

**EFEKTIVITAS MEDIA *FILM ANIMASI DETECTIVE CONAN* PADA  
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS BERITA SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 2 GAMPING KABUPATEN SLEMAN  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Ahmad Amnan

Universitas PGRI Yogyakarta

e-mail: [amnanmustofa@gmail.com](mailto:amnanmustofa@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to determine (1) the difference in anecdotal text writing skills using webtoon media and those who do not use film animation media in class VIII SMP Negeri 2 Gamping Sleman district (2) the effectiveness of using film animation media in news text writing skills in grade VIII high school students Negeri 2 Gamping Sleman Regency. The research use quasi eksperimental design. This research is a quantitative study with a pretest-posttest control group design. The population of this research is grade VIII students of SMP Negeri 2 Gamping. The research sample uses Simple Random Sampling technique, namely students of class VIII A and students of class VIII C of SMP Negeri 2 Gamping, Sleman district, which number 34 students. The selection of one class as an experimental group and one class as a control class is done randomly. Data collection techniques through interviews, observation, documentation, and tests. The data analysis technique used in this study uses (test of variance), namely the t test (t-test) with a significance level of 0.05.*

*The results of this study concluded that (1) there were differences in news text writing skills using film animation media with conventional learning. This is known from the results of the student's t test with the Independent Sample Test, the value of  $t_{count}(3.691) > t_{table}(2.002)$  with a significance of  $0.000 < 0.05$ . (2) webtoon media is more effective than conventional media in anecdotal text writing skills. Then from the results of the posttest value with an average number of 74.83 from the experimental group using webtoon media and an average number of 65.00 from the control group without using webtoon media.*

*Keywords: Media Animation film, Writing News Texts*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan keterampilan menulis teks Berita yang menggunakan media *film animasi* dengan yang tidak

menggunakan media *film animasi* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Kabupaten Sleman; (2) efektivitas penggunaan media *film animasi* pada keterampilan menulis teks berita pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Kabupaten Sleman. Penelitian ini menggunakan *true eksperimental design*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan model *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping. Sampel penelitian menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu siswa kelas VIII A dan siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Gamping Kabupaten Sleman yang jumlahnya 34 siswa. Pemilihan satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol dilakukan secara acak. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan (*test of varians*) yaitu uji t (t-test) dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian ini antara lain (1) adanya perbedaan keterampilan menulis teks anekdot menggunakan media *webtoon* dengan pembelajaran konvensional. Hal ini diketahui dari hasil uji t siswa dengan *Independent Sample Test*, nilai  $t_{hitung}$  (3,691) >  $t_{tabel}$  (2,002) dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ ; (2) media *webtoon* lebih efektif daripada media konvensional pada keterampilan menulis teks berita. Maka dari hasil nilai *posttest* dengan jumlah rata-rata 74,83 dari kelompok eksperimen yang menggunakan media *webtoon* dan jumlah rata-rata 65,00 dari kelompok kontrol tanpa menggunakan media *film animasi*.

Kata kunci: Media *film animasi*, Menulis Teks Berita

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan basis kultural–intelektual kehidupan dan kegamaan umat. Dikatakan sebagai basis kultural–intelektual, mengingat pendidikan menjadi salah satu landasan berpijak bagi umat dalam membangun kekuatan mengatasi persoalan merancang masa depan, memaknai kehidupan, dan menyikapi realitas. Ini berarti pendidikan mempunyai andil besar dalam memformat ranah “kesadaran budaya”, apakah regresif ataukah progresif?, apakah statis atau dinamis?, apakah destruktif ataukah konstruktif?.

Setidaknya terdapat tiga karakteristik yang menandai proses pendidikan, yaitu 1) Tindakan performatif, 2) Tindakan reflektif, dan 3) Tindakan sadar tujuan. Karakteristik pertama mengandung arti bahwa tindakan pendidikan senantiasa mengarah pada suatu tujuan pengembangan potensi diri (individuasi) dalam kerangka kemanfaatan bersama (partisipasi), karakteristik kedua menunjukkan arti bahwa kegiatan pendidikan itu harus direnungkan betul akuntabilitasnya, tidak sekedar asal jalan, karakteristik ketiga mengandung maksud bahwa kegiatan pendidikan dilandaskan pada nilai yang secara reflektif dipikirkan untuk peserta didik karena dianggap sebagai sesuatu yang “bermakna” dan “berharga” bagi kehidupan dan masa depan.

