

PENGARUH PEMBELAJARAN
BERMEDIA FILM ANIMASI BERBASIS ANDROID TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA
SISWA KELAS X PERBANKKAN SYARI'AH (PBS)
SMK NEGERI 1 SAMBENG, LAMONGAN

Ervin Supriyanto

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

Email : ervinsupriyanto@mhs.unesa.ac.id

Dosen Pembimbing : Dr. Suhartono, M.Pd

Abstrak

Proses pembelajaran terdapat media sebagai strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hal tersebut dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni, siswa mampu menguasai dan memahami materi yang telah diajarkan. Media power point dirasa membosankan bagi siswa. Untuk meningkatkan keterampilan dan semangat belajar siswa perlu adanya inovasi dalam penggunaan media. Media tersebut adalah media *Film Animasi* berbasis android digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh pembelajaran bermedia film animasi berbasis Android pada keterampilan bercerita siswa kelas X PBS SMK Negeri 1 Sambeng. Jenis penelitian yang digunakan Quasi Experimental Design dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian ini adalah kelas X PBS 1 sebagai kelas eksperimen dan X PBS 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajar bermedia film animasi berbasis android terhadap keterampilan bercerita siswa mendapat pengaruh yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis yang mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 70 ke 81 dengan selisih 11, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 72 ke 76 dengan selisih 4. Selain itu hasil t hitung menunjukkan t hitung lebih besar dari t tabel 0,01 yaitu ($14,33 \geq 2,66$). Selanjutnya hasil interaksi antara keterampilan bercerita dengan hasil belajar siswa mendapat interaksi yang saling memengaruhi. Hal tersebut dibuktikan dengan analisis uji F (Anova) nilai hitung f menunjukkan f hitung lebih besar dari f tabel 0,01 yaitu ($42,413 \geq 4,01$) Jadi interaksi yang saling memengaruhi dalam penelitian ini adalah nilai keterampilan bercerita yang tinggi akan mendapatkan nilai hasil belajar yang tinggi. Begitupun sebaliknya.

Kata Kunci : *Pembelajaran, Media Film Animasi, Menceritakan Cerita Rakyat (Hikayat), dan Interaksi Hasil Belajar*

Abstract

The learning process includes the media as a learning strategy done by the teacher. It is intended to achieve learning objectives, students are able to master and understand the material that has been taught. Media Power Point is felt boring for students. To improve the skills and spirit of learning students need innovation in the use of media. The media is an Android-based *Animated Film* used in learning to retell the content of folklore (Hikayat). This research aims to describe the influence of media-based animated film learning on the storytelling skills of grade X students PBS SMK Negeri 1 Sambeng. Types of research used Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group design design. This research sample is class X PBS 1 as an experimental class and X PBS 2 as the control class. The data collection techniques used in this study are tests. The results showed that the media-based animated film's study of the students' storytelling skills had a significant influence. This is evidenced by the results of an analysis that increased the average value of the experimental class from 70 to 81 with a difference of 11, higher than the control class with an average value of 72 to 76 with a difference of 4. In addition the result T count shows T count greater than t table 0.01 ie ($14.33 \geq 2.66$). Furthermore, the interaction between storytelling skills and students' learning outcomes has an interrogation that affects each other. It is evidenced by the test analysis F (Anova) Calculated value F indicates f count greater than F of table 0.01 ie ($42.413 \geq 4.01$) so the interplay interaction in this research is the value of high storytelling skills will get the value of high learning outcomes. Likewise vice versa.

Keyword : *Learning, Media Film Animation, Telling folklore (Hikayat), and Interaction of Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah sarana penting dalam kehidupan sehari-hari karena bahasa merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain, untuk mengembangkan ekspresi, dan untuk mengembangkan kemampuan intelektual seseorang. Tarigan (2008:2) mengemukakan bahwa dalam prinsipnya, tujuan pembelajaran bahasa adalah agar siswa terampil berbahasa. Kegiatan berkomunikasi adalah kebutuhan utama bagi kehidupan manusia, karena dalam semua kegiatannya manusia memerlukan interaksi dengan manusia lain. Kemampuan berkomunikasi erat hubungannya dengan keterampilan berbahasa. Bahasa Indonesia adalah salah satu ragam bahasa yang memiliki empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu; *menulis, menyimak, membaca, dan berbicara*. Dalam keterampilan berbahasa, keempat aspek itu berperan penting dalam proses pembelajaran, dan harus dikuasai secara maksimal, agar proses pembelajaran Bahasa Indonesia bisa tersampaikan dengan baik.

