

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI “RAYA AND THE LAST DRGAON” DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII SMP N 1 SEYEGAN, SLEMAN, YOGYAKARTA

Indah Hidayati, Nina Widyaningsih, M.Hum.
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas PGRI Yogyakarta
indahhida8@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) bagaimana perbedaan hasil belajar siswa setelah pembelajaran teks cerita fantasi yang dilakukan dengan menggunakan media film animasi dengan yang menggunakan media konvensional, (2) bagaimana keefektifan penggunaan film animasi *Raya and The Last Dragon* dalam pembelajaran jarak jauh sebagai media pembelajaran menulis cerita fantasi bagi peserta didik di SMP N 1 Seyegan, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen (*Quasi Eksperimental*). Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII di SMP N 1 Seyegan, Sleman, Yogyakarta. Sampel penelitian diambil satu kelas siswa kelas VII D dan siswa kelas VII E yang berjumlah 63 siswa. Pemilihan satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan melakukan observasi dan tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode statistik parametrik yaitu uji-t dengan taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media film animasi sangat efektif meskipun dalam proses pembelajaran jarak jauh dari pada hanya menggunakan media buku paket saja. Dapat dilihat nilai rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada siswa kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata (80,13) sedangkan kelas kontrol memperoleh (52,26). Selain itu, penggunaan media film animasi juga efektif pada pembelajaran keterampilan menulis cerita fantasi, dilihat dari uji-t yang menunjukkan t-hitung sebesar (10,802) dengan nilai signifikan sebesar (0,000) sehingga lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya film animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan tetap efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita fantasi kelas VII SMP N 1 Seyegan di masa pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci : Media Film Animasi, Keterampilan Menulis, Bahasa Indonesia

ABSTRACT: This study aims to find out (1) how the differences in student learning outcomes after learning fantasy story texts is carried out using animated film media using conventional media, (2) how effective the use of the animated film *Raya and The Last Dragon* in learning is distance learning as a medium for learning to write fantasy stories for student at SMPN 1 Seyegan, Sleman, Yogyakarta. This research is an experimental quantitative research (Experimental Quasy). The population of this study were all seventh grade student at SMPN 1 Seyegan, Sleman, Yogyakarta. The research sample was taken one class of class one class VII D students and class VII E students totaling 63 students. The selection of one class as the experimental group and one class as the control group. Collecting data in this study by conducting observation and test. The data analysis used in this study is a parametric statistical method, namely the t-test with a significant level of 0,05. The results of this study conclude that the use of animated film media is very effective even in the distance learning process rather than using only textbooks. It can be seen that the average posttest score of the experimental class students is higher than the control class students. The experimental class obtained an average score of (80,13) while the control class obtained (52,26). In addition, the use of animated film media was also effective in learning fantasy story writing skills, seen from the t-test which shows a t-count of (10.802) with a significant value of (0,000) so that it is smaller than the specified alpha value of 0,05 so H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that animated films affect student learning outcomes and are still effectively used as learning media in learning fantasy story writing skills for class VII SMPN 1 Seyegan in the distance learning period.

Keywords : *Animated Film Media, Literacy Skills, Indonesian Language*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang kompeten dan berkarakter. Pendidikan dan pembelajaran adalah kegiatan yang sama-sama dilakukan untuk mencapai hasil dan tujuan yang baik. “Pendidikan ialah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup, serta pendidikan dapat

diartikan sebagai pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal” (Mudyahardjo, 2001). Berkaitan dengan hal tersebut, pendidikan menjadi suatu kegiatan yang penting dan wajib bagi masyarakat pada umumnya. Sebab dengan adanya pendidikan atau pengajaran terbukti mampu mengubah cara berpikir seseorang tentang suatu hal.

Pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Selama proses kegiatan belajar berlangsung, guru membutuhkan alat bantu untuk mengajarkan suatu ilmu kepada siswa agar siswa mudah memahami ilmu yang diberikan oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan Dimiyati dan Mudjiono (dalam Syaiful Sagala, 2011:62) bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Menurut Nurgiyantoro (2001: 296) “aktivitas menulis merupakan salah satu manifestasi keterampilan berbahasa paling akhir yang dikuasai pembelajar bahasa setelah mendengarkan, membaca, dan berbicara”. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai dalam pelajaran bahasa Indonesia. Namun dilihat dari kenyataannya di SMP N 1 Seyegan atau di sekolah lainnya, banyak siswa malah sering mengeluh dan kurang bersemangat untuk menulis. Hal tersebut didukung dengan

kurangnya minat siswa untuk menulis yang disebabkan dari kurangnya media yang mampu membantu mendorong kreativitas siswa dalam menulis.

Dari hasil observasi di SMP N 1 Seyegan, pada materi teks cerita fantasi guru bahasa Indonesia masih menggunakan media pembelajaran konvensional atau terkadang hanya menggunakan buku paket kemudian siswa diminta membaca setelah itu mengerjakan lembar kerja di buku tulis. Padahal metode belajar siswa masih dalam jangkauan pembelajaran jarak jauh atau dengan kata lain belajar di rumah. Dengan kondisi tersebut, memang guru dapat lebih menekankan siswa dalam menulis seperti mengerjakan lembar kerja di buku tulis mereka. Akan tetapi hal tersebut ternyata berbanding terbalik dimana kebanyakan siswa mengeluh bahkan tidak mengerjakan tugas sama sekali.

Media pembelajaran tidak selalu berkaitan dengan alat-alat yang rumit dan kompleks. Sejauh ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP N 1 Seyegan, masih banyak guru yang kurang memanfaatkan

media audio visual seperti film animasi. Penggunaan film animasi dalam proses pembelajaran dinilai mampu memberikan dampak positif bagi siswa. Film animasi menyajikan berbagai karakter dalam bentuk kartun apalagi ditambah dengan nuansa fantasi yang menyenangkan seperti sihir. Ketertarikan pada film animasi sejauh ini tidak hanya dialami oleh anak-anak saja, bahkan orang dewasa pun terkadang masih menggemari film animasi. Hal itu sejalan dengan pendapat Rahayu dan Kristiyantoro (2015 dalam Hasanah) bahwa “jika media film animasi ini sudah menarik perhatian siswa, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indra terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi”.

Berdasarkan hal tersebut, mengingat bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan yang wajib dikuasai oleh pembelajar bahasa dan juga untuk memotivasi siswa agar tidak bosan dengan pelajaran Bahasa Indonesia, akan dilakukan penelitian terhadap penggunaan media film animasi

“Raya and The Last Dragon” dalam pembelajaran menulis pada teks cerita fantasi di kelas VII SMP N 1 SEYEGAN.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2017: 8) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dengan bentuk desain *pretest-posttest control group design*. Sebagai suatu alasan pemilihan jenis desain penelitian tersebut bahwa kondisi objek penelitian yang tidak memungkinkan adanya penugasan yang secara acak dalam suatu kelas/kelompok.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a) Populasi

Populasi yang diambil dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII di SMP N 1 Seyegan yang berjumlah enam kelas dengan total keseluruhan 192 siswa dimana masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Penetapan populasi ini dilakukan dengan asumsi bahwa kelas VII sangat tepat diberikan perlakuan-perlakuan. Namun bukan berarti kelas yang lain tidak tepat mendapat perlakuan, hal itu mengingat bahwa siswa kelas VII masih rendah dalam kemampuan menulis daripada kelas yang lainnya. Siswa kelas VII juga masih mudah untuk diarahkan (kontrol) juga semangat belajarnya yang masih tinggi.

b) Sampel dan Teknik

Sampling

Menurut Sugiyono (2015:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII D dan VII E dengan teknik sampling *simple random sampling*. Teknik *random sampling* dilakukan dengan cara melotret/undian dengan prosedur, pertama membuat daftar nama semua individu yang menjadi

subyek penelitian, memberi kode nomor urut kepada semua subyek, lalu ditulis kode masing-masing dalam selembar kertas kecil kemudian digulung dan dimasukkan ke dalam botol, kocok-kocok botol yang berisi gulungan kertas tersebut dan keluarkan satu persatu sampai mendapatkan sejumlah sample yang diperlukan.

