artinya terdapat pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap kreativitas siswa dalam mendongeng di kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan.

Dapat disimpulkan data dari tabel diatas menyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh media gambar berseri terhadap kreativitas siswa dalam mendongeng di kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan secara parsial diterima.

### **C. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan dari tujuan penelitian ini maka peneliti menggunakan instrumen lembar observasi yang digunakan untuk melihat apakah media gambar berseri berpengaruh terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan. Dalam rangka untuk mengetahui baik dan tidaknya suatu instrument maka perlu adanya uji validitasi suatu item. Hasilnya lembar observasi dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat digunakan untuk menilai kreativitas siswa yang menjadi sampel penelitian.

#### **1. Kreativitas Siswa di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Gambar Berseri**

Penelitian dilakukan dengan hasil dari penelitian ini terbagi menjadi nilai pretest dan nilai posttest. nilai pretest kepada siswa, hal ini bertujuan untuk

mengetahui kemampuan awal siswa sedangkan posttest yang sudah mendapat perlakuan dengan menggunakan media gambar berseri.

Berdasarkan pada hasil penelitian maka diperoleh pengumpulan data pretest dan posttest dikelas IV sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest**

	<b>Rata-rata</b>	<b>Nilai Maksimum</b>	<b>Nilai Minimum</b>	<b>Range</b>
Pretest	<b>60.96</b>	83	40	43
Posttest	<b>80.09</b>	95	68	27

*Sumber: Hasil deskripsi data SPSS.20 pretest dan posttest siswa kelas IV*

Berdasarkan hasil penelitian di sekolah bahwa kreativitas siswa kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan yang dapat dilihat pada tabel 4.7 dari hasil pretest sebelum menggunakan media gambar berseri yaitu dari 23 orang siswa dengan nilai rata-rata 60.96 sedangkan hasil posttest setelah menggunakan media gambar berseri memiliki nilai rata-rata 80.09 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai pretest sehingga pembelajaran menggunakan media gambar berseri terlihat lebih efektif untuk digunakan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada hasil pretest siswa masih sulit mengembangkan kreativitasnya dalam mendongeng pada pembelajaran bahasa Indonesia. Jadi kegiatan pembelajaran tersebut siswa sulit dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki untuk menyampaikan isi cerita dongeng, yang perlu dilakukan ialah dengan menggunakan media yang cocok untuk dapat membantu mengembangkan kreativitasnya sehingga siswa dapat menyampaikan sesuai dengan isi cerita dongeng. Kemudian pada hasil posttest setelah menggunakan media gambar berseri siswa sangat tertarik pada setiap gambar yang disajikan dan

ketika siswa menceritakan isi dongeng, siswa merasa terbantu dalam menceritakan isi dongeng sehingga sesuai dengan cerita yang ada.

## **2. Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendongeng**

Terdapatnya pengaruh media terhadap kreativitas siswa dalam mendongeng juga dapat dilihat berdasarkan dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan menggunakan statistic uji-t, terlihat bahwa nilai signifikansi (sig.2 tailed) dengan uji-t adalah 0,000 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  maka dari tabel distribusi t dimana nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05, sedangkan nilai thitung adalah 5.761. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel yaitu 5.761 (thitung > ttabel : 5.761 > 1,721). Sehingga menunjukkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Kreativitas Siswa dalam Mendongeng pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan.

Perubahan meningkatnya kreativitas mendongeng pada siswa menjadi hal yang positif dan bagus untuk membantu siswa di dalam pembelajaran bahasa Indonesia, hal ini membuktikan bahwa media gambar berseri dapat membuat siswa menjadi terbantu dalam menceritakan isi dongeng. Dalam belajar menjadi lebih baik apabila dibandingkan dengan siswa yang proses pembelajarannya hanya menggunakan media buku pelajaran maupun media audio, adapun dengan menggunakan media gambar berseri pada materi dongeng peserta didik yang awalnya tidak bersemangat, tidak memperhatikan pada pembelajaran dan tidak

paham isi cerita dongeng dan menjadi lebih semangat, fokus, memperhatikan dan paham mengenai pembelajaran karena terdapat gambar berseri yang terdiri dari empat bagian yang di tempelkan di papan tulis yang telah di susun berdasarkan urutan cerita sehingga membuat siswa lebih tertarik dan mudah dalam berkreaitivitas dalam menceritakan isi dongeng yang nantinya diharapkan guru dapat lebih mengembangkan kreativitas siswa dalam mendongeng khususnya. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa media gambar berseri dapat meningkatkan salah satunya pada kreativitas.

Dari studi literatur terdahulu yang peneliti analisis, bahwa penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maufur & Lisnawati (2017) Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media gambar berseri, memperoleh hasil keterampilan berbicara serta pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap keterampilan berbicara siswa. dengan Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III A sebanyak 29 siswa. Sementara itu sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling yaitu seluruh siswa kelas III A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada keterampilan berbicara. Hal ini berdasarkan dari nilai R Square sebesar 0,628 (kuadrat dari koefisien korelasi 0,793). Pada hasil uji regresi di peroleh hasil uji t hitung sebesar 6.758 dengan nilai signifikan sebesar 0,000. Karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 dan t hitung (6,758) lebih besar dari t tabel (2.05553) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, artinya ada pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Maudi et al (2021) ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar berseri terhadap keterampilan menulis karangan antara siswa yang menggunakan pembelajaran bantuan media gambar berseri dan siswa yang menggunakan pembelajaran secara konvensional. Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimental dengan desain penelitian Nonequivalent Control Grup Design. Subjek populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas II SDN Pasir Gadung II Kabupaten Tangerang yang berjumlah 60 siswa, dengan menggunakan sampel dua kelas yaitu kelas II A yang berjumlah 30 siswa sebagai Kelompok kontrol dan kelas II B yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes non objektif (uraian). Dan teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan keterampilan menulis karangan antara kelas yang diajar menggunakan media gambar berseri dengan yang tidak menggunakan media gambar berseri. Demikian dengan hasil perhitungan uji-t atau uji hipotesis yang dilakukan pada nilai postes kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan hasil thitung = 3,037 > ttabel = 2,002 dengan taraf signifikan 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk pengajuan H1 diterima dan H0 ditolak.

Penelitian juga sejalan yang dilakukan oleh Thomas et al (2021) Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media gambar berseri terhadap perolehan belajar karangan narasi peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk quasi exsperimental design. Berdasarkan analisis data yang

diperoleh dari hasil rata-rata tes akhir (post-test) kelas kontrol 68,2 dan rata-rata tes akhir (post-test) kelas eksperimen 84,27 diperoleh thitung sebesar 6,110 dan ttabel, ( $\alpha = 5\%$ ) sebesar 2,008 yang berarti Nilai thitung > ttabel, ( $6,110 > 2,008$ ), maka  $H_a$  diterima. Jadi dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh perolehan belajar karangan narasi peserta didik dengan menggunakan media gambar berseri (kelas eksperimen) dan perolehan belajar karangan narasi peserta didik tanpa menggunakan media gambar berseri (kelas kontrol).

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Sebagai seorang peneliti yang masih pemula, tentunya tidak terlepas dari kesilapan yang disebabkan oleh keterbatasan peneliti, baik secara moril maupun materil. Ketika menyelesaikan penelitian ini ada beberapa kendala yang dihadapi peneliti.