Tahun 2013 kurikulum berubah dari kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013. Beberapa hal yang menandai perubahan kurikulum itu diantaranya pengembangan kurikulum dilakukan secara menyeluruh mulai dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga ke Perguruan Tinggi berbeda dari kurikulum sebelumnya (Mahsun, 2014: 97). Hal lain yang membedakan kurikulum 2013 dengan kurikulum sebelumnya adalah rumusan kompetensi yang tercantum dalam kurikulum 2013 mencakup tiga ranah yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Pembelajaran berbicara yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan salah satunya adalah bercerita. Proses pelaksanaan pembelajaran keterampilan bercerita terangkum dalam Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia SMK kelas X sebagai berikut.

- 3.7. Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis.
- 4.7. Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca.

Menurut Munaidi dan Salamat Purba (2009: 18) mengungkapkan bahwa pembelajaran ialah pengalaman yang dialami murid dalam proses menguasai kompetensi dasar. Kurikulum 2013 dinyatakan bahwa belajar bahasa adalah berkomunikasi. Jadi dalam pembelajaran bercerita siswa belajar untuk berkomunikasi. Keterampilan bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Setiap siswa yang telah menikmati suatu cerita akan selalu siap untuk

menceritannya kembali, terutama bila cerita tersebut mengesankan bagi siswa. Karena pada dasarnya kegiatan bercerita itu dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa serta dapat membangun hubungan mental emosional antara individu dengan individu yang lain. Untuk itu dalam pembelajaran bercerita diperlukan media pembelajaran yang menarik dan kelas yang kondusif sehingga siswa dapat bercerita dan menyampaikan isi cerita dengan baik.

Cerita rakyat adalah cerita masyarakat lama yang terus dipelihara sebagai tradisi yang penyebarannya melalui tutur kata atau lisan (Danandjaja, 2007: 5). Cerita rakyat dalam kategori cerita hikayat adalah suatu karya sastra lama yang berbentuk prosa yang di dalamnya mengisahkan tentang kehidupan dari keluarga istana, kaum bangsawan atau orang-orang yang ternama dengan segala kehebatan, kesaktian ataupun kepahlawannya. Cerita rakyat (hikayat) tidak banyak yang menggambarkan cerita masa kini, terkadang pembelajaran ini dari masalah umat manusia justru dari cerita masa lalu, dongeng, legenda, mite yang berisi tentang ajaran budi pekerti dan moral. Dengan demikian anak akan dapat memperoleh pelajaran-pelajaran yang berguna bagi kehidupannya. Selain itu cerita hikayat merupakan pendidikan yang mudah diterima oleh siswa.

Pendidik sebagai pengantar ilmu untuk siswa, sebaiknya melakukan berbagai upaya baik dalam bentuk metode, model, strategi maupun media yang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan menerima materi ajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah menyampaikan suatu materi dengan bantuan media. Dengan media berjenis audio dan visual akan dapat membuat siswa dapat menyerap atau memahami materi dan tidak membayangkan secara abstrak mengenai materi yang diajarkan. Media memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai abstrak. Dibutuhkan media yang efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Android*.

Perkembangan teknologi informasi terutama dalam hal perangkat lunak berlangsung cepat. Hal itu ditandai dengan kemunculan berbagai perangkat yang mendukung komputasi dengan semua fiturnya. Perkembangan teknologi yang canggih itu juga didukung dengan sistem operasi yang terbaru, satu diantaranya adalah sistem operasi *Android*. *Android* kini mulai bermunculan dan beragam di pasar. Hal itu dikarenakan *Android* merupakan *platform* terbuka, sehingga dapat dijalankan diberbagai perangkat *mobile* dan *internet devices* serta pasar aplikasi. Untuk jenjang Sekolah Menengah Kejuruan, siswa diperbolehkan

menggunakan *Smartphone* dalam pembelajaran di kelas. Dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi pendidik, tidak dapat memutuskan untuk tidak diperbolehkan menggunakan *smartphone*, dengan alasan akan membuat siswa menjadi tidak fokus dalam pembelajaran. Hal itu dapat diatasi dengan pendidik yang sebagai pengantar ilmu namun juga melakukan kontrol keliling yang di tujukan agar siswa tetap fokus dalam pembelajaran. Media yang efektif dalam sesuai dengan perkembangan teknologi yaitu media *Film Animasi*.

