

## **PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS CERITA FABEL PESERTA DIDIK KELAS VII MTS. SUNAN GIRI GRESIK TAHUN PEMBELAJARAN 2017/2018**

**Putri Ayu Anjarsari**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: [Putiayuanjarsari@gmail.com](mailto:Putiayuanjarsari@gmail.com)

Dosen Pembimbing: Dra. Trinil Dwi Turistiani, M.Pd.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media film animasi dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel peserta didik kelas VII MTs. Sunan Giri tahun pembelajaran 2017/2018, Mendeskripsikan pengaruh media film animasi terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel peserta didik kelas VII MTs. Sunan Giri tahun pembelajaran 2017/201, Mendeskripsikan respon peserta didik setelah menggunakan media film animasi dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel peserta didik kelas VII MTs. Sunan Giri tahun pembelajaran 2017/2018. Jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design*. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True Experimental Design* yang sulit dilaksanakan. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan pretest—posttest control group desain. Penelitian ini dilaksanakan di MTs. Sunan Giri Driyorejo Gresik, karena sekolah tersebut tidak pernah menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Variabel yang terdapat pada penelitian ini adalah variabel bebas (menggunakan media animasi) dan variabel terikat (kemampuan menulis teks cerita fabel). Hasil penggunaan media film animasi “Pada Zaman dahulu” sangat berpengaruh terbukti dari adanya perbedaan nilai antara kelas kontrol dan eksperimen. Perhitungan menggunakan perhitungan mean atau rata-rata nilai kelas yakni 3,20. Berdasarkan perhitungan uji-t hasil yang diperoleh ialah  $t_0 = 3,30$  dengan  $db = 68$ . Diketahui  $t_{s, 0,05} = 2,00$ , maka  $t_0 = 3,30 > 2,00$ . Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” dinyatakan berhasil. Hal tersebut didukung dengan hasil respon peserta didik yang memilih aspek “Belajar dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” merupakan hal yang baru bagi saya” mendapatkan persentase 86,11% peserta didik sangat setuju dengan aspek tersebut **Kata Kunci: Menulis, Fabel, Film Animasi**

### **Abstract**

This study aims to describe the application of animated movie in learning to write text fable stories students class VII MTs. Sunan Giri year of learning 2017/2018, Describe the influence of animated movie on the ability to write text fable classroom students VII MTs. Sunan Giri year of learning 2017/201, Describe the response of learners after using the media animation movie in learning to write text fable story students class VII MTs. Sunan Giri year of learning 2017/2018. Research type Quasi Experimental Design. This form of experimental design is a development of a difficult True Experimental Design. The experimental design used in this research is Nonequivalent Control Group Design. This study uses pretestposttest control group design. This research was conducted in MTs. Sunan Giri Driyorejo Gresik, because the school has never used learning during the learning process. Variables contained in this study are independent variables (using animation) and the dependent variable (the ability to write fable story text). The results of the use of animated movie "Pada Zaman Dahulu" is very influential as evidenced by the difference in values between control and experiment classes. The calculation uses the calculation of the mean or average class value of 3.20. Based on the calculation of t-test the results obtained are  $t_0 = 3.30$  with  $db = 68$ . Known  $t_{s, 0.05} = 2.00$ , then  $t_0 = 3.30 > 2.00$ . From this it can be concluded that the learning of writing the text of fable stories by using the animated movie "Pada Zaman Dahulu" was declared successful. This is supported by the response of learners who choose the aspect of "Learning by using animated movie" Pada Zaman Dahulu" is a new thing for me "get a percentage of 86.11% of learners strongly agree with these aspects **Keywords: Writing, Fable text, Animation movie**

## PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Perkembangan kurikulum 2013 diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari standar kelulusan (SKL). Salah satunya adalah Bahasa Indonesia, yang satu di antara mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013. Berdasarkan kompetensi dasar kurikulum 2013 Bahasa Indonesia memprioritaskan materi berbasis teks. Teks selanjutnya dijadikan sebagai suatu pondasi dalam pembelajaran bahasa terutama bahasa Indonesia. Teks yang ada dalam kurikulum 2013, yang menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah teks fabel. Pembelajaran teks fabel merupakan hal baru dan wajib ditempuh untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs dalam kurikulum 2013. Hal ini akibat dari perkembangan kurikulum 2013 yang berlangsung dengan tujuan agar peserta didik mampu mencapai kompetensi dasar maupun kompetensi inti. Kompetensi dasar yang harus dicapai merupakan kompetensi ranah ke-3 (pengetahuan) dan ranah ke-4 (keterampilan).

Proses pembelajaran pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi agar peserta didik tidak jenuh dan bosan, salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah pemakaian media pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sardiman, 2002:6). Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media film animasi “Pada Zaman Dahulu” merupakan media film animasi 3D yang berasal dari negara Malaysia yang kemudian ditayangkan di salah satu stasiun televisi yang ada di Indonesia yaitu MNCTV. Meskipun berasal dari negara Malaysia tetapi ini memberikan dampak positif bagi anak-anak karena minimnya yang diperuntukkan untuk anak-anak. Film animasi “ Pada Zaman Dahulu” dijadikan media tanyangan untuk pembelajaran teks menulis fabel, karena ceritanya mengandung pesan moral dan animasi 3D sangat menarik dengan gambar hewan-hewan yang sifatnya menyerupai manusia.

Penelitian ini akan dilaksanakan di MTs. Sunan Giri Gresik sebagai subjek penelitian karena kemampuan menulis fabel peserta didik rendah, sehingga dibutuhkan strategi atau metode khusus untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Alasan menggunakan media film animasi dalam penulisan teks cerita fabel adalah media ini belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran teks cerita fabel di MTs. Sunan Giri Gresik. Selain itu, penggunaan film animasi mempermudah peserta didik dalam memahami cerita dan memperkuat ingatan karena disertakan dengan animasi gambar-gambar dan cerita yang menarik. Tidak hanya itu, dengan adanya ini peserta didik dapat menambah

kosakata dalam bahasa Melayu karena tersebut menggunakan dua

bahasa yakni bahasa Melayu dan bahasa Indonesia

## METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design*. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True Experimental Design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2010:114). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Sugiyono (2010: 116) menyatakan bahwa desain ini hampir sama dengan pretest—posttest control group desain, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random. Selanjutnya dilakukan tes awal terhadap kedua kelompok, setelah itu kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan media film animasi dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel, sedangkan kelompok kontrol tidak dapat perlakuan. Kemudian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mendapatkan postes.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs. Sunan Giri Driyorejo, Gresik. Letak sekolah tersebut di Desa Mulung Rt 18 Rw 07 Driyorejo. Alasan melakukan penelitian di sekolah MTs. Sunan Giri karena sekolah tersebut tidak pernah menggunakan media film animasi dalam proses pembelajaran dan sekolah tersebut juga baru menerapkan kurikulum 2013 revisi 2016 pada kelas VII yang di dalamnya terdapat materi pelajaran teks cerita fabel.

Penelitian ini mengambil data yang dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama menggunakan *pretes* dan pertemuan kedua menggunakan *postes* hal tersebut dilakukan dengan cara a) Teknik Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi Partisipatif, dalam observasi ini peneliti dapat mengamati kemampuan menulis peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen. b) Tes dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan tentang hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel. Tes dalam