##### **1. Keterbatasan Tempat Penelitian**

Penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan untuk dijadikan tempat penelitian. Apabila penelitian dilakukan di tempat lain yang berbeda, mungkin hasilnya terdapat sedikit perbedaan. Tetapi kemungkinannya tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

##### **2. Keterbatasan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama pembuatan skripsi. Waktu yang singkat ini termasuk sebagai salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. Kreativitas siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 09 sebelum dan setelah penggunaan media gambar berseri berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mendapatkan hasil berupa pretest sebelum menggunakan media gambar berseri yaitu dari 23 orang siswa dengan nilai rata-rata 60.96 sedangkan hasil posttest setelah menggunakan media gambar berseri memiliki nilai rata-rata 80.09 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai pretest sehingga pembelajaran menggunakan media gambar berseri terlihat lebih efektif untuk digunakan.
2. Terdapat pengaruh media gambar berseri terhadap kreativitas siswa dalam mendongeng di kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan. Hal ini dapat dilihat dari hipotesis dengan menggunakan uji "t" bahwa pada hasil taraf signifikan  $0,000 < 0,05$  dengan demikian  $t_{hitung} = 5.761$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $(df = 21 \text{ pada } 5\%) = 1,721$  maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5.761 > 1,721$ ) sehingga  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$ . Maka dalam penelitian ini  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

#### **B. Saran**

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat menjadi acuan mengenai penggunaan media gambar berseri dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam hal mendongeng, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, serta menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

2. Bagi peserta didik

Agar mendapatkan nilai yang maksimal, sebagai siswa maka memperhatikan apa yang telah disampaikan oleh guru sebelum diberikan instruksi. Jadikanlah kreativitas sebagai suatu hasil inovasi dalam mengembangkan diri agar dapat percaya diri dan lebih giat belajar lagi.

3. Bagi peneliti yang akan datang

Penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengasah kreativitas siswa dalam mendongeng yang lebih tinggi lagi serta menggunakan waktu pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Alwi, A., Rozak, A., & Wiradinata, R. (2021). Penguatan Aspek Kreativitas Melalui Pembelajaran Menulis Teks Narasi Dengan Model Berbasis Proyek. *Jurnal Tuturan*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.33603/jt.v10i1.5227>
- Anam, R. . (2017). Instrumen Penelitian yang Valid dan Reliabel. *Jurnal Edukasi*, 20(2) (July), 67–77.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Budiarti, Y. (2015). *Jurnal Promosi Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*. 3(1), 61–72.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran, Al-Tadzkiyyah: , Vol. 7, (2016), h. 177. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(45), 177.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). Metodologi penelitian. In *Samudra Biru*.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Electronics, Informatics, and Vocational Education*, 2.
- Hanifah, I., & Pratama, R. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Ciawigebang Tahun Ajaran 2014/2015 Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Dengan Menggunakan Media Gambar Seri Dan Medi Teks Narasi. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Hasan, H. (2021). Peran Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(4), 169–175. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i4.99>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hizati, A. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 143. <https://doi.org/10.24036/108275-019883>

- Istirani, & Intan, P. (2015). *Ensiklopedi Pendidikan*. Mediapersada.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Kurniawan, H. (2016). *Kreatif Mendongeng: Untuk Kecerdasan Jamak Anak*. Kencana.
- Lolang, En. (2014). Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif. *Jurnal Kip*, 3(3), 685–696.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. <https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651>.
- Maudi, S., Sunardin, & Nurhayati, S. (2021). Pengaruh Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Pada Siswa Kelas Ii Di Sdn Pasir Gadung Ii Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 463–471.
- Maufur, S., & Lisnawati, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 189. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1888>
- Merpati, T., Lonto, A. L., & Biringan, J. (2018). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 55. <https://doi.org/10.36412/ce.v2i2.772>
- Muqodas, I. (2016). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33.
- Nikmatur, R. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 63.
- Nisa, T. F., Sidoarjo, U. M., & Belakang, A. L. (2011). *Pembelajaran Matematika Dengan Setting Model Treffinger*. 1(1), 35–48.
- Nurani, Yuliani, et al. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. PT Bumi Aksara.
- Panjaitan, A. H., & Surya, E. (2017). *Creative Thinking ( Berpikir Kreatif ) Dalam Pembelajaran*. December.

- Pasaribu, O. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. UMSU PRESS.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2017). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran*. CV.Nurani.
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>
- Sadiman. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemamfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sary, vivi okta. (2022). *The effect of the use of serious image media on short writing ability in class x sma az- zahra palembang*. 3(1), 55–64.
- Sinorat, T. (2011). *Kreativitas: Evaluasi Buku Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Thomas, Tahmid Sabri, & Syamsiat. (2021). Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Perolehan Belajar Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1–12.
- Turnip, B. R., Lubis, F. W., & Saragih, R. (2022). Pengaruh Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Cerpen. *Linguistik : Jurnal Bahasa & Sastra*, 7(1).
- Veronica, E. (2018). Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Di Sekolah Dasar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Wahyuni, N. M., & Koyan, I. W. (2013). Penerapan Metode Bermain Peran Berbantuan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Kelompok B Di Tk Dharma Kusuma. *Jurnal Pendidikan Anak, Anonim* (Anonim), 1–11.
- Wardani, Y. K., & Hasibuan, R. (2017). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Gambar Seri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Mardi Rahayu Jombang. *PAUD Teratai*, 6(3), 1–5.

- Widiyana, D. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfacation) terhadap Peningkatan Hasil Belajar KKPI pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pedan. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, [Thesis]. <http://eprints.uny.ac.id/41073/>
- Yudi Firmansyah, & Fani Kardina. (2020). Pengaruh New Normal Ditengah Pandemi Covid-19 Terhadap Pengelolaan Sekolah Dan Peserta Didik. *Buana Ilmu*, 4(2), 99–112. <https://doi.org/10.36805/bi.v4i2.1105>
- Yulistiani, D., Indihadi, D., & Ramadhan, G. (2020). Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 228–234. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>

# LAMPIRAN

## **LAMPIRAN 1**

### **SILABUS PEMBELAJARAN**

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Bahasa Indonesia</b>
<b>Kelas</b>	<b>: IV</b>
<b>Tema 4</b>	<b>: Berbagai Pekerjaan</b>
<b>Subtema 3</b>	<b>: Pekerjaan Orang Tuaku</b>
<b>Semester</b>	<b>: I (Satu)</b>

#### **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.

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Pendidikan Penguatan Karakter</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
Bahasa Indonesia	3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya). 4.5 Mengkomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.	3.5.1 Menilai isi dongeng 3.5.2 Menemukan unsur intrinsik dongeng 4.5.1 Menunjukkan isi nilai dongeng 4.5.2 Menentukan unsur intrinsik dongeng	Unsur intrinsik yang terdapat pada isi dongeng	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca teks cerita dongeng</li> <li>Menceritakan isi dari teks cerita dongeng.</li> <li>Mengidentifikasi unsur intrinsik isi teks cerita dongeng</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius</li> <li>Nasionalis</li> <li>Mandiri</li> <li>Gotong Royong</li> <li>Integritas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui isi pada teks cerita dongeng</li> <li>Mendeskripsikan isi cerita dongeng</li> <li>Mengetahui unsur intrinsik pada cerita dongeng</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Guru</li> <li>Buku Siswa</li> <li>Media Audio</li> </ul>