Media *Film Animasi* merupakan suatu gambar yang berjenis kartun (*anime*) dengan gambar yang bergerak secara berkelanjutan. Media itu berfungsi untuk menjadi sarana komunikasi satu arah yang melibatkan dua indera manusia yaitu; *penglihatan* dan *pendengaran*. Media itu juga memiliki alur cerita yang dapat menarik perhatian siswa, jika di proyeksikan dengan kebiasaan mereka, karena dalam setiap cerita yang dibuat berdasarkan imajinasi dan bisa juga dari peristiwa atau kejadian yang serasa tiruan realitas sosial, hanya bentuk dan wujudnya yang diserupakan kartun. Peneliti hanya memfokuskan pada film animasi yang menggambarkan cerita rakyat (hikayat), misal; *Animasi Cindelaras*, *Ciungwanara*, dan lainnya yang pada inti ceritanya mengandung unsur 'sejarah' yang di akui di kalangan masyarakat. Dan peneliti juga mengambil media *Film Animasi*, karena media ini sangat tepat dalam membangun keterampilan bercerita dan membangun minat belajar siswa serta sesuai dengan variabel penelitian yaitu pembelajaran bercerita.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Yuli Wulansari, S.Pd, salah satu pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sambeng dan observasi di kelas X PBS 1 pada tanggal 10 January 2019, diperoleh informasi bahwa kemampuan dan prestasi siswa dalam pembelajaran keterampilan bercerita masih rendah. Hal itu dapat dilihat dari proses dan produk belajar siswa pada saat di kelas, siswa terlihat malu, gerogi, kurang percaya diri, suara lirih, kurang ekspresif, dan tersendat-sendat dalam bercerita.

Penggunaan media yang kurang variatif oleh pendidik dalam pembelajaran bercerita di sekolah menyebabkan siswa kurang aktif, jenuh, tidak memperhatikan, dan gaduh. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran keterampilan bercerita disebabkan oleh pembelajaran yang disajikan lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga siswa terkesan pasif, kurang antusias, suasana belajar kurang menarik, dan rendahnya gairah belajar. Berdasarkan uraian di atas penelitian eksperimen yang akan dilakukan ini

berjudul "Pengaruh Pembelajaran Bermedia *Film Animasi* berbasis *Andorid* terhadap Keterampilan Bercerita Cerita Rakyat (Hikayat) Siswa kelas X PBS 1 SMK Negeri 1 Sambeng". Media ini diharapkan mampu memengaruhi respon positif terhadap keterampilan bercerita siswa X PBS 1 SMK Negeri 1 Sambeng untuk menumbuhkan minat belajar dalam pembelajaran bercerita.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan pokok yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh media *Film Animasi* berbasis *Android* terhadap keterampilan bercerita siswa kelas X PBS 1 SMK Negeri 1 Sambeng?
2. Bagaimana interaksi antara keterampilan bercerita dan hasil belajar siswa kelas X PBS 1 SMK Negeri 1 Sambeng?

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Memberikan deskripsi tentang pengaruh media *Film Animasi* berbasis *Android* terhadap keterampilan bercerita siswa kelas X PBS 1 SMK Negeri 1 Sambeng.
2. Memberikan deskripsi tentang adanya interaksi antara keterampilan bercerita siswa dan hasil belajar siswa kelas X PBS 1 SMK Negeri 1 Sambeng.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015: 72). Menurut Sugiyono (2015: 73-79) ada beberapa bentuk desain penelitian eksperimen yaitu; *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi pada variabel-variabel bebas tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya di lapangan. Penggambaran kondisi bisa individual atau kelompok dan menggunakan angka-angka (Sugiyono, 2010: 75). Satu diantaranya ciri-ciri penelitian eksperimen adalah terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Penelitian ini termasuk bentuk desain penelitian *Quasi Ezperimental Design*. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar

yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015: 77). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*, yang masuk di dalam bentuk *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2015: 79) desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Selanjutnya dilakukannya tes awal (*pretest*) terhadap kedua kelompok. Setelah itu kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan media *Film Animasi* berbasis *Android* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita rakyat, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan. Kemudian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mendapatkan *posttest*.