pembelajaran ini terdiri dari dua jenis yakni pretes dan postes, c) Angket adalah daftar pertanyaan yang berisi suatu informasi untuk menggali respon peserta didik mengenai penerapan pembelajaran menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu”. Angket ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang keempat yakni respon peserta didik dengan menggunakan media tayang film animasi “Pada Zaman Dahulu” dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel. Menurut Arikunto (2010:195). Penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket ini sudah disediakan pertanyaan, kemudian responden hanya memberikan (√) pada kriteria jawaban yang telah disediakan dalam kolom. Kriteria jawaban meliputi SS = Sangat Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju. Lembar respon berisi pertanyaan objektif tentang minat belajar peserta didik. Penyebaran angket dilakukan di kelas eksperimen.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006:131). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel diperlukan apabila populasi besar sehingga tidak mungkin mempelajari semua populasi karena terbatasnya dana, tenaga, dan waktu. Menurut Sugiyono (2013: 118) sebelum menentukan sampel peneliti harus memastikan populasi penelitian memiliki kemampuan atau keadaan yang homogen. Dalam hal ini dianggap homogen apabila sampel tersebut sama-sama menempuh pembelajaran bahasa Indonesia dengan jumlah yang sama dan dalam pembelajaran tersebut tidak ada kelas unggulan. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini menggunakan *cluster Random Sampling*. Menurut Margono (2004:127) teknik ini digunakan bila populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau cluster. Teknik sampling digunakan dua tahap yakni : tahap pertama, menentukan sampel sekolah yang dilaksanakan di sekolah MTs. Sunan Giri Gresik, selanjutnya tahap kedua menentukan kelas, yang akan dilaksanakan di kelas VII A dan kelas VII B tanpa memperhatikan tingkat kemampuan peserta didik

Menurut Sugiyono (2013: 60-61), variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari agar memperoleh informasi untuk menarik simpulan.

Variabel adalah objek penelitian yang digunakan dalam sebuah penelitian. Jenis variabel berdasarkan hubungannya dengan variabel lain di dalam penelitian dapat dibagi menjadi lima yakni variabel bebas (*independent variabel*), variabel terikat (*dependent variabel*), variabel moderator, variabel intervening, dan variabel kontrol. Menurut Purwanto (2012:88) variabel dapat dibagi menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel

terikat. Variabel bebas adalah variabel yang nilainya memengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yakni: Variabel bebas (Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah hasil menulis teks cerita fabel tanpa menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu”) dan Variabel terikat (Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil menulis teks cerita fabel menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu”).

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto, 2002:136). Instrumen ini difungsikan untuk merekam dan mengamati kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen sebagai alat pengumpulan data yang diperlukan untuk menjawab rumusan pertama dan kedua. Rumusan masalah pertama menggunakan lembar observasi, kedua menggunakan butir soal, dan rumusan masalah ketiga menggunakan angket atau butir pertanyaan.

Teknik analisis data merupakan suatu cara yang digunakan dalam pengolahan data yang erat dengan rumusan masalah yang telah diajukan, sehingga dapat digunakan untuk menarik simpulan sesuai dengan data yang sudah diperoleh. Data penelitian kuantitatif dianalisis menggunakan alat yang bernama statistika bergantung metode penelitiannya, analisis data, dapat berupa statistik penelitian deskriptif, korelasi atau perbandingan (Purwanto, 2012:75).

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1. Analisis hasil observasi Teknik perhitungan hasil penelitian lembar Observasi aktivitas pendidik dan peserta didik dideskripsikan dari bentuk tulisan menjadi bentuk angka yang menggambarkan semua aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran.

Rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Teknik perhitungan nilai hasil pretes dan postes akan digunakan untuk menganalisis nilai pretes dan postes untuk mengetahui rata-rata nilai pada kelas kontrol dan kelas Eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Rumus

$$NA = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{skor maksimal}} \times 4$$

Setelah mengetahui rata-rata nilai masing-masing sampel pada tahap pretes dan postes, kemudian dilanjutkan

dengan Uji-T untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sampel tentang suatu variabel yang diteliti.

Rumus Uji-t:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N_x + N_y - 2}\right)\left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M = nilai rata-rata hasil perkelompok

N = banyaknya subjek

X = deviasi setiap nilai  $X_2$  dan  $X_1$

Y = deviasi setiap nilai  $Y_2$  dari mean  $Y_1$

(Arikunto, 2010:354)

Data dari angket respons peserta didik dianalisis menggunakan perhitungan presentase(%) yaitu jumlah peserta didik yang memberikan respon dibagi dengan jumlah keseluruhan peserta didik kemudian dikalikan 100%.

Rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2006:43)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi peserta didik kelas kontrol memperoleh presentase sebanyak 80% dan untuk aktivitas pendidik mendapatkan presentase 82%, sedangkan untuk observasi aktivitas peserta didik kelas eksperimen mendapatkan presentase 85% dan untuk aktivitas pendidik mendapatkan presentase 88%. Data tersebut dapat diperoleh dari hasil tabel 4.1 hingga 4.4.

Hasil pretes dan postes peserta didik

No.	Kelas	Pretes	Postes
1.	Kelas kontrol (VIIB)	2,37	2,84
2.	Kelas Eksperimen (VIA)	2,24	3,20

Berdasarkan perbandingan hasil kemampuan menulis teks cerita fabel dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” membuat peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel. Hal tersebut terbukti dari nilai postes kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Data angket yang terdapat pada tabel 4.9 berisi aspek-aspek respon peserta didik, data angket tersebut dibagikan kepada peserta didik yang kemudian dihitung persentase atas jawaban peserta didik. Aspek tersebut terdiri dari 11 pertanyaan kemudian peserta didik memberikan tanda (√) pada kotak SS (sangat setuju), SK (kurang setuju), dan TS (tidak setuju). pertama “Belajar dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” merupakan hal baru bagi saya” dalam aspek tersebut persentase yang diperoleh adalah 86,11 % menyatakan sangat setuju, 11,11% menyatakan kurang setuju dan 2,7% menyatakan tidak setuju. Dari hasil persentase yang ditunjukkan dapat diketahui bahwa peserta didik menyatakan menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” merupakan hal baru bagi peserta didik, namun ada sedikit peserta didik yang kurang setuju bahwa belajar menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” merupakan hal baru bagi dirinya.

Aspek kedua, “Belajar menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” sangat menyenangkan”. Dalam aspek tersebut persentase yang diperoleh adalah 83,33% sangat setuju, 16,67 kurang setuju dan 0% tidak setuju. Dari hasil persentase tersebut dinyatakan bahwa peserta didik sangat senang menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” proses belajar berlangsung, tetapi ada sedikit peserta didik yang kurang setuju bahwa menggunakan media film animasi sangat menyenangkan.

Aspek ketiga “Belajar dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” memudahkan saya dalam pembelajaran” dalam aspek tersebut mendapatkan 50% menyatakan sangat setuju, 47,22% menyatakan kurang setuju dan 2,7% menyatakan tidak setuju. Dari hasil tersebut sebagian peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa senang menggunakan media animasi “Pada Zaman Dahulu” saat proses pembelajaran berlangsung dan hampir sebagian peserta didik tidak setuju bahwa proses pembelajaran menggunakan media animasi sangat menyenangkan.

Aspek keempat, “ Media film animasi “Pada Zaman Dahulu” cukup menarik dan membantu saya memunculkan ide-ide”. Berdasarkan aspek persentase yang diperoleh adalah 61,11% menyatakan sangat setuju, 36,11% menyatakan kurang setuju, dan 2,7% menyatakan Tidak setuju. Dari hasil tersebut peserta didik banyak yang menyatakan bahwa menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” sangat menarik dan memunculkan ide-ide. Aspek kelima, “Saat pembelajaran berlangsung suasana belajar menyenangkan”. Berdasarkan aspek tersebut persentase yang diperoleh adalah 58,33% menyatakan sangat setuju, 38,89 menyatakan kurang

setuju, dan 2,7 menyatakan tidak setuju. Berdasarkan persentase tersebut sebagian lebih peserta didik sangat setuju bahwa saat proses pembelajaran berlangsung suasana belajar sangat menyenangkan dan untuk sisanya peserta kurang setuju dan tidak setuju bahwa proses pembelajaran sangat menyenangkan.