Medan, 21 Juli 2023

Mengetahui  
Kepala Sekolah,



**Rini Rahmayani, S.Pd**

Guru Kelas IV



**M. Delviyandri T, S. Pd**

Peneliti,



**Dwi Oktaria**

## **SILABUS PEMBELAJARAN**

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Bahasa Indonesia</b>
<b>Kelas</b>	<b>: IV</b>
<b>Tema 4</b>	<b>: Berbagai Pekerjaan</b>
<b>Subtema 3</b>	<b>: Pekerjaan Orang Tuaku</b>
<b>Semester</b>	<b>: I (satu)</b>

### **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.

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Pendidikan Penguatan Karakter</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
Bahasa Indonesia	<p>3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).</p> <p>4.5 Mengkomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.</p>	<p>3.5.1 Menilai isi dongeng</p> <p>3.5.2 Menemukan unsur intrinsik dongeng</p> <p>4.5.1 Menunjukkan isi nilai dongeng</p> <p>4.5.2 Menentukan unsur intrinsik dongeng</p>	Unsur intrinsik yang terdapat pada isi dongeng	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks cerita dongeng</li> <li>• Menceritakan isi dari teks cerita dongeng.</li> <li>• Mengidentifikasi unsur intrinsik isi teks cerita dongeng</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Integritas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui isi pada teks cerita dongeng</li> <li>• Mendeskripsikan isi cerita dongeng sesuai pada media gambar berseri</li> <li>• Mengetahui unsur intrinsik pada cerita dongeng</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Media Gambar Berseri</li> </ul>

Medan, 21 Juli 2023

Mengetahui  
Kepala Sekolah,



**Rini Rahmayani, S.Pd**

Guru Kelas IV



**M. Delviyandri T, S. Pd**

Peneliti,



**Dwi Oktaria**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV (Empat) /1</b>
<b>Tema 4</b>	<b>: Berbagai Perkerjaan</b>
<b>Sub Tema 3</b>	<b>: Pekerjaan Orang Tuaku</b>
<b>Muatan Terpadu</b>	<b>: Bahasa Indonesia</b>
<b>Pembelajaran ke</b>	<b>: 1</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 1 hari</b>

### **A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

### **B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR**

Muatan: BAHASA INDONESIA

- 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).

3.5.1 Menilai isi dongeng

3.5.2 Menemukan unsur intrinsik dongeng

4.5 Mengkomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.

4.5.1 Menunjukkan isi nilai dongeng

4.5.2 Menentukan unsur intrinsik dongeng

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca dongeng “Burung Kasuari dan Dara Mahkota”, peserta didik dapat menilai cerita dengan tepat.
2. Setelah membaca dongeng “Burung Kasuari dan Dara Mahkota”, peserta didik dapat menunjukkan nilai cerita secara lisan dengan tepat.
3. Dengan diskusi kelompok, peserta didik dapat menemukan unsur intrinsik dongeng dengan tepat.

### D. LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Guru dan siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. (<i>4C-Communication</i>).</p> <p>Siswa dicek kehadirannya oleh guru.</p> <p>Kelas dilanjutkan dengan berdo'a bersama.</p> <p>Guru memberikan penguatan tentang sikap syukur. (<i>Religius</i>)</p> <p>Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar sesuai dan bersikap <i>disiplin</i> dalam setiap kegiatan pembelajaran.</p> <p>Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>Siswa bersama guru melakukan <i>ice breaking</i> sebagai motivasi belajar. (<i>Neurosains</i>)</p> <p>Siswa menjawab pertanyaan guru tentang pengalaman mereka mendengarkan dongeng sebelum tidur atau pernah membaca dari</p>	5 menit

	buku. Siswa menyebutkan dongeng yang pernah didengar atau dibaca. Guru menjelaskan bahwa hari ini pun kita akan belajar mengenai dongeng. ( <i>Apersepsi</i> )	
Kegiatan inti	<p><b>AYO MEMBACA</b></p> <p>Siswa diminta membaca narasi pada buku siswa.</p> <p><b>Kasuari dan Dara Makota</b></p> <p>Kasuari memiliki badan besar dan sayap lebar. Dia mampu terbang tinggi. Namun, Kasuari amat serakah. Dia memetik banyak sekali buah yang telah masak. Buah-buahan itu disembunyikan di bawah sayapnya sehingga burung-burung lain tidak kebagian. Burung-burung lain mengetahui keserakahannya Kasuari. Oleh karena itu, tidak seekor burung pun mau berteman dengannya. Meski demikian, Kasuari tidak memedulikannya.</p> <p>Lama-kelamaan Kasuari semakin serakah. Tidak hanya buah-buahan di pohon saja yang diambilnya, tetapi juga buah-buahan yang jatuh ke tanah. Burung-burung lain pun jengkel. Mereka mencari cara agar Kasuari sadar dari sifat serakahnya.</p> <p>”Bagaimana jika lomba terbang? Siapa yang mampu terbang tinggi dan paling jauh, dialah pemenangnya. Kalau Kasuari kalah, dia tidak boleh mencurangi kita lagi,” usul Dara Makota.</p> <p>”Siapa yang bisa melawan Kasuari? Badannya besar. Sayapnya lebar. Sekali mengepakkan sayap, dia pasti bisa terbang jauh. Kita tidak akan menang,” jawab Pipit pesimis.</p> <p>”Ingat, kita harus menggunakan akal. Serahkan semuanya kepadaku. Aku akan melawannya dalam perlombaan ini,” kata Dara Makota sambil tersenyum. Dia berusaha meyakinkan teman-temannya.</p> <p>Teman-teman Dara Makota saling berpandangan. Mereka bertanya-tanya dalam hati. Mungkinkah Dara Makota yang bertubuh kecil dapat mengalahkan Kasuari yang besar?</p>	60 menit

Dara Makota menyampaikan tantangannya kepada Kasuari. Kasuari menyetujui tantangan Dara Makota. Saat pertandingan tiba, semua burung hadir untuk menyaksikan.

Dengan sombongnya Kasuari menertawakan Dara Makota. "Sudahlah, kamu menyerah saja daripada mendapat malu," ejek Kasuari.

Dara Makota bergeming. "Siapa yang tertawa belakangan, dia yang menang," sahut Dara Makota.

Kasuari dan Dara Makota pun bertanding. Mereka melesat dengan kencang. Kasuari terbang cepat sekali. Sesekali Kasuari menoleh Dara Makota yang berada di belakangnya. Dia takut jika Dara Makota menyusulnya.

Saat asyik menoleh, tiba-tiba... BRAAK.... Kasuari menabrak batang pohon. Sebelah sayapnya pun patah. Semua yang hadir tertegun, tetapi Kasuari tak mau menyerah. Dia berusaha bangkit dan mengepak-ngepakkan sayapnya. Sayangnya, dia terus terjatuh dan menggelepar di tanah. Sementara itu, Dara Makota terus melesat jauh meninggalkan Kasuari.

