

ARTIKEL

**PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS CERITA ANEKDOT SISWA KELAS X
SMK NEGERI 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2018-2019**



Oleh:

DAWAMUL MUKAROM

NPM. 14.1.01.07.0073

Dibimbing oleh :

- 1. Dr. Sujarwoko, M.Pd.**
- 2. Drs. Sempu Dwi Sasongko, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2019**



**SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019**

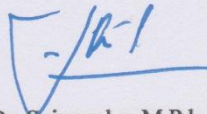
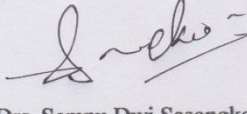

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dawamul Mukarom
NPM : 14.1.01.07.0073
Telepon/HP : 081252787966
Alamat Surel (Email) : dawammukarom@gmail.com
Judul Artikel : Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Anekdote Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2018-2019
Fakultas – Program Studi : FKIP-Pendidikan Bahasa Indonesia
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jalan K.H Ahmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 3 Februari 2019
Pembimbing I  Dr. Sujarwoko, M.Pd. NIDN. 0730066403	Pembimbing II  Drs. Sempu Dwi Sasongko, M.Pd. NIDN. 0708026001	Penulis,  Dawamul Mukarom NPM. 14.1.07.0073

Dawamul Mukarom | 14.1.01.07.0073
FKIP-Pendidikan Bahasa Indonesia

simki.unpkediri.ac.id
|| 1 ||

PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA ANEKDOT SISWA KELAS X SMK NEGERI 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2018-2019

Dawamul Mukarom

14.1.01.07.0073

FKIP-Pendidikan Bahasa Indonesia

dawammukarom@gmail.com

Dr. Sujarwoko, M.Pd. dan Drs. Sempu Dwi Sasongko, M.Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan di berbagai tingkat sekolah, salah satunya adalah sekolah menengah kejuruan. Mata pelajaran ini memiliki aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang perlu mendapatkan perhatian adalah keterampilan menulis. Keterampilan ini cenderung kurang diminati oleh siswa, perlunya konsentrasi yang tinggi membuat keterampilan menulis dirasa sulit bagi sebagian besar siswa. Agar pembelajaran berjalan dengan efektif maka memerlukan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya media pembelajaran yang sesuai adalah media film animasi. Media film animasi memiliki beberapa kelebihan antara lain memiliki gambar yang dapat bergerak dan juga suara yang jelas sehingga dapat menarik perhatian siswa. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan desain pretes dan postes. Seluruh siswa kelas X SMK Negeri 2 Kediri berlaku sebagai populasi. Sampel penelitian ini adalah kelas X pemasaran 1 sebagai kelas eksperimen dan X pemasaran 2 sebagai kelas kontrol. Pengambilan kelas tersebut sebagai sampel menggunakan teknik purposive sampling. Variabel penelitian ini adalah, variabel bebas yaitu media film animasi dan variabel terikat adalah kemampuan menulis teks cerita anekdot. Berdasarkan penghitungan t-tes atau t hitung adalah $3,262 \geq t$ tabel 2,390 pada taraf signifikan 1%. T hitung lebih besar dari t tabel sehingga signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa (H_a) diterima dan (H_o) ditolak.

Kata Kunci : Pembelajaran Menulis, Media Film Animasi, Kemampuan Menulis Cerita Anekdot.

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran adalah proses menjadikan anak agar belajar sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Belajar dapat didefinisikan sebagai proses berpikir. Belajar sebagai proses berpikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan (Sanjaya, 2009:107). Oleh sebab itu, pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi lebih

mengutamakan kemampuan keterampilan dalam berbahasa. Hal itu dimaksudkan agar proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan manfaat. Keterampilan berbahasa merupakan sesuatu yang penting untuk dikuasai setiap orang. Sehubungan dengan penggunaan bahasa terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang perlu mendapatkan

perhatian adalah keterampilan menulis, keterampilan ini cenderung kurang diminati oleh siswa. Hal tersebut berdasarkan praktik pengalaman lapangan peneliti, bahwa nilai kemampuan menulis anekdot masih di bawah KKM. Perlunya konsentrasi yang tinggi membuat keterampilan menulis dirasa sulit bagi sebagian besar siswa. Hal ini tidak lepas dari peran dan perhatian guru. Pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa dan tidak adanya bimbingan guru dalam hal menulis berdampak terhadap siswa kurang terampil menulis. Seseorang enggan menulis karena tidak tahu untuk apa ia menulis, merasa tidak berbakat menulis, dan tidak tahu bagaimana harus menulis (Suparno dalam Zulaeha, 2010).

Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang teratur. Keterampilan menulis khususnya menulis teks cerita relatif kurang mendapatkan perhatian. Berdasarkan wawancara dengan guru, salah seorang guru mengaku sering mengabaikan tulisan siswa dengan berbagai macam alasan. Salah satunya adalah guru tidak mengoreksi tulisan siswa, karena tulisan mereka sulit dimengerti oleh pembaca. Guru tidak memberi catatan atau umpan balik pada tulisan hasil latihan siswa. Untuk itu, pembelajaran dan latihan menulis perlu

mendapatkan perhatian. Salah satu upaya perbaikan dapat dilakukan melalui penelitian faktual dan empiris. Melalui penelitian seperti ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menulis khususnya menulis cerita anekdot. Salah satu kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 untuk Sekolah Menengah Kejuruan adalah produksi cerita anekdot baik secara lisan maupun tulisan. (Kemendikbud, 2013:11) Dalam kurikulum tersebut dinyatakan bahwa jenis teks anekdot adalah keterampilan menulis yang bertujuan menceritakan suatu kejadian yang tidak biasa dan lucu. Untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dalam menulis teks anekdot diperlukan media pembelajaran yang cocok dan menarik. Hal ini selaras dengan pernyataan Hamdani (2011:53) keberhasilan kegiatan pembelajaran ditentukan dari berbagai macam faktor salah satunya media pembelajaran.

Penggunaan media diyakini memiliki pengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar. Arshad (2014:29-30) menyatakan salah satu manfaat media pembelajaran adalah media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar

mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Salah satu media yang diyakini dapat meningkatkan kemampuan siswa adalah media film animasi. Media film animasi termasuk jenis media visual audio karena terdapat gambar dan suara. Media film animasi dipilih karena cocok untuk pembelajaran menulis cerita anekdot. Siswa akan memperoleh sesuatu setelah menonton tayangan film dan akan dapat memunculkan imajinasi sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan menulis cerita anekdot. Media film diharapkan dapat menarik perhatian siswa agar lebih kreatif dalam memproduksi cerita anekdot. Berdasarkan observasi awal di SMKN 2 Kediri, masih ada guru yang hanya terpaku pada buku teks maupun lembar kerja siswa dan kurangnya media yang digunakan. Terlebih jika guru tersebut kurang mengikuti perkembangan jaman untuk mempelajari atau bahkan menggunakan media berbasis IT. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Kediri karena pembelajaran menulis yang menggunakan media film animasi belum pernah dilakukan di sekolah ini khususnya untuk pembelajaran menulis cerita anekdot. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk ikut ambil bagian dalam upaya peningkatan pembelajaran menulis di sekolah dengan memanfaatkan media film animasi.

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang datanya berupa angka (skor). Dalam penelitian ini mempunyai dua variabel, yaitu variabel bebas dan terikat. Penggunaan media film animasi sebagai variabel bebas dan kemampuan menulis cerita anekdot siswa kelas X SMK Negeri 2 Kediri sebagai variabel terikat. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen (uji coba). Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Cara untuk mengetahuinya yaitu membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi treatment dengan kelompok pembanding yang tidak diberi treatment. Desain Penelitian ini adalah true experimental design dengan kelompok kontrol dan eksperimen. Di dalam desain ini, penelitian menggunakan satu kelompok eksperimen dengan kelompok pembanding. Sebelum dilakukan treatment atau perlakuan, dilakukan tes awal (pretest) yang diberikan kepada kedua kelompok, kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media film animasi. Setelah itu dilakukan tes akhir (posttest) yang diberikan kepada kedua kelompok. Populasi dalam

Penelitian ini adalah kelas X SMK Negeri 2 Kediri yang berjumlah 510 siswa.