Bahasa merupakan alat komunikasi penyampai gagasan, pikiran pendapat dan perasaan. Bahasa diperlukan untuk memenuhi kebutuhan antar masyarakat tersebut sebagai sarana komunikasi dan hubungan antar individu. belajar bahasa tidak akan terlepas dari kosa kata, penguasaan kosa kata merupakan hal terpenting dalam ketrampilan berbahasa.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat ketrampilan berbahasa yaitu mendengar, menulis, berbicara, dan membaca. Seorang pengajar harus mempunyai strategi yang bagus agar sampai pesannya dengan baik, salah satunya dengan media audio visual.

Menulis merupakan suatu ketrampilan berbahasa yang di pergunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain secara tidak langsung dan tanpa tatap muka. Tujuan teks berita adalah memberi informasi dan menambah pengetahuan kepada khalayak ramai mengenai peristiwa yang baru saja berlangsung atau yang dapat menarik orang banyak. Kegiatan menulis berita ini sangat untuk pembelajaran menulis pada kelas VIII SMP karena taraf ini siswa banyak mengalami dan mengamati hal-hal yang ada disekitarnya.

Tamburaka (2012: 135) mengatakan “ berita (*news*)” itu tiada lain adalah laporan atau pemberitahuan tentang segala peristiwa aktual yang menarik perhatian banyak orang, sehingga siswa mampu membayangkan dalam pikirannya kemudian dituangkan kedalam tulisan. Sehingga bisa menulis berita dengan baik dan benar sesuai dengann unsur2 berita yang salah satunya itu 5W+1H, yang biasanya murid kelas VIII masih bingung.

Menulis merupakan ketrampilan yang harus dikembangkan dengan pendidikan dengan cara yang sistematis, tanpa pembinaan yang sistematis maka sulit untuk mewujudkan ketrampilan ini. Ketrampilan menulis tidak saja sebagai saran belajar di sekolah tapi juga lebih penting lagi, ketrampilan ini sangat penting untuk menjalani kehidupan, kemampuan menulis merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam ketrampilan berbahasa karena melalui menulis siswa mampu menuangkan ide, pikiran, gagasan, dan perasaan kedalam tulisan.

Salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia dalam hal menulis yaitu pembelajaran menulis teks berita. Menulis teks berita merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain mengenai suatu hal atau kejadian dalam bentuk tertulis atau tulisan. Dalam penulisan berita harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis, dan struktur bahasa.

Jadi sebelum menulis siswa harus mempunyai refrensi untuk ditulis agar tulisannya menarik, agar tulisan itu menarik siswa itu harus membaca buku atau menonton Film sebagai rujukan untuk belajar menulis teks berita.

penting bagi guru untuk mengetahui media ini, masih banyak guru yang belum mengetahui bahwa media Film animasi itu cukup menarik unuk digunakan sebagai media pembelajaran, terutama dikalangan siswa smp yang rata-rata masih menyukai film yang berbasis film karton atau animasi, bahkan minat mereka menonton Film itu luar biasa dan daya tangkap mereka untuk menganalisis Film animasi.

Menurut pemaparan diatas bahwa pembelajaran menulis berita kelas VIII yang menggunakan film animasi masih sangat menarik bagi anak diusia mereka yang menggemari film kartoon atau film animasi. Sehingga siswa akan lebih ,mudah menangkap materi yang kan diisampaikan oleh guru. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : “ Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi “ *Ditective Conan*” Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menulis Berita 5W+1H Kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping.

### **LANDASAN TEORI**

Kesulitan mendefinisikan media sangat terasa apalagi dikaitkan dengan beberapa istilah lain seperti system penyajian dan teknologi pembelajaran (Seels dalam Anglin, 2011). Media (sengular medium) dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Media adalah saluran informasi begitu kata Newby dkk (2011; 120). Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk kata jamak maupun mufrad kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media.

Arti media menurut KBBI adalah alat atau perantara, dalam hal pendidikan maka dapat diartikan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan yang diperuntukkan kepada penerima pesan. Terdapat pula media menurut *Education Assocation* (NEA), media adalah sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca/dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Usman,2010).

Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan (komunikasi). Komunikasi yang terjadi di dalam kelas akan menjadi lebih baik jika ditambah dengan adanya media, melaluimedia pembelajaran, proses belajar mengajar yang terjadi juga menjadi optimal (Sadiman, 2009).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan untuk pembelajaran dan juga dapat dijadikan sebagai perantara pembawa pesan, itu, atau gagasan dari pengirim kepada penerima yang dituju dengan tepat.