Kasuari hanya dapat memandang Dara Makota dengan rasa malu. Sekarang dia baru tahu rasanya menjadi makhluk lemah. Selama ini dia selalu merasa menjadi burung terhebat. Namun, dalam sekejap dia tidak mampu terbang lagi. Beberapa burung lain turun ke tanah. Mereka membantu Kasuari. Kasuari semakin malu karena selama ini dia telah mencurangi mereka.

Sejak saat itu, Kasuari sadar dan mengubah perilakunya. Namun sayang sekali, sejak saat itu pula Kasuari tidak bisa terbang lagi. Dia harus mencari makan di tanah.

Kemudian, guru menjelaskan bahwa selain lagu daerah, hampir setiap daerah di Indonesia terdapat cerita rakyat yang terkenal dan menjadi ciri khas daerah tersebut.

Siswa diminta membaca cerita berjudul Kasuari dan Dara

	<p>Makota. Siswa dapat membaca cerita dengan senyap ataupun secara nyaring.</p> <p><b>AYO BERLATIH</b></p> <p>Guru mempersiapkan gambar berseri sesuai dengan tujuan pembelajaran.</p> <p>Guru menyajikan gambar berseri di papan tulis.</p> <p>Guru memberikan petunjuk dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memperhatikan gambar cerita dongeng.</p> <p>Guru bertanya pada peserta didik tentang gambar yang disajikan.</p> <p>Setelah itu siswa bergiliran maju untuk menceritakan isi cerita dengan menggunakan bahasanya sendiri serta memakai media gambar berseri.</p> <p>Peserta didik secara individu dalam bercerita mengembangkan kreativitas pada isi gambar berseri tersebut dengan pengucapan bahasa yang baik.</p> <p><b>AYO BERDISKUSI</b></p> <p>Siswa telah menceritakan dan memahami isi cerita Kasuari dan Dara Makota. Kemudian, Guru menjelaskan bahwa cerita tersebut merupakan cerita dongeng.</p> <p>Selanjutnya, siswa diminta untuk mencari tahu unsur intrinsik dongeng tersebut dan contohnya.</p> <p>Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu, berpasangan, ataupun kelompok.</p> <p>Siswa diminta menuliskan unsur intrinsik yang diperoleh.</p> <p>Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi jawaban semua siswa.</p>	
--	--	--

Penutup	<p>Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <p>Apakah kalian merasa senang dengan pembelajaran hari ini?</p> <p>Apa saja yang sudah kalian pelajari?</p> <p>Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>Kelas ditutup dengan doa bersama dan ungkapan <i>syukur</i>.</p> <p>Guru mengucapkan salam.</p>	5 menit
---------	---	------------

### E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media Gambar Berseri
2. Buku Guru dan Siswa Tema 4 Berbagai Pekerjaan Sub Tema 3 Pekerjaan Orang Tuaku kurikulum 2013.

### F. METODE PEMBELAJARAN

1. Story Telling
2. Tanya Jawab
3. Penugasan.

Mengetahui  
Kepala Sekolah,



Rini Rahmayani, S.Pd

Medan, 21 Juli 2023

Guru Kelas IV



M. Delviyandri T, S. Pd

Peneliti,



Dwi Oktaria

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV (Empat) /1</b>
<b>Tema 4</b>	<b>: Berbagai Pekerjaan</b>
<b>Sub Tema 3</b>	<b>: Pekerjaan Orang Tuaku</b>
<b>Muatan Terpadu</b>	<b>: Bahasa Indonesia</b>
<b>Pembelajaran ke</b>	<b>: 1</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 1 hari</b>

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR**

Muatan: BAHASA INDONESIA

- 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).
  - 3.5.1 Menilai isi dongeng
  - 3.5.2 Menemukan unsur intrinsik dongeng
- 4.5 Mengkomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.
  - 4.5.1 Menunjukkan isi nilai dongeng
  - 4.5.2 Menentukan unsur intrinsik dongeng

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca dongeng “Burung Kasuari dan Dara Mahkota”, peserta didik dapat menilai cerita dengan tepat.
2. Setelah membaca dongeng “Burung Kasuari dan Dara Mahkota”, peserta didik dapat menunjukkan nilai cerita secara lisan dengan tepat.
3. Dengan diskusi kelompok, peserta didik dapat menemukan unsur intrinsik dongeng dengan tepat.

### D. LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. (<i>4C-Communication</i>).</li> <li>2. Siswa dicek kehadirannya oleh guru.</li> <li>3. Kelas dilanjutkan dengan berdo’a bersama.</li> <li>4. Guru memberikan penguatan tentang sikap syukur. (<i>Religius</i>)</li> <li>4. Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar sesuai dan bersikap <i>disiplin</i> dalam setiap kegiatan pembelajaran.</li> <li>5. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>6. Siswa bersama guru melakukan <i>ice breaking</i> sebagai motivasi belajar. (<i>Neurosains</i>)</li> <li>7. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang pengalaman mereka mendengarkan dongeng sebelum tidur atau pernah membaca dari buku. Siswa menyebutkan dongeng yang pernah didengar atau dibaca. Guru menjelaskan bahwa hari ini pun kita akan belajar mengenai dongeng. (<i>Apersepsi</i>)</li> </ol>	5 menit
Kegiatan inti	<p><b>AYO MEMBACA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diminta membaca narasi pada buku siswa.</li> </ol>	60 menit

### **Kasuari dan Dara Makota**

Kasuari memiliki badan besar dan sayap lebar. Dia mampu terbang tinggi. Namun, Kasuari amat serakah. Dia memetik banyak sekali buah yang telah masak. Buah-buahan itu disembunyikan di bawah sayapnya sehingga burung-burung lain tidak kebagian. Burung-burung lain mengetahui keserakahannya Kasuari. Oleh karena itu, tidak seekor burung pun mau berteman dengannya. Meski demikian, Kasuari tidak memedulikannya.

Lama-kelamaan Kasuari semakin serakah. Tidak hanya buah-buahan di pohon saja yang diambilnya, tetapi juga buah-buahan yang jatuh ke tanah. Burung-burung lain pun jengkel. Mereka mencari cara agar Kasuari sadar dari sifat serakahnya.

”Bagaimana jika lomba terbang? Siapa yang mampu terbang tinggi dan paling jauh, dialah pemenangnya. Kalau Kasuari kalah, dia tidak boleh mencurangi kita lagi,” usul Dara Makota.

”Siapa yang bisa melawan Kasuari? Badannya besar. Sayapnya lebar. Sekali mengepakkan sayap, dia pasti bisa terbang jauh. Kita tidak akan menang,” jawab Pipit pesimis.

”Ingat, kita harus menggunakan akal. Serahkan semuanya kepadaku. Aku akan melawannya dalam perlombaan ini,” kata Dara Makota sambil tersenyum. Dia berusaha meyakinkan teman-temannya.

Teman-teman Dara Makota saling berpandangan. Mereka bertanya-tanya dalam hati. Mungkinkah Dara Makota yang bertubuh kecil dapat mengalahkan Kasuari yang besar?

Dara Makota menyampaikan tantangannya kepada Kasuari. Kasuari menyetujui tantangan Dara Makota. Saat pertandingan tiba, semua burung hadir untuk menyaksikan.

Dengan sombongnya Kasuari menertawakan Dara

Makota. "Sudahlah, kamu menyerah saja daripada mendapat malu," ejek Kasuari.