Populasi subjek penelitian bersifat homogen. Hal ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, penerimaan siswa baru didasarkan pada hasil ujian nasional yang memiliki rata-rata nilai relatif sama yakni 70 sampai 80. Kedua, status sosial keluarga relatif sama. Ketiga, diasumsikan kemampuan siswa SMK relatif sama. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling, yakni pengambilan sampel didasarkan atas pertimbangan tujuan tertentu. Artinya, untuk memudahkan menetapkan kelas untuk ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kontrol diambil dua kelas saja. Untuk objektivitas, penentuan kedua kelas tersebut dilakukan dengan teknik undian. Berdasarkan hasil undian ditetapkan kelas X Pemasaran 1 dengan jumlah siswa 30 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Pemasaran 2 dengan jumlah siswa 32 sebagai kelas kontrol. Data dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan uji-t atau t-tes.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Kemampuan menulis cerita anekdot siswa kelas X SMK Negeri 2 Kediri tanpa media film animasi dinilai masih kurang. Hal ini terlihat dari skor

pretes dan posttes yang diperoleh relatif masih di bawah kriteria kelulusan minimal. Diketahui rata-rata skor yang diperoleh adalah 66,44 untuk pretes, nilai terendah adalah 5 siswa dengan nilai 55 dan nilai tertinggi mencapai 82 yang berjumlah 2 siswa. Nilai 62 adalah nilai paling banyak didapat yang berjumlah 8 siswa. Berdasarkan nilai, siswa yang mendapat nilai di atas KKM relatif lebih sedikit dari pada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dalam pretes terdapat 12 siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan 20 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dengan demikian jika dilihat dari persentase terdapat 37,6% siswa yang mendapat nilai di atas kriteria kelulusan minimal dan 62,4% siswa yang mendapat nilai di bawah kriteria kelulusan minimal.

Sementara rata-rata skor yang diperoleh pada posttes yakni 68,25, angka ini masih di bawah KKM. dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai terendah adalah 4 siswa dengan nilai 58 dan nilai tertinggi mencapai 84 yang berjumlah 2 siswa. Nilai 66 adalah nilai paling banyak didapat yang berjumlah 9 siswa. Berdasarkan skor tersebut, siswa yang mendapat nilai di atas KKM relatif lebih sedikit dari pada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dalam posttes terdapat 12 siswa yang mendapat nilai di

atas KKM dan 20 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dengan demikian jika dilihat dari persentase terdapat 37,6% siswa yang mendapat nilai di atas kriteria kelulusan minimal dan 62,4% siswa yang mendapat nilai di bawah kriteria kelulusan minimal. Selain itu, sebanyak 12 orang atau 37,6% yang mendapatkan skor di atas KKM, dan 20 orang atau 62,4% yang mendapat skor di bawah KKM.

Kemampuan awal menulis cerita anekdot siswa kelas X SMK Negeri 2 Kediri pada kelas eksperimen relatif masih di bawah rata-rata. Hal ini terbukti dari skor rata-rata yang diperoleh yakni 68,47. Skor tersebut ternyata masih di bawah kriteria kelulusan minimal. Siswa yang mendapat skor terendah adalah 3 siswa dengan skor 56 dan skor tertinggi adalah 82 yang berjumlah 2 siswa. Skor 68 adalah skor paling banyak didapat yang berjumlah 8 siswa. Berdasarkan sebaran skor tersebut, siswa yang mendapat nilai di atas KKM relatif lebih sedikit dari pada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dalam pretes terdapat 12 siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan 18 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dengan demikian jika dilihat dari persentase terdapat 40,0% siswa yang mendapat nilai di atas kriteria kelulusan minimal dan 60,0% siswa yang mendapat nilai di bawah kriteria kelulusan minimal.

