



PENGARUH PENERAPAN MEDIA ANIMASI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS CERITA FABEL OLEH SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KUTACANE TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020

Cut Rahayu Mutia

Email: cutrahayumutia@gmail.com

STKIP Usman Safri Kutacane

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media animasi terhadap peningkatan kemampuan menulis teks cerita fabel. populasi dalam penelitian ini berjumlah 212 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kutacane. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 34 orang siswa yang diambil dengan teknik purposif. Instrumen yang digunakan untuk menjangkau data adalah tes pilihan ganda dan essay. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain eksperimen one group pretes and postes. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji "t" Dari pengolahan data diperoleh hasil tes awal dengan rata-rata = 55,62 kategori Cukup, standar deviasi = 10,81. Hasil tes akhir dengan rata-rata = 79,68 kategori Baik, standar deviasi = 3,79. Berdasarkan hasil nilai tes akhir siswa tersebut, jika dikaitkan dengan nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) bahasa Indonesia untuk kelas VII sebesar 75 maka kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fabel termasuk dalam kategori baik. Dengan uji t didapatkan t_{hitung} sebesar 12,24 kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $df = N-1 = 34-1=33$. Dari $df = 33$ diperoleh nilai = 2,03. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,24 > 2,03$, maka hipotesis diterima.

Kata Kunci : cerita fable, media animasi

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the application of animation media to increase the ability to write fable story texts. the population in this study amounted to 212 grade VII students of SMP Negeri 1 Kutacane. The sample in this study amounted to 34 students taken by purposive technique. The instrument used to capture data is a multiple choice test and essay. The method used in this study is an experimental method with one group pretest and posttest experimental design. Hypothesis testing is done by using the "t" test. From the data processing the initial test results are obtained with an average of 55.62 categories Sufficient, standard deviation = 10.81. Final test results with an average = 79.68 Good category



ry, standard deviation = 3.79. Based on the results of the student's final test scores, if it is associated with the value of the minimum completeness criteria (KKM) of Indonesian language for grade VII of 75 then the ability of students to write fable story texts is included in both categories. With the t test it was obtained that the tcount was 12.24 and was then consulted with ttable at a significant level of 5% with $df = N-1 = 34-1 = 33$. From $df = 33$ obtained value = 2.03. Because $tcount > ttable$ is $12.24 > 2.03$, the hypothesis is accepted.

Keywords: fable story, animation media

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus diajarkan pada siswa. Keterampilan menulis mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan menulis merupakan syarat untuk berkecimpung dalam berbagai macam bidang atau kegiatan. Hal ini mengandung pengertian betapa pentingnya keterampilan dan kemampuan menulis dalam kehidupan sehari-hari.

Menulis berarti menuangkan buah pikiran kedalam bentuk tulisan atau menceritakan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan. Menulis juga dapat diartikan sebagai ungkapan atau ekspresi perasaan yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Dengan kata lain, melalui proses menulis kita dapat berkomunikasi secara tidak langsung (Pranoto, 2004). Menulis, sebagai suatu aktivitas berbahasa, tidak akan pernah tuntas dan leng-

kap dibahas, dikarenakan begitu rumitnya dan bervariasinya konsep dan terapannya.

Menulis merupakan salah satu sarana untuk menuangkan isi pikiran dalam bentuk tulisan, Pemilihan fabel karena fabel tidak memerlukan waktu yang lama untuk membuatnya karena bentuknya yang lebih pendek dari pada novel, dan menggunakan gambar dan warna yang sesuai yang dapat menarik minat siswa untuk membaca atau pun menulisnya. Bahasa yang digunakan dalam fabel pun bahasa yang sederhana, serta berupa pemadatan kata yang di dalamnya menceritakan sebuah kehidupan yang penuh dengan nasehat moral. Keterampilan menulis teks cerita fabel dapat ditingkatkan dengan melakukan kegiatan menulis teks cerita fabel secara terus-menerus sehingga akan mempengaruhi hasil dan prestasi siswa dalam menulis teks cerita fabel. Hasil dan prestasi dapat meningkat apabila ada perubahan sikap dan tingkah laku siswa baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, mau-



pun psikomotor. Tidak sedikit siswa mengalami hambatan untuk mengembangkan keterampilannya dalam menulis teks cerita fabel. Hal ini juga dialami siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kutacane, hambatan-hambatan tersebut berupa daya imajinasi siswa masih kurang, pilihan kata yang digunakan dalam menulis teks cerita fabel kurang bervariasi, kesulitan menentukan tema, dan kurang dapat mengembangkan ide. Proses belajar mengajar bahasa Indonesia di sekolah-sekolah umumnya berorientasi pada teori dan pengetahuan semata-mata sehingga keterampilan berbahasa khususnya keterampilan menulis kurang dapat perhatian. Ide, gagasan, pikiran, dan perasaan mereka berlalu begitu saja, tidak diungkapkan khususnya dalam bentuk karya sastra. Guru sebagai penyampai materi kepada siswa harus dapat menyampaikan materi yang akan dibahas dengan metode dan media yang tepat dan menarik. Hal tersebut akan berdampak pada keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses

belajar. Menurut Daryanto (2013) Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti; buku, film, video, dan sebagainya.

