

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran yang umumnya masih banyak menggunakan metode ceramah yang dilakukan oleh guru dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penyebabnya, disisi lain karena keterbatasan media pembelajaran dan lemahnya kemampuan guru dalam menciptakan media, hal ini yang membuat penggunaan metode ceramah semakin dilakukan oleh guru yang kurang kreatif. Dari permasalahan yang ditemukan dari rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar dan masih kurangnya media dalam proses belajar mengajar. Hal inilah yang membuat penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas dan menggunakan media film animasi guna membantu hasil belajar siswa kelas V. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dalam mengidentifikasi unsur cerita dengan menggunakan media Film Animasi di kelas V SDN Grogol. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus I dilaksanakan dengan film animasi berjudul Adit Sopo Jarwo, siklus II dan III masih dengan film yang sama tetapi dengan episod yang berbeda. Hasil belajar penelitian siklus ke-1 71, siklus ke-2 74 dan siklus ke-3 87. Maka uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti yaitu jika dengan menggunakan media film animasi dapat meningkatkan hasil belajar dalam mengidentifikasi unsur cerita siswa kelas V SDN Grogol II dengan demikian penelitian ini sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia. Dapat ditarik kesimpulan hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran dan setelah diterapkan media pelajaran mendapat hasil nilai yang berbeda, sehingga hasil dari diterapkannya media film animasi sangat membantu hasil belajar siswa.

**Kata kunci** : *media film animasi, unsur cerita*

## ABSTRACT

This research is motivated by learning problems that generally still use lecture method by teacher and lack of media usage in learning process. The reason, on the other hand because of the limitations of learning media and the weak ability of teachers in creating media, this makes the use of lecture methods increasingly done by teachers who are less creative. From the problems found from the low learning outcomes of students due to teachers who still use teaching methods in teaching and still lack of media in teaching and learning process. This is what makes this research using a classroom action approach and using animated film media to help students learning outcomes class V. The purpose of this study is to describe the learning process in identifying the element of the story by using Animation Film media in grade V SDN Grogol. This study uses a classroom action research consisting of three cycles. Each cycle consists of planning, action, observation and reflection. Cycle I was implemented with an animated film titled Adit Sopo Jarwo, cycle II and III still with the same movie but with different episodes. The results of the study of the 1st cycle of research 71, the second cycle 74 and the 3rd cycle 87. So the hypothesis test conducted by the researcher is if by using animated film media can improve learning outcomes in identifying the elementary story of grade V SDN Grogol II with So this research is very far away on student learning outcomes on Indonesian language subjects. Can be drawn the conclusions of student learning outcomes before applied learning media and after applied media lessons get different value results, so the result of the application of animated film media is very helpful student learning outcomes.

**Keyword** : *animated film media, element of story*