Aspek keenam, “ Pendidik menyampaikan pembelajaran dengan jelas dan menyenangkan”. Berdasarkan aspek tersebut persentase yang diperoleh adalah 75% menyatakan sangat setuju, 25% menyatakan kurang setuju, dan 0 % menyatakan tidak setuju. Hasil tersebut menyatakan bahwa pendidik menyampaikan pembelajaran dengan jelas dan menyenangkan terbukti dari hasil persentase yang tinggi. Aspek ketujuh, “Pendidik memberikan waktu yang cukup untuk menyelesaikan tugas”. Berdasarkan aspek tersebut persentase yang didapat adalah 75% menyatakan sangat setuju, 25% menyatakan kurang setuju, dan 0% menyatakan tidak setuju. Hasil tersebut menyatakan bahwa pendidik memberikan waktu yang cukup untuk peserta didik mengerjakan tugas.

Aspek kedelapan, “ Saya menjadi bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia karena menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” saat proses pembelajaran”. Berdasarkan aspek tersebut persentase yang diperoleh adalah 72,22% menyatakan sangat setuju, 27,78% menyatakan kurang setuju, dan 0% menyatakan tidak setuju. Hasil tersebut menyatakan bahwa peserta didik bersemangat saat proses pembelajaran karena menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu”. Aspek kesembilan, Saya menyukaipembelajaran menulis teks cerita fabel atau moral dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu”. Berdasarkan aspek tersebut persentase yang diperoleh adalah 61,11% menyatakan sangat setuju, 36,11% menyatakan kurang setuju dan 2,7% menyatakan tidak setuju. Hasil tersebut membuktikan bahwa peserta didik menyukai pembelajaran menulis teks cerita fabel atau moral dengan menggunakan media film “Pada Zaman Dahulu”.

Aspek kesepuluh, “Pendidik membantu peserta didik saat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami tugas yang telah diberikan”. Berdasarkan aspek tersebut persentase yang diperoleh adalah 80,56% menyatakan sangat setuju, 13,89% menyatakan kurang setuju, dan 5,56% menyatakan tidak setuju. Hasil tersebut menyatakan bahwa pendidik membantu peserta didik saat peserta didik mengalami kesulitan atau kurang paham saat mengerjakan tugas terbukti dari persentase yang besar.

Aspek kesebelas, “ Saya berharap materi pembelajaran lainnya menggunakan media yang menarik saat proses

pembelajaran”. Berdasarkan aspek tersebut hasil persentase yang diperoleh adalah 72,22% menyatakan sangat setuju, 22,22% menyatakan kurang setuju, dan 5,56% menyatakan tidak setuju. Hasil persentase tersebut menyatakan bahwa peserta didik sangat berharap bahwa pembelajaran selanjutnya pendidik menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pembelajaran pada kelas VII A sebagai kelas eksperimen dilaksanakan dalam 3x pertemuan (6x40 menit) : 1) pertemuan pertama hari Selasa, 9 Januari 2018, pertemuan kedua hari Selasa, 16 Januari 2018, dan pertemuan ketiga hari Selasa, 23 Januari 2018. Kegiatan pembelajaran ini diikuti oleh 36 peserta didik. Pada pertemuan pertama pendidik mengecek kesiapan peserta didik dan mempresensi peserta didik. Setelah itu, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan tanya jawab kepada peserta didik tentang materi yang akan dibahas. Setelah tanya jawab selesai peserta didik ditugasi untuk membuat teks cerita fabel atau uji pretes.