Dalam studi komunikasi, istilah media sering dilekatkan pada massa, mass media, yang perwujudannya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, televisi, computer, internet, intranet dan sebagainya. Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, media menjadi suatu kajian yang menarik dan banyak yang menikmati pada hampir seluruh disiplin ilmu walaupun dengan penamaan yang sedikit berbeda.

### **TEKS BERITA**

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (2010: 140) pengertian berita adalah

laporan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat. Sejalan dengan itu, Wiyanto (2012: 174) berita adalah laporan tentang suatu peristiwa atau kejadian. Basuki (2009: 74) menjelaskan pengertian berita adalah laporan tentang peristiwa atau ide aktual dan menarik yang bermanfaat bagi publik. Dengan berbagai pendapat tersebut jelas bahwa berita merupakan kabar atau informasi yang disampaikan kepada orang lain.

Kusumaningrat (2012:40) menyatakan bahwa “Berita adalah informasi aktual tentang fakta-fakta dan opini-opini yang menarik perhatian orang”. Sebagai masyarakat yang selalu berkembang, kita membutuhkan informasi baru sebagai pengetahuan sosial kita. Umumnya, informasi tersebut berbentuk berita.

Chilton R. Bush (dalam Barus, 2010:26) “Berita adalah laporan mengenai peristiwa yang penting diketahui 3 masyarakat dan juga laporan peristiwa yang semata-mata menarik karena berhubungan dengan hal yang menarik dari seseorang atau sesuatu dalam situasi yang menarik”. Penulisan berita dalam jenis apa saja merupakan pekerjaan karang mengarang.

Dari definisi-definisi diatas, kita dapat melihat terdapat empat unsur yang harus dipenuhi oleh sebuah berita yang sekaligus menjadi “karakteristik utama” sebuah berita dapat dipublikasikan di media massa atau yang biasa disebut layak muat. Keempat unsur inilah yang dikenal dengan nilai-nilai berita (*news values*) atau nilai-nilai jurnalistik. (Romli, 2014 : 5)

- 1) Cepat, yakni aktual atau ketepatan waktu.
- 2) Nyata (faktual), yakni informasi tentang sebuah fakta
- 3) Penting, artinya menyangkut kepentingan orang banyak.
- 4) Menarik, artinya mengundang orang untuk membaca berita yang kita tulis.

Secara ringkas dapat diambil kesimpulan bahwa berita merupakan suatu laporan peristiwa yang telah memenuhi keempat unsur tersebut, karena tidak semua peristiwa yang terjadi untuk layak dilaporkan atau diinformasikan.

Dengan demikian seorang wartawan hendaknya mampu membedakan mana peristiwa yang mempunyai nilai berita dan mana yang tidak mengandung unsur-unsur nilai berita. (Romli, 2014 : 6-7)

Unsur-unsur berita tersebut dikenal dengan 5W+1H, meliputi :

- 1) *What* : Apa yang terjadi?
- 2) *Where* : Dimana hal itu terjadi?
- 3) *When* : Kapan peristiwa itu terjadi?
- 4) *Who* : Siapa yang terlibat dalam kejadian itu?
- 5) *Why* : Kenapa hal itu terjadi?
- 6) *How* : Bagaimana peristiwa itu terjadi? (Romli, 2014 : 10)

## **METODE PENELITIAN**

penelitian dalam pendidikan dapat menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen termasuk dalam metode kuantitatif. Fraenkel, and Wallen 2009 mengatakan bahwa “*to kesperiment is to try, to look for, to confirm*” eksperiment berarti mencoba, mencari, dan mengkonfirmasi/membuktikan. Gordon L Patzer (2012) menyatakan bahwa “*causal relationship are the hearth of eksperiment*”.

Hubungan kausal sebab akibat adalah merupakan inti dari penelitian eksperimen. Hubungan kausal adalah hubungan sebab akibat. Hal ini berarti bila variabel independent dirubah rubah nilainya maka akan merubah nilai variabel.