Dara Makota bergeming. "Siapa yang tertawa belakangan, dia yang menang," sahut Dara Makota.

Kasuari dan Dara Makota pun bertanding. Mereka melesat dengan kencang. Kasuari terbang cepat sekali. Sesekali Kasuari menoleh Dara Makota yang berada di belakangnya. Dia takut jika Dara Makota menyusulnya.

Saat asyik menoleh, tiba-tiba... BRAAK.... Kasuari menabrak batang pohon. Sebelah sayapnya pun patah. Semua yang hadir tertegun, tetapi Kasuari tak mau menyerah. Dia berusaha bangkit dan mengepak-gepakkan sayapnya. Sayangnya, dia terus terjatuh dan menggelepar di tanah. Sementara itu, Dara Makota terus melesat jauh meninggalkan Kasuari.

Kasuari hanya dapat memandang Dara Makota dengan rasa malu. Sekarang dia baru tahu rasanya menjadi makhluk lemah. Selama ini dia selalu merasa menjadi burung terhebat. Namun, dalam sekejap dia tidak mampu terbang lagi. Beberapa burung lain turun ke tanah. Mereka membantu Kasuari. Kasuari semakin malu karena selama ini dia telah mencurangi mereka.

Sejak saat itu, Kasuari sadar dan mengubah perilakunya. Namun sayang sekali, sejak saat itu pula Kasuari tidak bisa terbang lagi. Dia harus mencari makan di tanah.

Kemudian, guru menjelaskan bahwa selain lagu daerah, hampir setiap daerah di Indonesia terdapat cerita dongeng yang terkenal dan menjadi ciri khas daerah tersebut.

Siswa diminta membaca cerita berjudul Kasuari dan Dara Makota. Siswa dapat membaca cerita dengan senyap ataupun secara nyaring.

#### **AYO BERLATIH**

2. Siswa telah membaca dan memahami isi cerita "Kasuari

	<p>dan Dara Makota”.</p> <p>3. Setelah itu siswa bergiliran maju untuk menceritakan isi cerita dengan bahasanya sendiri.</p> <p><b>AYO BERDISKUSI</b></p> <p>4. Siswa telah menceritakan dan memahami isi cerita Kasuari dan Dara Makota. Kemudian, Guru menjelaskan bahwa cerita tersebut merupakan cerita dongeng.</p> <p>5. Selanjutnya, siswa diminta untuk mencari tahu unsur intrinsik dongeng tersebut dan contohnya.</p> <p>6. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu, berpasangan, ataupun kelompok.</p> <p>7. Siswa diminta menuliskan unsur intrinsik yang diperoleh.</p> <p>8. Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi jawaban semua siswa.</p>	
Penutup	<p>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah kalian merasa senang dengan pembelajaran hari ini?</li> <li>• Apa saja yang sudah kalian pelajari?</li> </ul> <p>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>3. Kelas ditutup dengan doa bersama dan ungkapan <i>syukur</i>.</p> <p>4. Guru mengucapkan salam.</p>	5 menit

#### E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media Audio
2. Buku Guru dan Siswa Tema 4 Berbagai Pekerjaan Sub Tema 3 Pekerjaan Orang Tuaku kurikulum 2013.

#### F. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Story Telling
3. Tanya Jawab
4. Penugasan.

Medan, 21 Juli 2023

Guru Kelas IV



M. Delviyandri T, S. Pd

Mengetahui  
Kepala Sekolah,



Rini Rahmayani, S.Pd

Peneliti,



Dwi Oktaria

### LAMPIRAN 3

#### WAWANCARA AWAL

Nama Mahasiswa : Dwi Oktaria  
Npm : 1902090090  
Nama Sekolah : SD Muhammadiyah 09 Medan  
Kelas : IV (Empat)  
Hari/ Tanggal Wawancara : 28 September 2022

Peneliti : Assalamualaikum bu. Bolehkah saya mewawancarai ibu mengenai pembelajaran di kelas.

Guru : Waalaikumsalam. ya silahkan.

Peneliti : Bagaimana Ibu dalam menyampaikan pembelajaran di kelas ?

Guru : Dalam menyampaikan pembelajaran, siswa mendengarkan apa yang saya sampaikan dengan materi yang diajarkan saat pembelajaran berlangsung.

Peneliti : Bagaimana metode yang Ibu pakai selama proses pembelajaran di kelas khususnya dikelas Bu ?

Guru : Metode yang sering Ibu gunakan dengan metode ceramah maupun diskusi.

Peneliti : Kendala apa yang sering Ibu hadapi selama proses pembelajaran berlangsung khususnya pembelajaran hari ini?

Guru : Kendala yang dihadapi seperti siswa kurang kreatif dalam mengemukakan isi dongeng karena kurangnya percaya diri dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide maupun gagasan dalam proses pembelajaran.

Peneliti : Apa yang menyebabkan siswa kurang percaya diri dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide maupun gagasannya?

Guru : Disebabkan kemungkinan pemakaian media pembelajaran yang lama dan tidak cocok dalam penerapannya.

Peneliti : Apakah Ibu memiliki saran media apakah yang cocok dalam penerapan pembelajaran untuk mengasah kreativitas siswa dalam mendongeng ?

Guru : Media yang bisa dipakai seperti media gambar karena mudah dalam penggunaannya.

Peneliti : Terimakasih bu atas informasinya.

Guru : Sama-sama.

#### **Dokumentasi Wawancara :**



LINK : [https://drive.google.com/file/d/12wHZY0u7jraw15t9YJ\\_uXvaouI2Z-7TW/view?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/12wHZY0u7jraw15t9YJ_uXvaouI2Z-7TW/view?usp=drivesdk)

#### LAMPIRAN 4

### LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

1. Penilaian ditujukan pada siswa yang telah ditentukan.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator siswa yang diamati.

No	Indikator kreativitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.					
2.	Menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.					
3.	Menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.					
4.	Menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.					
5.	Melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik.					
6.	Mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.					
7.	Mengembangkan urutan cerita pada dongeng dari gagasan orang lain.					
8.	Mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda					
Total						
Rata-rata						

**Keterangan :**

5 = Sangat Mampu

4= Mampu

3= Cukup

2= Kurang

1= Sangat Kurang

$$N = \frac{\textit{Skor yang diperoleh}}{\textit{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

## LAMPIRAN 5

### LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KRETIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG

**Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia berikut keterangan validasi :
  5. Sangat Baik
  4. Baik
  3. Cukup Baik
  2. Kurang Baik
  1. Tidak Baik
2. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :
  - A. Dapat digunakan tanpa revisi
  - B. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C. Dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D. Dapat digunakan dengan revisi yang banyak sekali
  - E. Tidak dapat digunakan

NO	Aspek yang Dinilai	5	4	3	2	1
1.	Format Observasi: • Format jelas sehingga memudahkan dalam melakukan penilaian	✓				
2.	Isi : a. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah diukur b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran c. Dapat digunakan untuk mengukur kreativitas siswa dalam mendongeng d. Kelengkapan komponen lembar observasi	✓ ✓ ✓	✓			
3.	Bahasa dan Tulisan : a. Bahasa yang digunakan baik dan benar b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami c. Penyampaian petunjuk jelas	✓ ✓ ✓				

	d. Penulisan mengikuti EYD	✓				
--	----------------------------	---	--	--	--	--

**Penilaian Secara Umum**

No	Pernyataan	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format lembar observasi	✓				

Medan, Mei 2023

Validator



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

## LAMPIRAN 6

### PRETEST

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG  
KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN  
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI**

Nama : Akmal Hidayah

Kelas : IV

Petunjuk :

1. Penilaian ditujukan pada siswa yang telah ditentukan.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator siswa yang diamati.