Adapun beberapa tahap yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Tahap pertama penyusunan RPP

Sebelum melaksanakan pembelajaran, dibutuhkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan sebagai acuan. Hal ini dilakukan dengan tujuan proses pembelajaran berjalan dengan apa yang diinginkan bisa tercapai. RPP disusun dengan alokasi waktu 3 pertemuan (4 x 45 menit) yang terbagi atas kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup.

- a. Menyiapkan perangkat pembelajaran.
- b. Menyiapkan materi pembelajaran menceritakan cerita rakyat (hikayat) dengan memanfaatkan media *Film Animasi*
- c. Menyediakan lembar kegiatan dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*.

2. Tahap kedua melaksanakan *pretest* dan *posttest*

- a. *Prates*
Tes awal (*pretest*) dilakukan di kelas eksperimen (Kelas X PBS 1) dan kelas kontrol (Kelas X PBS 2) dalam menceritakan kembali cerita rakyat. Setelah melakukan tes, selanjutnya dilaksanakan kegiatan menganalisis hasil yang diperoleh. *Pretest* dilakukan supaya pendidik mengetahui kemampuan siswa sebelum menggunakan media *Film Animasi*.
- b. *Postes*
Selanjutnya, terjadi proses pengolahan, membandingkan, dan menganalisis hasil tes akhir (*posttest*) yang telah dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* dilakukan supaya pendidik mengetahui kemampuan siswa dalam menceritakan kembali cerita rakyat (hikayat) dengan menggunakan media *Film Animasi*.

3. Tahap ketiga penghitungan interaksi

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari interaksi antara keterampilan bercerita siswa dengan hasil belajar materi cerita rakyat (hikayat) kelas X PBS 1.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sambeng Lamongan. Letak sekolah tersebut di alamat Jalan Raya Pasar Legi No. 01, desa Selegi, kecamatan Sambeng, kabupaten Lamongan. Alasan melakukan penelitian di sekolah SMK Negeri 1 Sambeng karena sekolah tersebut belum pernah menggunakan media *Film Animasi* dalam proses pembelajaran dan sekolah tersebut juga baru menerapkan kurikulum 2013 revisi 2018 pada kelas X yang di dalamnya terdapat materi pelajaran cerita rakyat (hikayat).

Populasi adalah sekumpulan subjek penelitian yang berjumlah besar. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010: 173). Selain itu, menurut Sugiyono (2015: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X PBS Negeri 1 Sambeng yang berjumlah dua kelas yang terdiri atas 59 siswa dengan rincian kelas X PBS 1 30 siswa dan kelas X PBS 2 29 siswa. Dari informasi yang diperoleh, dilontarkan bahwa pengelompokan siswa tersebar secara merata sesuai penjurusan yang dipilih siswa, baik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Sampel adalah sebagian kecil 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. Teknik sampling yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah teknik *nonprobability sampling* dengan jenis sampling jenuh. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan/peluang sama bagi anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Menurut Sugiyono (2015: 85) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak

59 siswa kelas X PBS 1 dan X PBS 2 SMK Negeri 1 Sambeng.

Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan cara undian menggunakan gulungan kertas, karena berdasarkan hasil prates keterampilan bercerita bahwa kedua kelas homogen. Hasil dari pengundian yaitu yang terpilih menjadi kelompok eksperimen adalah kelas X PBS 1 dan kelompok kontrol adalah kelas X PBS 2. Penelitian ini kelompok eksperimen mendapat perlakuan pembelajaran bermedia *Film Animasi*, dan kelompok kontrol pembelajaran konservatif.

Menurut Sugiyono (2015: 38), variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik simpulan. Variabel sering disebut juga objek penelitian. Jenis variabel berdasarkan hubungannya dengan variabel lain, dibagi menjadi lima yaitu; 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 mempengaruhi variabel terikat. **Variabel bebas** (X) dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang menggunakan media *Film Animasi*. **Variabel terikat** (Y) dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita dan hasil belajar siswa.

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, 2006: 136). Instrumen ini difungsikan untuk merekam dan mengamati kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen sebagai alat pengumpulan data yang diperlukan untuk menjawab rumusan mengenai keterampilan siswa. Terdapat dua jenis instrumen yaitu: Instrumen untuk teknik tes adalah lembar penilaian keterampilan bercerita dan Instrumen untuk teknik hubungan hasil belajar dengan keterampilan bercerita adalah lembar soal.