Selanjutnya, pada pertemuan kedua pendidik menyampaikan materi tentang pengertian teks cerita fabel, struktur teks cerita fabel dan ciri kebahasaan teks cerita fabel. Dalam proses pembelajaran pendidik memperkenalkan media pembelajaran berupa film animasi “Pada Zaman Dahulu”. Pendidik juga memberikan pengarahannya dan langkah-langkah menulis teks cerita fabel. Saat proses pembelajaran berlangsung pendidik menggunakan film animasi “Pada Zaman Dahulu” yang berjudul “Jangan Berteman dengan Kera” saat penayangan pendidik melakukan tanya jawab tentang film animasi tersebut seperti struktur film dan unsur kebahasaannya. Pada pertemuan ketiga, pendidik mengulas kembali pembelajaran sebelumnya yang kemudian ditugasi atau postes membuat teks cerita fabel sesuai dengan film animasi yang ditayangkan dengan berjudul “Kisah Kancil Penguasa Hutan”. Setelah, peserta didik selesai mengerjakan tugas menulis teks cerita fabel sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, pendidik membagikan angket respon peserta didik. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu”.

Pembelajaran menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi “Pada Zaman Dahulu” berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terbukti dari adanya perbedaan yang signifikan pada kegiatan pembelajaran menulis teks cerita fabel yang tanpa menggunakan media yaitu media film animasi “Pada Zaman Dahulu”. Hasil yang diperoleh dari perhitungan dengan rumus uji-t ialah  $t_0 = 3,30$  dengan  $db = 68$ . Diketahui  $t_{s, 0,05} = 2,00$ , maka  $t_0 = 3,30 > 2,00$

Respon atau angket peserta didik diberikan pada hari Selasa tanggal 23 Januari 2018 setelah melakukan pembelajaran menulis teks cerita fabel di kelas eksperimen (kelas A). Respon atau angket peserta didik ini digunakan untuk mengetahui tanggapan atau respon peserta didik terhadap pembelajaran menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi "Pada Zaman Dahulu". Data angket yang tertera pada tabel 4.9 berisi aspek-aspek respon peserta didik, data angket tersebut dibagikan kepada peserta didik yang kemudian dihitung jawaban peserta didik yang memilih aspek tersebut. Aspek-aspek yang mendapatkan presentase paling tinggi adalah aspek "Belajar dengan menggunakan media film animasi "Pada Zaman Dahulu" merupakan hal yang baru bagi saya" sebanyak 31 dengan mendapatkan persentase 86,11% peserta didik sangat setuju dengan aspek tersebut dan aspek kedua "Belajar menggunakan media film animasi "Pada Zaman Dahulu" sangat menyenangkan" sebanyak 30 dan mendapatkan presentase 83,33% peserta sangat setuju dengan aspek itu. Jadi dapat dikatakan bahwa penggunaan media yang menarik dan tepat, maka peserta didik akan tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Seperti halnya penggunaan media film animasi "Pada Zaman Dahulu" yang digunakan saat proses pembelajaran menulis teks cerita fabel yang sudah terbukti hasilnya yang dapat menumpulkan minat belajar peserta didik.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa media film animasi "Pada Zaman Dahulu" berpengaruh dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel kelas VII A MTs. Sunan Giri tahun pembelajaran 2017/2018. Simpulan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

Penerapan media pembelajaran menulis teks cerita fabel berjalan dengan baik dan berhasil dilaksanakan sesuai dengan apa yang direncanakan. Pembelajaran menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi "Pada Zaman Dahulu" lebih membuat peserta didik termotivasi dan memudahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menulis teks cerita fabel. Hal tersebut didukung dengan hasil observasi aktivitas pendidik 82% dan aktivitas peserta didik 80% di kelas Kontrol sedangkan di kelas eksperimen hasil observasi aktivitas pendidik 88% dan aktivitas peserta didik 85%.

Penggunaan media film animasi "Pada Zaman dahulu" sangat berpengaruh terbukti dari hasil nilai pretes dan postes di kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan. Dari hasil pretes peserta didik yang

mendapatkan nilai di atas 3,0 hanya 2 peserta didik, sisanya belum memenuhi standar kelulusan. Perhitungan menggunakan rumus mean atau rata-rata pada tahap awal pretes diperoleh 2,24. Selanjutnya, pada postes 15 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas 3,0, tetapi masih ada 21 peserta didik yang belum memenuhi standar kelulusan. Perhitungan menggunakan perhitungan mean atau rata-rata nilai kelas yakni 3,20. Berdasarkan perhitungan uji-t hasil yang diperoleh ialah  $t_0 = 3,30$  dengan  $db = 68$ . Diketahui  $t_{\alpha, 0,05} = 2,00$ , maka  $t_0 = 3,30 > 2,00$ . Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media film animasi "Pada Zaman Dahulu" dinyatakan berhasil, karena hasil nilai peserta didik yang diperoleh sudah memenuhi standar kelulusan dan penggunaan media film animasi sangat efektif dan membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya dalam menulis.