Kata animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti jiwa, hidup, semangat. Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Menurut Mayer dan morena (2002:88) mengemukakan bahwa media animasi merupakan suatu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. media animasi adalah termasuk media audio visual yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak dan bersuara seperti film dengan bantuan komputer dan grafika komputer.

Pembelajaran menulis teks fabel dalam penelitian ini menggunakan media animasi karena mengkombinasikan sinyal audio dengan gambar yang bergerak secara sekuensial, juga memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Media animasi juga sangat efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang ber-



sifat dinamis. Materi yang membutuhkan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan media animasi. Keterampilan menulis teks cerita fabel melalui media animasi diasumsikan dapat mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fabel. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas sekaligus sebagai bahan penyusunan proposal dengan judul Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kutacane Tahun Pembelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretes and posttes desain. Sumadi (2010:101) berpendapat bahwa “one group pretes and posttes desain adalah eksperimen yang digunakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding”. Dengan desain model ini memberikan perlakuan yang sama pada setiap subjek sampel karena adanya keterbatasan waktu maka peneliti menggunakan teknik purposif dalam pengambilan sample. Maka, di ambil kelas

tanpa memperhitungkan dasar kemampuan yang dimiliki. Dalam desain ini pertamanya dilakukan tes awal, kemudian perlakuan dengan media animasi dalam pembelajarannya, dan dilakukan tes akhir. Data diambil dari hasil wawancara peneliti dengan wakil kesiswaan sekolah SMP Negeri 1 Kutacane. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti mendapatkan data yang menjadi sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kutacane Tahun Pembelajaran 2019/2020 sebanyak 212 orang terdiri dari 7 kelas, seperti terlihat pada tabel berikut.

TABEL 2.2

Populasi Penelitian Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kutacane Tahun Pembelajaran 2019/2020

No	Kelas	Jumlah
1	VIII-1	30 orang
2	VIII-2	29 orang
3	VIII-3	31 orang
4	VIII-4	30 orang
5	VIII-5	29 orang
6	VIII-6	29 orang
7	VIII-7	34 orang
Jumlah		212 Orang

Sumber: Wakil Kesiswaan

VIII-7 sebagai sampel dengan pertimbangan kelas tersebut merupakan kelas Inti. Teknik pengumpulan data merupakan langkah-



langkah yang memegang peran penting dalam kegiatan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yaitu tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dan uraian. Adapun langkah-langkah pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru bidang studi bahasa Indonesia tentang keadaan kelas VIII yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian. Menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi data sampel, yaitu dengan data pretest dan postes.
2. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peserta didik diberikan tes awal yaitu tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda sejumlah 20 soal dan tes menulis teks cerita fabel. Tes awal diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan dasar peserta didik tentang materi yang akan dipelajari dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Hasil tes dianalisis untuk menentukan tingkat kemampuan awal peserta didik dalam menulis teks cerita fabel.
4. Setelah mengetahui hasil tes awal, peneliti melakukan tindakan yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media animasi. Langkah-langkah pembelajaran

diuraikan dalam RPP yang terdapat pada lampiran.

5. Setelah tindakan pembelajaran dilaksanakan, selanjutnya diadakan tes akhir untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi teks cerita fabel dan keberhasilan pembelajaran.
6. Hasil tes dianalisis untuk menentukan peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerita fabel.

Teknik analisis data adalah cara yang dilakukan untuk mengolah data penelitian dalam mencapai tujuan penelitian. Menurut Sudijono (2008:274) “teknik analisis data berkenaan dengan pengolahan data penelitian. Dalam hal ini suatu pekerjaan menyusun dan mengorganisasi data, membuat tabel-tabel data, seperti: tabel distribusi frekuensi, tabel kontingensi. Bila diperlukan membuat diagram/grafik, seperti histogram, poligon, dan grafik”. Data yang telah terkumpul ditulis dalam bentuk uraian atau laporan terperinci. Data yang telah dikoreksi kemudian ditabulasikan ke dalam tabel untuk dapat dianalisis. Tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Menstabilisasi skor tes awal.
2. Menstabilisasi skor tes akhir.