No	Indikator kreativitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.				✓	
2.	Menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.				✓	
3.	Menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.					✓
4.	Menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.					✓
5.	Melebihirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik.			✓		
6.	Mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.		✓			
7.	Mengembangkan urutan cerita pada dongeng dari gagasan orang lain.		✓			
8.	Mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda			✓		
Total		16				
Rata-rata		$\frac{16}{40} \times 100 = 40$				

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG**  
**KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN**  
**MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI**

Nama : *Maimanda cahyani salsabila*  
 Kelas : *IV*

Petunjuk :

1. Penilaian ditujukan pada siswa yang telah ditentukan.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator siswa yang diamati.

No	Indikator kreativitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.		✓			
2.	Menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.			✓		
3.	Menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.		✓			
4.	Menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.			✓		
5.	Melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik.			✓		
6.	Mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.			✓		
7.	Mengembangkan urutan cerita pada dongeng dari gagasan orang lain.			✓		
8.	Mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda			✓		
Total		26				
Rata-rata		$\frac{26}{40} \times 100 = 65$				

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG**  
**KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN**  
**MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI**

Nama : *Inayah Anandea*  
 Kelas : *IV*

Petunjuk :

1. Penilaian ditujukan pada siswa yang telah ditentukan.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator siswa yang diamati.

No	Indikator kreativitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.				✓	
2.	Menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.				✓	
3.	Menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.			✓		
4.	Menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.		✓			
5.	Melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik.			✓		
6.	Mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.		✓			
7.	Mengembangkan urutan cerita pada dongeng dari gagasan orang lain.			✓		
8.	Mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda			✓		
Total		24				
Rata-rata		$\frac{24}{40} \times 100 = 60$				

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG**  
**KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN**  
**MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI**

Nama : *Cut Nathasha Wafia*

Kelas : *IV*

Petunjuk :

1. Penilaian ditujukan pada siswa yang telah ditentukan.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator siswa yang diamati.

No	Indikator kreativitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.				✓	
2.	Menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.					✓
3.	Menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.			✓		
4.	Menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.					✓
5.	Melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik.			✓		
6.	Mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.				✓	
7.	Mengembangkan urutan cerita pada dongeng dari gagasan orang lain.			✓		
8.	Mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda			✓		
Total						10
Rata-rata		$\frac{10}{40} \times 100 = 45$				

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG**  
**KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN**  
**MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI**

Nama : *Assyifa Ramadhani*  
 Kelas : *IV*

Petunjuk :

1. Penilaian ditujukan pada siswa yang telah ditentukan.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator siswa yang diamati.

No	Indikator kreativitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.				✓	
2.	Menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.			✓		
3.	Menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.				✓	
4.	Menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.				✓	
5.	Melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik.			✓		
6.	Mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.			✓		
7.	Mengembangkan urutan cerita pada dongeng dari gagasan orang lain.			✓		
8.	Mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda		✓			
Total		22				
Rata-rata		$\frac{22}{40} \times 100 = 55$				

## LAMPIRAN 7

### POSTTEST

#### LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG

KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN

MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI

Nama : *Atanai Hidayah*

Kelas : *IV*

Petunjuk :

1. Penilaian ditujukan pada siswa yang telah ditentukan.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator siswa yang diamati.

No	Indikator kreativitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.		✓			
2.	Menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.		✓			
3.	Menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.			✓		
4.	Menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.		✓			
5.	Melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik.			✓		
6.	Mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.			✓		
7.	Mengembangkan urutan cerita pada dongeng dari gagasan orang lain.		✓			
8.	Mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda			✓		
Total		28				
Rata-rata		$\frac{28}{40} \times 100 = 70$				

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG**  
**KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN**  
**MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI**

Nama : *Suci Ramadhani*

Kelas : *IV*

Petunjuk :

1. Penilaian ditujukan pada siswa yang telah ditentukan.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator siswa yang diamati.

No	Indikator kreativitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.		✓			
2.	Menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.		✓			
3.	Menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.		✓			
4.	Menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.	✓				
5.	Melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik.			✓		
6.	Mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.	✓				
7.	Mengembangkan urutan cerita pada dongeng dari gagasan orang lain.			✓		
8.	Mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda		✓			
Total		32				
Rata-rata		$\frac{32}{40} \times 100 = 80$				

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG**  
**KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN**  
**MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI**

Nama : *Ravika Mahwani*

Kelas : *IV*

Petunjuk :

1. Penilaian ditujukan pada siswa yang telah ditentukan.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator siswa yang diamati.

No	Indikator kreativitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.	✓				
2.	Menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.	✓				
3.	Menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.	✓				
4.	Menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.	✓				
5.	Melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik.		✓			
6.	Mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.	✓				
7.	Mengembangkan urutan cerita pada dongeng dari gagasan orang lain.		✓			
8.	Mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda	✓				
Total		30				
Rata-rata		$\frac{30}{40} \times 100 = 75$				

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG**

**KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN**

**MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI**

Nama : *Nazwa wan Driema Hanafrah*

Kelas : *V*

Petunjuk :

1. Penilaian ditujukan pada siswa yang telah ditentukan.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator siswa yang diamati.

No	Indikator kreativitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.			✓		
2.	Menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.		✓			
3.	Menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.		✓			
4.	Menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.				✓	
5.	Melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik.			✓		
6.	Mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.		✓			
7.	Mengembangkan urutan cerita pada dongeng dari gagasan orang lain.		✓			
8.	Mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda		✓			
Total		20				
Rata-rata		$\frac{20}{40} \times 100 = 70$				

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA DALAM MENDONGENG**  
**KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 09 MEDAN**  
**MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERSERI**

Nama : *Dwi Dyandra*

Kelas : *IV*

Petunjuk :

1. Penilaian ditujukan pada siswa yang telah ditentukan.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan indikator siswa yang diamati.