Ada dua analisis untuk prates dan postes yakni, perbandingan hasil dan interaksi hasil. Hasil prates dan postes berupa keterampilan bercerita dan hasil belajar siswa. Penilaian sudah ditentukan pada pedoman penilaian oleh peneliti. Rumus yang digunakan untuk mengetahui hasil prates dan postes keterampilan bercerita siswa adalah uji t dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N_x + N_y - 2} \right] \left[\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}}$$

Keterangan

M = Nilai rata-rata hasil tes

N = Jumlah seluruh siswa

X = Deviasi setiap nilai X_2 dan X_1

Y = Deviasi setiap nilai Y_2 dan Y_1

(Arikunto, 2010: 354)

Kemudian menghitung interaksi hasil menggunakan uji Anova Dua Jalur, yang sebelumnya sudah diketahui hasil keterampilan bercerita dan hasil belajar siswa. Rumus Anova Dua Jalur sebagai berikut.

$$JK_T = \sum X_T^2 - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$$

Keterangan :

JKT : Jumlah Kuadrat Keseluruhan

N : Jumlah seluruh siswa

XT : Jumlah total

$$JK_d = \sum X_T^2 - \left\{ \frac{(\sum X_{A_1 B_1})^2}{n_{A_1 B_1}} + \frac{(\sum X_{A_1 B_2})^2}{n_{A_1 B_2}} + \frac{(\sum X_{A_2 B_1})^2}{n_{A_2 B_1}} + \frac{(\sum X_{A_2 B_2})^2}{n_{A_2 B_2}} \right\}$$

Keterangan :

JKd : Jumlah Kuadrat dalam Residu Grup

XT : Jumlah Total

N : Jumlah siswa per Grup

A1 : Kelas Eksperimen

A2 : Kelas Kontrol

B1 : Keterampilan Bercerita

B2 : Hasil Belajar

$$JK_a = \left\{ \frac{(\sum X_{A_1})^2}{n_{A_1}} + \frac{(\sum X_{A_2})^2}{n_{A_2}} \right\} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$$

Keterangan:

JKa : Jumlah Kuadrat Antar Kelas

XT : Jumlah Total

N : Jumlah Keseluruhan Siswa

n : Jumlah Siswa per Kelas

A1 : Kelas Eksperimen

A2 : Kelas Kontrol

$$JK_b = \left\{ \frac{(\sum X_{B_1})^2}{n_{B_1}} + \frac{(\sum X_{B_2})^2}{n_{B_2}} \right\} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$$

Keterangan :

JKb : Jumlah Kuadrat Antar Variabel

XT : Jumlah Total

N : Jumlah Keseluruhan Siswa
n : Jumlah Siswa per Kelas
B1 : Nilai Keterampilan Bercerita
B2 : Nilai Hasil Belajar

$$Fo_{AB} = JK_T - (JK_d + JK_a + JK_b)$$

Keterangan ;

FOAB : Interaksi A dan B
JKT : Jumlah Kuadrat Keseluruhan
JKd : Jumlah Kuadrat dalam Residu Grub
JKa : Jumlah Kuadrat Antar Kelas
JKb : Jumlah Kuadrat Antar Variabel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap prates dan tahap postes. Prates diberikan kepada peserta didik kelas X PBS 1, sebagai kelas eksperimen dan kelas X PBS 2 sebagai kelas kontrol. Kegiatan prates menceritakan teks cerita rakyat (hikayat) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik tanpa menggunakan media film animasi. Pada tahap postes peserta didik kelas X PBS 1 sebagai kelas eksperimen menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) menggunakan pembelajaran bermedia film animasi, sedangkan kelas X PBS 2 sebagai kelas kontrol menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) tanpa menggunakan media kertas yang berisikan cerita.

Hasil penelitian yang akan diuraikan yaitu keterampilan bercerita peserta didik sebelum (prates) dan sesudah (postes) mendapatkan perlakuan, perbedaan keterampilan peserta didik dalam menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang diberi perlakuan dan yang tanpa diberi perlakuan, dan interaksi antara keterampilan bercerita dan hasil belajar siswa. Pada tes keterampilan bercerita, peneliti menggunakan aspek yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro (2013 :406) yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian. Ada tujuh aspek sebagai acuan penilai dalam penilaian pada siswa sebagai berikut.