Respon peserta didik terhadap pembelajaran menulis teks cerita fabel dengan menggunakan media animasi "Pada Zaman Dahulu" mendapatkan respon yang positif, hal tersebut terbukti jawaban-jawaban dari aspek aspek yang diisi oleh peserta didik. Aspek-aspek yang mendapatkan presentase paling tinggi adalah aspek "Belajar dengan menggunakan media film animasi "Pada Zaman Dahulu" merupakan hal yang baru bagi saya" sebanyak 31 peserta didik sangat setuju dengan aspek tersebut dan aspek kedua

"Belajar menggunakan media film animasi "Pada Zaman Dahulu" sangat menyenangkan" sebanyak 30 peserta sangat setuju dengan aspek itu. Jadi dapat dikatakan bahwa penggunaan media yang menarik dan tepat, maka peserta didik akan tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Seperti halnya penggunaan media film animasi "Pada Zaman Dahulu" yang digunakan saat proses pembelajaran menulis teks cerita fabel yang sudah terbukti hasilnya yang dapat menumpulkan minat belajar peserta didik.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, adapun saran yang disampaikan oleh peneliti sebagai berikut :

- 1) Bagi Pendidik sebagai seorang pendidik dituntut untuk bersikap kreatif agar peserta didik tidak jenuh dan bosan saat proses pembelajaran berlangsung, oleh karena itu pendidik harus membiasakan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar peserta didik bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Bagi Peserta Didik Peserta didik diharapkan lebih berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Bagi Pengelola Sekolah diharapkan dapat menunjang dan mendukung setiap pendidik yang

memiliki sikap kreatif dalam kegiatan pembelajaran  
4) Bagi Peneliti Lain dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadikan acuan dalam penelitian selanjutnya dan dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada dalam penelitian ini, karena tidak ada yang sempurna di dunia ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Anita, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ardiyatna. 2009. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa
- Arikunto, Suharsimi. 2006 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fathurrohman, Pupuh, dan Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Fatimah, Ni'matul. 2012. *Pengaruh Media Movie Maker Terhadap pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas VII-I SMPN 16 Surabaya Tahun Pembelajaran 2010/2011*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Kemendikbud. 2014. *Permendikbud Tahun 2014 Nomor 104 tentang Pedoman Penilaian Hasil Belajar Oleh pendidik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Komaidi, Didik. 2007. *Aku Bisa Menulis (panduan praktis menulis kreatif lengkap)*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munadi, Yudi. 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkaji Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Purwanto. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Radzi, Burhanuddin bin Md dan Ainon binti Ariff. 2005. *Les' Copaque Production SDN. BHD*, (Online), (<http://www.lescopaque.com>, diakses 23 September 2017).
- Rahmawati, Ratna. 2015. *Kefektifan Penggunaan Media Film Kartun Pada Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Kelas XI SMA Negeri 2 Wonosari Kabupaten Gunung Kidul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, R &D*. Bandung: Alfabert.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, R &D*. Bandung: Alfabert.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Syahrani, Ratna. 2015. *Efektivitas Media Komik Tanpa Teks Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Moral/Fabel Pada Siswa kelas VII SMP Negeri Jogoroto, Jombang*. Surabaya: Univesitas Negeri Surabaya.
- Tarigan, Henry Guntur. 1983. *Menulis Sebagai Suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- \_\_\_\_\_. 1986. *Menulis Sebagai Suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Trianto, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.