No	Indikator kreativitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Mengungkapkan isi dongeng dengan lancar.	✓				
2.	Menghasilkan pemikiran/gagasan terhadap isi dongeng secara jelas.	✓				
3.	Menghasilkan gagasan dari isi dongeng dengan pandangan yang berbeda dari yang lain.			✓		
4.	Menghasilkan pemikiran gagasan pada isi dongeng secara bervariasi.		✓			
5.	Melahirkan ungkapan pada isi dongeng yang baru dan unik.	✓				
6.	Mencetuskan gagasan dari isi dongeng yang tidak terfikirkan orang lain.	✓				
7.	Mengembangkan urutan cerita pada dongeng dari gagasan orang lain.	✓				
8.	Mengungkapkan isi dongeng secara detail dan berbeda		✓			
Total		36				
Rata-rata		$\frac{36}{40} \times 100 = 90$				

**LAMPIRAN 8****REKAPITULASI SKOR MENTAH NILAI PRETEST SISWA KELAS IV**

No	Nama Siswa	Item Observasi								Skor	Konversi 100
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	Akmal Hidayah	2	2	1	1	3	2	2	3	16	40
2.	Assyifa Ramadhani	2	3	2	2	3	3	3	4	22	55
3.	Azzahra Putri Aulia	4	4	4	3	2	3	3	5	28	70
4.	Balqis Asniah Rizky Manullang	2	4	3	4	3	2	4	2	24	60
5.	Cut Nathasha Ulfia	2	1	3	1	3	2	3	3	18	45
6.	Dwi Diyandra	4	3	2	4	3	2	4	4	26	65
7.	Fazila Atras Bajuneid	4	4	3	3	4	3	3	3	27	68
8.	Fildzah Maysarah Revqaul	4	4	4	3	2	4	3	4	28	70
9.	Inayah Anandea	2	2	3	4	3	4	3	3	24	60
10.	M. Akbar	4	4	3	3	4	3	4	3	28	70
11.	M. Fadhil Al Ghazali	3	2	2	1	2	3	2	2	17	43
12.	M. Arrayyan	5	4	4	4	3	5	4	3	32	80
13.	Maimanda Cahyani Salsabila	4	3	4	3	3	3	3	3	26	65
14.	Naumi Kerlin	4	5	4	3	4	4	4	5	33	83
15.	Nazwa Wan Drisma Hanafiah	3	3	3	2	3	3	2	3	22	55
16.	Rafika Ramadani	3	3	3	2	3	1	3	2	20	50
17.	Ravika Mahwani	5	3	4	3	4	4	4	5	32	80
18.	Shahirah Embun Jelita	2	3	2	2	1	3	2	2	17	43
19.	Suci Ramadhani	3	3	2	4	3	2	2	3	22	55
20.	Syafa Audifa Pohan	2	2	2	3	2	3	3	3	20	50
21.	Syifa Adelia	4	3	3	4	2	3	3	2	24	60
22.	Syifa Aulia Humaidi	4	4	3	3	4	4	3	5	30	75
23.	Syofian Habibie Ritonga	3	3	3	3	2	4	3	3	24	60

LAMPIRAN 9

REKAPITULASI SKOR MENTAH NILAI POSTTEST SISWA KELAS IV

No	Nama Siswa	Item Observasi								Skor	Konversi 100
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	Akmal Hidayah	4	4	3	4	3	3	4	3	28	70
2.	Assyifa Ramadhani	4	3	4	4	4	4	4	4	31	78
3.	Azzahra Putri Aulia	4	5	4	5	4	4	4	4	34	85
4.	Balqis Asniah Rizky Manullang	5	4	4	4	4	4	5	4	34	85
5.	Cut Nathasha Ulfia	5	4	4	3	4	4	3	3	30	75
6.	Dwi Diyandra	5	5	3	4	5	5	5	4	36	90
7.	Fazila Atras Bajuneid	4	5	5	4	5	4	3	4	34	85
8.	Fildzah Maysarah Revqaul	4	4	4	3	4	4	3	4	30	75
9.	Inayah Anandea	4	5	4	4	4	4	4	5	34	85
10.	M. Akbar	4	5	3	4	4	3	4	5	32	80
11.	M. Fadhil Al Ghazali	3	4	2	4	4	4	3	3	27	68
12.	M. Arrayyan	5	4	4	4	3	4	4	3	31	78
13.	Maimanda Cahyani Salsabila	4	5	4	5	4	4	4	4	34	85
14.	Naumi Kerlin	4	5	4	5	5	5	5	5	38	95
15.	Nazwa Wan Drisma Hanafiah	3	4	4	2	3	4	4	4	28	70
16.	Rafika Ramadani	3	4	3	4	3	4	5	4	30	75
17.	Ravika Mahwani	5	5	5	5	4	5	4	5	38	95
18.	Shahirah Embun Jelita	3	4	3	3	3	4	3	4	27	68
19.	Suci Ramadhani	4	4	4	5	3	5	3	4	32	80
20.	Syafa Audifa Pohan	2	5	3	3	5	4	4	4	30	75
21.	Syifa Adelia	4	4	4	3	4	3	4	4	30	75
22.	Syifa Aulia Humaidi	4	5	5	4	5	4	4	5	36	90
23.	Syofian Habibie Ritonga	3	3	3	3	4	2	3	3	32	80

**LAMPIRAN 10****DAFTAR REKAPITULASI NILAI PRETEST DAN POSTEST KELAS IV**

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre Test	Post Test
1.	Akmal Hidayah	40	70
2.	Assyifa Ramadhani	55	78
3.	Azzahra Putri Aulia	70	85
4.	Balqis Asniah Rizky Manullang	60	85
5.	Cut Nathasha Ulfia	45	75
6.	Dwi Diyandra	65	90
7.	Fazila Atras Bajuneid	68	85
8.	Fildzah Maysarah Revqaul	70	75
9.	Inayah Anandea	60	85
10.	M. Akbar	70	80
11.	M. Fadhil Al Ghazali	43	68
12.	M. Arrayyan	80	78
13.	Maimanda Cahyani Salsabila	65	85
14.	Naumi Kerlin	83	95
15.	Nazwa Wan Drisma Hanafiah	55	70
16.	Rafika Ramadani	50	75
17.	Ravika Mahwani	80	95
18.	Shahirah Embun Jelita	43	68
19.	Suci Ramadhani	55	80
20.	Syafa Audifa Pohan	50	75
21.	Syifa Adelia	60	75
22.	Syifa Aulia Humaidi	75	90
23.	Syofian Habibie Ritonga	60	80
Total		1402	1842
Rata-Rata		60.96	80.09

## LAMPIRAN 11

### DESKRIPSI STATISTIK PRETEST DAN POSTTEST

#### Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	23	45	40	85	58.65	12.748
Valid N (listwise)	23					

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS.20

#### Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest	23	27	68	95	80.09	7.965
Valid N (listwise)	23					

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS.20

## LAMPIRAN 12

### UJI HIPOTESIS

#### REGRESI LINEAR SEDERHANA

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X1 <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: X2

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.783 <sup>a</sup>	.612	.594	5.076

a. Predictors: (Constant), X1

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	854.848	1	854.848	33.184	.000 <sup>b</sup>
	Residual	540.978	21	25.761		
	Total	1395.826	22			

a. Dependent Variable: X2

b. Predictors: (Constant), X1

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	49.633	5.391		9.206	.000
	X1	.500	.087	.783	5.761	.000