- (I) Isi Cerita, yakni siswa mampu memahami isi cerita berdasarkan kesimpulan yang didapat.
- (II) Detail Cerita, siswa dapat menunjukkan secara lengkap unsur-unsur intrinsik yang ada dalam cerita.
- (III) Logika Cerita, siswa dapat membuat cerita berdasarkan imajinasinya terhadap cerita yang dibaca.

- (IV) Makna Keeluruhan Cerita, siswa bisa memikirkan apa yang dipertunjukkan oleh pengarang melalui cerita yang dibaca.
- (V) Kata, siswa memiliki kemampuan diksi yang baik dalam memilih kata yang sesuai dengan cara menceritakan.
- (VI) Kalimat, siswa mampu membuat kalimat saat bercerita yang sesuai dengan unsur kalimat (SPOK).
- (VII) Kelancaran, siswa memiliki kemampuan bercerita tanpa tersenggal-senggal.

Berikut ini merupakan hasil dari nilai prates dan postes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil nilai berikut merupakan nilai yang di nilai oleh dua penilai. Sehingga untuk mencari rata-rata dilakukan penghitungan mean dari setiap siswa.

Hasil perbandingan nilai dari prates dan postes kelas eksperimen pada pembelajaran menceritakan kembali isi cerita menggunakan media film animasi. diketahui nilai keseluruhan prates adalah 2.178 dengan jumlah rata-rata 75,103, tergoong kurang baik karena belum memenuhi KKM. Sementara itu pada tahap postes nilai keseluruhan adalah 2.351 dengan nilai rata-rata 81,068 yang tergolong baik. Selisih dari nilai total yakni 174 dan selisih rerata 5,965. Dengan demikian terdapat peningkatan nilai pada siswa setelah menggunakan media film animasi.

$$\text{Kelas Eksperimen} = N_x = 29$$

$$\begin{aligned} M_x &= \frac{\sum x}{n} = \frac{174}{29} = 6 \\ \sum x^2 &= \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n} \\ \sum x^2 &= 1.313 - \frac{(174)^2}{29} \\ \sum x^2 &= 1.313 - \frac{30.276}{29} \\ \sum x^2 &= 1.313 - 1.044 \\ \sum x^2 &= 269 \end{aligned}$$

Dapat diketahui bahwa jumlah prates kelas eksperimen 2.178 dengan rerata 75,103, sedangkan jumlah postes 2.351 dengan rerata 81,068. Maka jumlah beda kelas eksperimen adalah 174 dan $X^2 = 1.313$. dengan demikian, jumlah M_x atau rta-rat kelas eksperimen 6 dan beda kuadrat atau $\sum x^2$ kelas eksperimen 269. Dilanjutkan perbandingan nilai dari prates dan postes kelas kontrol pada pembelajaran menceritakan kembali isi cerita menggunakan media film animasi. diketahui nilai keseluruhan prates adalah

2.189 dengan jumlah rata-rata 75,493, tergolong kurang baik karena belum memenuhi KKM. Sementara itu pada tahap postes nilai keseluruhan adalah 2.210 dengan nilai rata-rata 76,207 yang tergolong baik juga namun belum memenuhi KKM. Selisih dari nilai total yakni 174 dan selisih rerata 5,965. Dengan demikian terdapat peningkatan nilai pada siswa setelah menggunakan media cerita kertas bergulung

Kelas Kontrol = $M_y = 29$

$$\begin{aligned} M_y &= \frac{\sum y}{n} = \frac{75,5}{29} = 2,603 \\ \sum y^2 &= \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n} \\ \sum y^2 &= 419,75 - \frac{(75,5)^2}{29} \\ \sum y^2 &= 419,75 - \frac{5.700,25}{29} \\ \sum y^2 &= 419,75 - 196,56 \\ \sum y^2 &= 223,19 \end{aligned}$$

Dapat diketahui bahwa jumlah prates kelas kontrol 2.189 dengan rerata 75,493, sedangkan jumlah postes 2.210 dengan rerata 76,207. Maka jumlah beda kelas eksperimen adalah 75,5 dan $\sum x^2 = 419,75$. Dengan demikian, jumlah M_x atau rata-rata kelas eksperimen 2,603 dan beda kuadrat atau $\sum x^2$ kelas eksperimen 223,19. Setelah diperoleh hasil perhitungan prates dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, tahap selanjutnya adalah melakukan uji t berikut ini.