Sementara itu kemampuan menulis cerita anekdot siswa kelas X SMK Negeri 2 Kediri dengan media film animasi dinilai sudah baik. Hal ini terlihat dari skor yang diperoleh relatif di atas kriteria kelulusan minimal. Rata-rata skor yang diperoleh yakni 87,17 angka ini sudah di atas KKM. Diketahui bahwa siswa yang mendapat skor terendah adalah 4 siswa dengan skor 69 dan skor tertinggi mencapai 96 yang berjumlah 8 siswa. Skor 96 adalah nilai paling banyak didapat yang berjumlah 8 siswa. Selain itu dalam postes terdapat 26 siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan 4 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dengan demikian, sebanyak 26 orang atau 86,7% yang mendapatkan skor di atas KKM, dan 4 orang atau 13,7% yang mendapat skor di bawah KKM.

Pengaruh media film animasi dapat dikatakan sangat berpengaruh terhadap kemampuan menulis cerita anekdot siswa kelas X SMK Negeri 2 Kediri. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis deskriptif, yaitu terdapat perbedaan dari sebaran skor siswa kelas eksperimen dan kontrol. Untuk kelas kontrol, skor yang didapat diperoleh masih relatif di bawah KKM dengan rata-rata 68,25. Sementara kelas eksperimen skor yang diperoleh di atas KKM dengan rata-rata 87,17. Selain itu, juga dapat dilihat dari hasil penghitungan analisis data menggunakan

uji t, bahwa t hitung $3,262 \geq t$ tabel 2,390 pada taraf signifikan 1%. Hal ini membuat (H_a) diterima sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan media film animasi terhadap kemampuan menulis anekdot siswa kelas X SMK Negeri 2 Kediri.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat jelas bahwa penerapan media film animasi dapat memberikan hasil yang lebih maksimal dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor siswa yang relative di atas KKM. Penerapan media film animasi memang memberikan hasil yang baik, namun jika dicermati masih ada siswa yang memperoleh skor dibawah KKM. Untuk itu maka siswa yang belum memperoleh skor criteria kelulusan minimal perlu mendapat perhatian. Dengan cara diberikan program remidi dengan menggunakan media film animasi. Dalam penerapan media film animasi juga terdapat kendala. Salah satunya, perlunya banyak waktu dalam pemutaran film dan harus menyediakan peralatan elektronik yang memadai, membuat sebagian guru enggan menggunakan media film untuk pembelajaran menulis cerita. Untuk itu jika ingin menggunakan media ini, sebaiknya siswa ditugasi untuk menyiapkan peralatan

sebelum jam pelajaran dimulai. Akan tetapi penggunaan media film animasi terlihat cukup menarik dan disukai oleh siswa. Sehingga siswa lebih mampu mengembangkan ide dan gagasan mereka dalam bentuk cerita anekdot. Untuk itu, penggunaan media film animasi dalam proses pembelajaran selanjutnya perlu diterapkan. Hal ini dilakukan untuk menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran menulis, khususnya menulis cerita anekdot.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahri dan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Airlangga.
- Danandjaja, James, 1997. *Foklor Indonesia, Ilmu Gosip Dongeng dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Setia Indah.
- Kemendikbud, 2013. *Buku Guru Bahasa Indonesia Ekspresi Diri Dan Akademik*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Martin, Ricki. 2013. *Anekdote Sebagai Sindiran Penguasa*. Bandung: Yrama Widya.

- Mutiah, Diana .2012. *Psikologi Bermain Anak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grub
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Priyatni, Endah Tri. 2015. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Slamet, St.Y. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sufyanti, Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, Maman. 2009. *Panduan Pendidikan Pembelajaran Bahasa Indonesia* Depdiknas: Pusat Perbukuan
- Susilana, Rudi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Askara.
- Wachidah, Siti. 2004. *Pembelajaran Teks Anekdote*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjut Pertama.
- Zulaeha, Ida, 2010. *Pembelajaran Menulis Kreatif*. Surakarta : Yuma Pustaka.