Dalam metode eksperimen Creswell (2012) menyatakan bahwa “*you use eksperiment when you want to establish possible cause and effect between independent and dependent variables. This means that you attempt to control all variable that influence the outcome except for the independent variable.*”. penelitian eksperiment digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab akibat antara variabel dependent dan variable independent. Hal ini berarti peneliti harus dapat mengontrol semua variabel yang akan mempengaruhi outcome kecuali variabel independent (treatment) yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikemukakan bahwa, metode eksperimen adalah metode kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang dikendalikan. Kondisi nsikendalikan agar tidak ada variabel lain yang mempengaruhi variabel dependen. Agar kondisi dapat dikendalikan, maka dalam penelitian eksperiment menggunakan kelompok control dan sering penelitian eksperiment di lakukan di laboratorium.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian telah dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun teks berita menggunakan media *Film Animasi “Detective Conan”* pada kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Kabupaten Sleman. Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka simpulan penelitian ini sebagai berikut.

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia materi menyusun teks berita kelas VIII yang menggunakan media *Film Animasi “Detective Conan”* dan yang menggunakan media konvensional. Perhitungan hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* melalui program SPSS versi 16 yang menunjukkan bahwa media *Film Animasi “Detective Conan”* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Pengaruh media terhadap hasil belajar siswa ditandai dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $18,702 > 2,002$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu ( $0,000 < 0,05$ ).
2. Hasil uji pihak kanan menunjukkan bahwa media *Film Animasi “Detective Conan”* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menyusun teks anekdot dibandingkan media konvensional. Pengujian keefektifan secara empiris memperoleh nilai positif sebesar 21,00. Perhitungan hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample test* melalui program SPSS versi 16 yang menunjukkan bahwa media *Film Animasi “Detective Conan”* efektif secara signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini ditandai dengan nilai  $-t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $-18,720 < 2,045$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu ( $0,000 < 0,05$ ). Maka dari hasil nilai *posttest* dengan jumlah rata-rata 86,00 dari kelompok eksperimen yang menggunakan media *Film Animasi “Detective Conan”* lebih

efektif daripada jumlah rata-rata 60,00 dari kelompok kontrol tanpa menggunakan media *Film Animasi "Detective Conan"*.

Berdasarkan hasil serangkaian pengujian, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas VIII materi menyusun teks anekdot dengan media *Film Animasi "Detective Conan"* lebih baik dari media konvensional. Artinya pembelajaran pada kelas eksperimen yang menerapkan media *Film Animasi "Detective Conan"* lebih efektif dari pembelajaran kelas kontrol yang menerapkan media konvensional. Oleh karena itu, disimpulkan *Film Animasi "Detective Conan"* efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi menyusun teks anekdot siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Kabupaten Sleman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Knight, George R. 2007. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Gama Media
- Riyani, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta Barat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI
- Dr Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group
- Adam, Steffi dan Taufiq, Muhammad. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Kelas X SMA Ananda Batam, 1(1): 79
- Sudiardhita I Kethut, 2016. "Kualitas Media Pembelajaran, Minat Pembelajaran, dan Hasil Belajar Siswa : Studi Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Negeri Jakarta. (Online). Jilid 4, no 39, (<http://journal.unj.ac.id>, diunduh 7 desember 2019)
- Santrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : Depublish
- Muniroh, 2015. *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: Depublish
- Ismayani, R Mekar. 2016. "Pembelajaran Menulis Kreatif Cerita Anak Berbasis Literasi Melalui Gaya *Quantum Learning*, (Online), Jilid 9, No 1, (<https://pbsi.uad.ac.id>, 8 desember 2019).
- Hartati, Sri. 2015. Peningkatan Keterampilan Menulis Berita Dengan Pendekatan Terpadu dan Media Gambar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Teras, (<https://media.neliti.com>, 8 Desember 2019).
- Dr Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta
- Yusup, Febrianawati. 2018. " Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif". Jurnal Ilmiah Pendidikan, (Online) jilid 7, No 1 (<https://www.researchgate.net>, 12 Desember 2019).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta,
- Tarigan, H. G. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widoyoko, E. P. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: pustaka Pelajar
- Zainurrahman. 2018. *Menulis Dari Teori Hingga Praktik (Penawar Racun Plagiarisme)*. Bandung: Alfabeta.
- Ridha, Nikmatur. 2017. " Proses Penelitian, Masalah, Variabel, dan Paradigma Penelitian". Jurnal Hikmah, 1(1): 64-65.
- Priyatno, Duwi. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.



Jakarta: Rineka Cipta.

Tarigan, H. G. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.  
Bandung: Angkasa.

Priyatno, Duwi. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*.  
Yogyakarta: CV. Andi Offset.