$$\begin{aligned} t &= \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N_x + N_y - 2} \right] \left[\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}} \\ t &= \frac{6 - 2,603}{\sqrt{\left[\frac{269 - 223,19}{29 + 29 - 2} \right] \left[\frac{1}{29} + \frac{1}{29} \right]}} \\ t &= \frac{3,397}{\sqrt{\left[\frac{45,81}{56} \right] [0,034 + 0,034]}} \\ t &= \frac{3,397}{\sqrt{[0,818] [0,068]}} \\ t &= \frac{3,397}{\sqrt{0,056}} \\ t &= \frac{3,397}{0,237} \\ t &= 14,33 \end{aligned}$$

$$db = N_x + N_y - 2$$

$$\begin{aligned} db &= 29 + 29 - 2 \\ db &= 56 \end{aligned}$$

Hasil penghitungan tersebut menunjukkan $t_{hitung} = 14,33$ dengan $db = 56$, sehingga menggunakan $t_{tabel} = 0,05 = 2,00$ dan $t_{tabel} = 0,01 = 2,66$. Dapat dinyatakan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hasil ini membuktikan bahwa pembelajaran bermedia Film Animasi berpengaruh pada pembelajaran menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat), karena mendapat peningkatan yang signifikan pada keterampilan bercerita siswa kelas eksperimen.

Tahap kedua adalah pengujian Anova yang bertujuan untuk mengetahui interaksi dari keterampilan bercerita dengan hasil belajar siswa, dengan acuan penilaian sebagai berikut.

A/B		B1	B2	TOTAL
A1	n	29	29	58
	$\sum X$	2351	2420	4771
	$\sum X^2$	190698	202514	393212
A2	n	29	29	58
	$\sum X$	2210	2209	4419
	$\sum X^2$	169255	169293	338548
TOTAL	N	58	58	116
	$\sum X$	4561	4629	9190
	$\sum X^2$	359953	371807	731760

Tabel tersebut digunakan sebagai acuan dalam penghitungan Uji Anova. Dari tabel itu digunakan dalam menghitung interaksi interaksi antara keterampilan bercerita dan hasil belajar siswa yang signifikan kegiatan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Interaksi antara keterampilan bercerita dengan hasil belajar siswa merupakan tujuan dari rumusan masalah yang kedua. Keduanya memiliki keterkaitan yang saling mempengaruhi. Penghitungannya sebagai berikut.

1. Jumlah Kuadrat Keseluruhan (JKt)

- $JK_T = \sum X_T^2 - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$
- $JK_T = 731.760 - \frac{(9.190)^2}{116}$
- $JK_T = 731.760 - \frac{84.456.100}{116}$
- $JK_T = 731.760 - 728.069,828$
- $JK_T = 3.690,172$

2. Jumlah Kuadrat dalam Residu antar Grup (JKd)

$$\begin{aligned}
 a. \quad JK_d &= \sum X_{T^2} - \left\{ \frac{(\sum X_{A_1B_1})^2}{n_{A_1B_1}} + \frac{(\sum X_{A_1B_2})^2}{n_{A_1B_2}} + \frac{(\sum X_{A_2B_1})^2}{n_{A_2B_1}} + \frac{(\sum X_{A_2B_2})^2}{n_{A_2B_2}} \right\} \\
 b. \quad JK_d &= 731.760 - \left\{ \frac{(2351)^2}{29} + \frac{(2420)^2}{29} + \frac{(2210)^2}{29} + \frac{(2209)^2}{29} \right\} \\
 c. \quad JK_d &= 731.760 - \left\{ \frac{5.527.201}{29} + \frac{5.856.400}{29} + \frac{4.884.100}{29} + \frac{4.879.681}{29} \right\} \\
 d. \quad JK_d &= 731.760 - \{190.593,138 + 201.944,828 + 168.417,241 + 168.264,862\} \\
 e. \quad JK_d &= 731.760 - 729.220,069 \\
 f. \quad JK_d &= 2.539,931
 \end{aligned}$$