3. Menghitung skor tertinggi dan skor terendah dari hasil tes awal dan tes akhir.
4. Menghitung nilai rata-rata, varians dan standar deviasi dengan rumus:

$$Mx = \sum \frac{x_i}{n} \text{ (Sugiyono, 2010:49)}$$

Keterangan:

Mx = Rata-rata (mean)

$\sum x_i$ = Nilai x dari ke-I sampai ke n

n = Jumlah sampel

Menghitung varians digunakan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil data dalam penelitian ini adalah teks cerita fable siswa kelas siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kutacane Tahun pembelajaran 2019/2020 yang ditinjau berdasarkan gramatikal yang meliputi struktur penulisan teks cerita fable dengan menggunakan media animasi. Jumlah teks fable yang dijadikan subjek peneliti adalah 34 teks cerita yang diambil dari 1 kelas yang telah ditentukan sebagai sampel penelitian. Hasil anali-

sis menunjukkan bahwa penulisan teks cerita fable yang ditinjau dari struktur penulisan teks cerita fable dengan menggunakan media animasi tergolong baik sekali. Dalam hal ini sebagian besar siswa mampu menulis teks cerita fable berdasarkan strukturnya. Namun, ada beberapa siswa yang menulis teks cerita dengan mengabaikan strukturnya. Hasil analisis menyatakan bahwa di antara 34 siswa, 2 orang mendapat nilai 90 dengan predikat sangat baik; 2 orang siswa memperoleh nilai 83 dengan predikat sangat baik; 14 orang memperoleh nilai 80 dengan predikat baik; 12 orang memperoleh nilai 78 dengan predikat baik; 3 orang memperoleh nilai 73 dengan predikat baik. Sesuai dengan pedoman rentangan skor 86 – 100 dinyatakan dalam kategori sangat baik. Jadi, kualitas teks cerita fable berdasarkan struktur siswa berada dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 90.

Pembahasan

Sesuai dengan paparan hasil penelitian diatas secara rinci temuan yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai rata-rata kemampuan menulis teks cerita fabel siswa sebelum diberikan perlakuan dengan media animasi adalah sebesar 55,62 tergolong pada kategori cukup. nilai standar deviasi ke-



mampuan menulis teks cerita fabel siswa sebelum diberikan perlakuan dengan media animasi adalah sebesar 10,81. nilai rata-rata kemampuan menulis teks cerita fabel siswa sesudah diberikan perlakuan dengan media animasi adalah 79,68 tergolong pada kategori baik. nilai standar deviasi kemampuan menulis teks cerita fabel siswa sesudah diberikan perlakuan dengan media animasi adalah sebesar 3,79. Setelah t_{hitung} diketahui yakni sebesar 12,24 selanjutnya dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $dk = N - 1 = 34 - 1 = 33$, maka diperoleh t_{tabel} adalah sebesar 2,03 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,24 > 2,03$ maka hipotesis diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan yakni Penerapan Media animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kutacane yang dibuktikan dari hasil penelitian dimana nilai rata-rata pada proses pembelajaran tes awal sebesar 55,62 yang termasuk dalam kategori **cukup** dan mengalami peningkatan pada tes akhir yaitu sebesar 79.68 yang termasuk dalam kategori **baik**. Karena, kriteria ketunta-

san minimum (KKM) dalam pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII adalah 75. Kemudian di dapat t_{hitung} yakni sebesar 12,24 dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah sebesar 2,03. Setelah dikonsultasikan, ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,24 > 2,03$ maka hipotesis diterima.

SARAN

Diharapkan dapat guru dapat menerapkan media animasi dalam pembelajaran sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Tetapi penggunaan media animasi ini harus disesuaikan dengan waktu dan materi pelajarannya dan hendaknya diadakan refleksi terhadap proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guna perbaikan proses pembelajaran yang akan datang. Bagi siswa juga, diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. tetap memperhatikan perkembangan media pembelajaran/ strategi pembelajaran yang digunakan di sekolah khususnya dalam pembelajaran menulis.

DAFTAR PUSTAKA



- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ambariyanto, Abdullah. 2007. *Intisari Sastra Indonesia*. Bandung: DJATMIKA Bandung
- Aziz, Abdul, Adlan, dan Minanurrahman. 2012. *Pedoman Umum Tata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zaini. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013: Dalam Pembelajaran SD, SMP, dan SMA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rahardi, Kunjana. 2010. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: ERLANGGA.
- Sudijono, Anas. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: TARSITO Bandung.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. ALFABETA
- Suryabrata, Sumadi. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tera. 2010. *Pedoman Pintar EYD*. Yogyakarta: IndonesiaTera.
- Wahyuni, Ristri. 2014. *Kitab Lengkap: Puisi, Prosa, dan Pantun Lama*. Yogyakarta: Saufa.
- Zainurrahman. 2011. *Menulis: Dari Teori Hingga Praktek*. Bandung: ALFABETA Bandung.