c) Variabel/Objek Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:61) variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, terdapat dua macam variabel penelitian yang ditetapkan oleh peneliti yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media film animasi yang akan dijadikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen. Sedangkan variabel terikat berupa hasil kerja siswa terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi setelah diberikan perlakuan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang menggunakan dua macam teknik untuk mengumpulkan data yaitu tes dan dokumentasi.

a) Tes

Tes digunakan sewaktu pembelajaran berlangsung untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari juga sebagai pengukur kemampuan dalam menulis/membuat teks cerita fantasi. Penggunaan tes dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk menguji normalitas dan homogenitas, sedangkan *posttest* sebagai alat ukur peningkatan kemampuan siswa dalam membuat teks cerita fantasi.

b) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk menguatkan data lain yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

4. Instrumen Penelitian Data

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan ialah tes dan pedoman penilaian.

a) Tes

Tes berfungsi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dilihat dari hasil tesnya. Tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 soal dan esai berjumlah 1 soal. Sementara dokumentasi digunakan untuk memperkuat data lain. Instrumen tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan essay berjumlah 1 soal.

b) Pedoman Penilaian

Pedoman penilaian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes pilihan ganda dengan penilaian rumus tanpa tebakan dan tes uraian dengan penilaian skala

rentang skor menurut Nurgiyantoro (2016:139-152) yang telah dimodifikasi. Teknik skoring dalam tes ini yaitu skor 1 jika benar dan skor 0 jika salah untuk pilihan ganda, sedangkan untuk esai dengan skala rentang skor 1-5.

5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik menganalisis data dengan uji-t. Uji-t dilakukan setelah data melalui uji persyaratan data dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam hal ini data yang digunakan merupakan data hasil belajar selama *pretest* dan *posttest* diberikan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terdapat dua kali tes yaitu tes awal (*pretest*) yang dilakukan sebelum siswa mendapat perlakuan dari media untuk mendapatkan distribusi data yang normal dimana populasi dikatakan normal sebab belum mengerti dan

paham tentang materi yang akan dipelajari atau hanya mengerti secara garis besarnya saja. Pada tes awal dari kedua kelas (eksperimen dan kontrol) dinyatakan berdistribusi normal dengan nilai sig yang diperoleh sebesar eks : 0,080 dan kontrol : 0,076 dimana angka tersebut diketahui > nilai sig yang ditetapkan 0,05 (5%). Selanjutnya dicari apakah populasi juga merupakan populasi yang sama atau tidak dilakukan uji homogenitas. Hasil diperoleh nilai tes awal menunjukkan populasi yang sama sebesar 0,816 yang diketahui > nilai sig yang ditetapkan 0,05 (5%).

Selanjutnya setelah diberi perlakuan dicari apakah sampel tetap menunjukkan berasal dari populasi yang sama atau tidak dimana setelah diberikan perlakuan normalnya subjek akan mengalami peningkatan dalam hasil belajarnya. Diketahui hasil uji homogenitas pada tes akhir (*posttest*) sebesar 0,264 yang mana lebih besar dari nilai sig yang ditetapkan 0,05 maka dapat dinyatakan data sampel berasal dari populasi yang sama.

Dalam keterampilan menulis cerita fantasi juga menunjukkan

peningkatan pada tes akhir setelah diberikan perlakuan menggunakan media film animasi “Raya and The Last Dragon”. Diketahui perbandingan dari tes awal dengan tes akhir yaitu uji t *pretest* sebesar 0,878 > t hitung sebesar 0,155 maka dinyatakan tidak terdapat perbedaan kemampuan siswa dalam pembelajaran teks cerita fantasi pada kelompok kelas eksperimen yang menggunakan media film animasi dengan kelompok kelas kontrol yang tidak menggunakan media film animasi. Sedangkan tes akhir yaitu sebesar 0,000 < t hitung sebesar 10,802 maka dinyatakan penggunaan media film animasi pada pembelajaran teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP N 1 Seyegan lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran teks cerita fantasi yang menggunakan media konvensional.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media film animasi dinilai lebih efektif dibandingkan penggunaan model pembelajaran

konvensional. Hal itu dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata pada hasil *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* pada keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas eksperimen sebesar 73 dan untuk kelas kontrol sebesar 53. Dari perbedaan hasil rata-rata *posttest* tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Selain itu penggunaan media film animasi juga dinilai efektif dalam proses pembelajaran menulis cerita fantasi. Hal ini dapat dilihat dari uji t -test yang dilakukan memperoleh nilai t -hitung sebesar 10,802 dan nilai sig sebesar 0,000.