a. Dependent Variable: X2

LAMPIRAN 13

**DISTRIBUSI NILAI  $t_{tabel}$**

df	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763
29	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756
30	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750
31	1.309	1.696	2.040	2.453	2.744
32	1.309	1.694	2.037	2.449	2.738
33	1.308	1.692	2.035	2.445	2.733
34	1.307	1.691	2.032	2.441	2.728
35	1.306	1.690	2.030	2.438	2.724
36	1.306	1.688	2.028	2.434	2.719
37	1.305	1.687	2.026	2.431	2.715
38	1.304	1.686	2.024	2.429	2.712
39	1.304	1.685	2.023	2.426	2.708
40	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704
41	1.303	1.683	2.020	2.421	2.701
42	1.302	1.682	2.018	2.418	2.698
43	1.302	1.681	2.017	2.416	2.695
44	1.301	1.680	2.015	2.414	2.692
45	1.301	1.679	2.014	2.412	2.690
61	1.296	1.671	2.000	2.390	2.659
62	1.296	1.671	1.999	2.389	2.659
63	1.296	1.670	1.999	2.389	2.658
64	1.296	1.670	1.999	2.388	2.657
65	1.296	1.670	1.998	2.388	2.657
66	1.295	1.670	1.998	2.387	2.656
67	1.295	1.670	1.998	2.387	2.655
68	1.295	1.670	1.997	2.386	2.655
69	1.295	1.669	1.997	2.386	2.654
70	1.295	1.669	1.997	2.385	2.653
71	1.295	1.669	1.996	2.385	2.653
72	1.295	1.669	1.996	2.384	2.652
73	1.295	1.669	1.996	2.384	2.651
74	1.295	1.668	1.995	2.383	2.651
75	1.295	1.668	1.995	2.383	2.650
76	1.294	1.668	1.995	2.382	2.649
77	1.294	1.668	1.994	2.382	2.649
78	1.294	1.668	1.994	2.381	2.648
79	1.294	1.668	1.994	2.381	2.647
80	1.294	1.667	1.993	2.380	2.647
81	1.294	1.667	1.993	2.380	2.646
82	1.294	1.667	1.993	2.379	2.645
83	1.294	1.667	1.992	2.379	2.645
84	1.294	1.667	1.992	2.378	2.644
85	1.294	1.666	1.992	2.378	2.643
86	1.293	1.666	1.991	2.377	2.643
87	1.293	1.666	1.991	2.377	2.642
88	1.293	1.666	1.991	2.376	2.641
89	1.293	1.666	1.990	2.376	2.641
90	1.293	1.666	1.990	2.375	2.640
91	1.293	1.665	1.990	2.374	2.639
92	1.293	1.665	1.989	2.374	2.639
93	1.293	1.665	1.989	2.373	2.638
94	1.293	1.665	1.989	2.373	2.637
95	1.293	1.665	1.988	2.372	2.637
96	1.292	1.664	1.988	2.372	2.636
97	1.292	1.664	1.988	2.371	2.635
98	1.292	1.664	1.987	2.371	2.635
99	1.292	1.664	1.987	2.370	2.634
100	1.292	1.664	1.987	2.370	2.633
101	1.292	1.663	1.986	2.369	2.633
102	1.292	1.663	1.986	2.369	2.632
103	1.292	1.663	1.986	2.368	2.631
104	1.292	1.663	1.985	2.368	2.631
105	1.292	1.663	1.985	2.367	2.630

**LAMPIRAN 14**

**Foto Dokumentasi Kegiatan SD Muhammadiyah 09**



**Siswa sedang melakukan senam pagi**



**Siswa Berdoa sebelum pembelajaran dimulai**



**Peneliti menyimak siswa membaca isi cerita**



**Siswa mendengarkan audio cerita dongeng**



**Siswa maju menceritakan isi dongeng setelah mendengarkan audio cerita dongeng**



**Siswa sedang mengurutkan gambar berseri sesuai dengan isi cerita**



**Siswa menceritakan isi dongeng setiap gambar berseri sesuai kreativitasnya**



**Peneliti menilai setiap siswa yang maju untuk menceritakan isi dongeng**



**Peneliti bertemu dengan kepek untuk penandatanganan berkas penelitian**

## LAMPIRAN 15



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

### MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

Nomor : 1965 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 03 Dzulqa'dah 1444 H  
Lamp : --- 23 Mei 2023 M.  
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 09 Medan  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Dwi Oktaria**  
N P M : 1902090090  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendongeng Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wassalamu'alaikum Wr.Wb



**\*\*Penting!!\*\***



## LAMPIRAN 16

### Surat Balasan Riset Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH SIDORAME TIMUR

**SD MUHAMMADIYAH – 09**

NSS : 103076002071, NPSN : 10220794

Alamat : Jln. Rakyat/Nuri No 4 A MEDAN 20236 Telp. 061 – 80085523

Nomor : 895/SD MUH-09/VII/2023 Medan, 22 Juli 2023  
Lampiran : -  
Hal : Surat Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth,

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Di

Tempat

Dengan hormat,

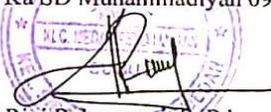
Teriring salam dan doa mudah – mudahan Bapak beserta keluarga dalam keadaan sehat wal'afiat, tidak kurang sesuatu apapun dan dapat melaksanakan kegiatan sehari – hari dengan baik.

Sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melaksanakan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikn, adapun nama yang melakukan penelitian/riset tersebut dibawah ini:

Nama : Dwi Oktaria  
NPM : 1902090090  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendongeng Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan

Kami memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk mengadakan penelitian di SD Muhammadiyah 09.

Demikianlah surat izin penelitian ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Ka SD Muhammadiyah 09  
  
Rini Rahmayani S. Pd

LAMPIRAN 17

FORM K 1

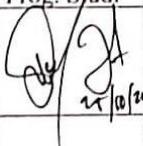


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

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 : Dwi Oktaria  
 N P M : 1902090090  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,82

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendongeng Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan	
	Pengaruh Penerapan Metode Cooperative Script Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Muhammadiyah 09 Medan	
	Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V SD Muhammadiyah 09 Medan	

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

Medan, 25 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Dwi Oktaria

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

## LAMPIRAN 18

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

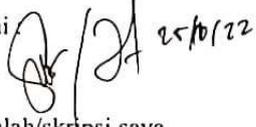
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Oktaria  
NPM : 1902090090  
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 Gambar Berseri Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendongeng Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan ”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai  
Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.  25/10/22

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, 25 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Dwi Oktaria

Dibuat Rangkap3 :  
- Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua Prodi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## LAMPIRAN 19



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

Nomor : 2969 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022  
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 : **Dwi Oktaria**  
N P M : 1902090090  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendongeng Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Medan  
Pembimbing : **Mawar Sari , S.Pd.,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 : 10 November 2023

Medan, 15 Rab'ul Akhir 1444 H  
10 November 2022 M



  
Dekan  
**Dra Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd**  
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### **Data Pribadi**

Nama : Dwi Oktaria  
NPM : 1902090090  
Tempat/Tgl Lahir : Aek Loba, 2 Oktober 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Aek Korsik Dsn I, Kec. Aek Ledong



### **Nama Orang Tua**

Ayah : Rasmadi  
Ibu : Sri Lestari  
Alamat : Aek Korsik Dsn I, Kec. Aek Ledong

### **Pendidikan Formal :**

1. MIN Aek Loba Pekan (2007- 2013)
2. SMP Negeri 1 Aek Kuasan (2013- 2016)
3. SMA Negeri 1 Aek Kuasan (2016- 2019)
4. Tahun 2019-2023, Tercatat sebagai Mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

# SKRIPSI\_DWI\_OKTARIA.pdf

## ORIGINALITY REPORT

**23%**  
SIMILARITY INDEX

**22%**  
INTERNET SOURCES

**8%**  
PUBLICATIONS

**12%**  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repository.uinsu.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repository.uinjambi.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repository.iainbengkulu.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>docplayer.info</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repository.uin-suska.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>eprints.walisongo.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>