- 2) Nilai signifikansi lebih kecil dari taraf kesalahan yaitu 5% atau 0,05 maka dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya penggunaan media film animasi pada pembelajaran teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP N 1 Seyegan lebih efektif dibandingkan dengan

pembelajaran teks cerita fantasi yang menggunakan media konvensional dan juga terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah pembelajaran teks cerita fantasi yang dilakukan dengan menggunakan media film animasi dengan yang menggunakan media konvensional pada kelas VII SMP N 1 Seyegan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Azka, Nuraini. 2020. *Implementasi Media Poster Dalam Mengasah Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung*. Skripsi. Tulungagung: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN.

Danim, Sudarwan. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara Cetakan ke-3.

Dewi, Putri Kumala dan Budiana, Nia. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.

Fahrohman, Oman. 2017. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI". *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, (Online)*, Vol 09, No 1, (<http://jurnal.uinbanten.ac.id>, di unduh 19 Juni 2021).

Hasanah, Umrotul dan Nulhakim, Lukman. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis". *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol.1, No. 1.

Idris, Syahrial. 2019. *Pengaruh Penyuluhan Media Film Animasi Terhadap Sikap Anak Dalam Pemilihan Jajanan Di Sekolah Dasar Negeri 2 Nologaten*. Skripsi. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Kapitan, Yanner J., Titik Harsiati dan Imam Agus Basuki. 2017. "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan

- Karakter di Kelas VII”. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3. No. 2.
- Laksana,dkk. 2021. *Aspek Pengembangan Anak Usia Dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Lazulfa, Indana. 2019. “Keterampilan Berbahasa Menulis Teks Eksposisi”. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*. (Online), (<https://osf.io/preprints/inarxiv/3rgyk/> di unduh 2 Juli 2021).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFY-YOGYAKARTA.
- Pranata,K., Kartika,Y,W, dan Zulherman. 2021. “Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita”. *Jurnal Pendidikan*, Vol 5, No 3.
- Purwanto, Erwan Agus., Dyah Ratih Sulistyastuti. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif: Untuk Adimistrasi Publik dan Masalah-masalah Sosial*. Yogyakarta: GAVA MEDIA Anggota IKAPI, DIY.
- Rozak, Abdul dan Juwanda. 2020. “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Bermedia Audio Visual Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Kelas VII SMP”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Universitas Swdaya Gunung Jati.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.
- Sumiharsono,R dan Hasanah,H. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV PUSTAKA ABADI.
- Sari, Dini Kurnia. 2020. “Efektivitas Media Film Animasi Nussa dan Rara Untuk Mengenalkan Ketauhidan Pada Anak Di TK Al Huda Kota Malang”. *Thesis*, Universitas Negeri Malang.
- Syaputra, Edi. 2014. “Pembelajaran Menulis Bahasa Indonesia”. *Jurnal Pendidikan*, (Online),

- Vol IV. No. 1,
(https://www.academia.edu/17117129/PEMBELAJARAN_ME_NULIS_BAHASA_INDONESIA di unduh 29 Juni 2021).
- Supriyadi. 2018. "Keterampilan Dasar Menulis". (*E-book*), (<https://www.globeedit.com>: GlobeEdit).
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV ALFABETA.
- Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyuni, Tri., Arif Widiyatmoko, dan Isa Akhlis. 2015. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN ENERGI DALAM SISTEM KEHIDUPAN PADA SISWA SMP". *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, Vol 4, No 3, Universitas Negeri Semarang.