3. Jumlah Kuadrat antar Kelompok A (JKa)

$$\begin{aligned}
 a. \quad JK_a &= \left\{ \frac{(\sum X_{A_1})^2}{n_{A_1}} + \frac{(\sum X_{A_2})^2}{n_{A_2}} \right\} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} \\
 b. \quad JK_a &= \left\{ \frac{(4771)^2}{58} + \frac{(4419)^2}{58} \right\} - \frac{(9.190)^2}{116} \\
 c. \quad JK_a &= \left\{ \frac{22.762.441}{58} + \frac{19.527.561}{58} \right\} - \frac{84.456.100}{116} \\
 d. \quad JK_a &= \left\{ \frac{45.524.882}{116} + \frac{39.055.122}{116} \right\} - \frac{84.456.100}{116} \\
 e. \quad JK_a &= \frac{84.580.004}{116} - \frac{84.456.100}{116} \\
 f. \quad JK_a &= \frac{123.904}{116} \\
 g. \quad JK_a &= 1.068,138
 \end{aligned}$$

4. Jumlah Kuadrat antar Kelompok B (JKb)

$$\begin{aligned}
 a. \quad JK_b &= \left\{ \frac{(\sum X_{B_1})^2}{n_{B_1}} + \frac{(\sum X_{B_2})^2}{n_{B_2}} \right\} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} \\
 b. \quad JK_b &= \left\{ \frac{(4561)^2}{58} + \frac{(4629)^2}{58} \right\} - \frac{(9.190)^2}{116} \\
 c. \quad JK_b &= \left\{ \frac{20.802.721}{58} + \frac{21.427.641}{58} \right\} - \frac{84.456.100}{116} \\
 d. \quad JK_b &= \left\{ \frac{41.605.442}{116} + \frac{42.855.282}{116} \right\} - \frac{84.456.100}{116} \\
 e. \quad JK_b &= \frac{84.460.704}{116} - \frac{84.456.100}{116} \\
 f. \quad JK_b &= \frac{4.604}{116} \\
 g. \quad JK_b &= 39,690
 \end{aligned}$$

5. Menghitung Interaksi A dan B

$$\begin{aligned}
 a. \quad Fo_{AB} &= JK_T - (JK_d + JK_a + JK_b) \\
 b. \quad Fo_{AB} &= 3.690,172 - (2.539,931 + 1.068,138 + 39,690) \\
 c. \quad Fo_{AB} &= 3.690,172 - 3.647,759 \\
 d. \quad Fo_{AB} &= 42,413
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan interaksi antara keterampilan bercerita dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai hitung 42,413. Dalam penelitian ini dapat dinyatakan terdapat interaksi jika nilai hitung lebih besar daripada nilai tabel. Nilai tabel adalah nilai yang menjadi standar ketercapaian signifikansi, yang telah dijelaskan dalam Bab III. Nilai tabel 5 % adalah 4,01. Nilai f_{hitung} 42,413 > nilai f_{tabel} 4,01, dapat dinyatakan bahwa terdapat interaksi antara keterampilan bercerita dengan hasil belajar siswa yang sangat signifikan. Dengan kata lain, dari kedua nilai saling memengaruhi. Nilai keterampilan bercerita yang tinggi akan memengaruhi nilai hasil belajar yang tinggi pula. Begitupun sebaliknya.

Pembahasan dalam penelitian ini, dipaparkan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh untuk menjawab rumusan masalah; bagaimana pengaruh pembelajaran bermedia film animasi terhadap keterampilan bercerita siswa dan bagaimana interaksi antara keterampilan bercerita dengan hasil belajar siswa.

Keberhasilan proses ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas bercerita siswa yang ditunjukkan dengan beberapa aspek, yaitu siswa bersemangat menyimak film animasi yang ditunjukkan oleh guru. Siswa memerhatikan contoh guru bercerita. Siswa berani bertanya jawab uamh berhubungan dengan cerita. Siswa menuliskan unsur-unsur cerita dan membacanya di depan kelas.

Kegiatan prates ada beberapa permasalahan yaitu tidak ada rangsangan dari guru untuk mengembangkan imajinasi siswa dan penggunaan media kertas cerita. Hal itu berakibat paa ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, siswa kesulitan saat memfokuskan perhatiannya. Akibatnya, siswa pasif pada pelajaran, tidak ada pertanyaan yang muncul dari siswa dan jika guru meminta siswa untuk menceritakan kembali isi cerita masih terbata-bata, malu, dan kurangnya percaya diri. Pada tahap ini, dari kegiatan yang diamati, terlihat masih ada beberapa siswa yang tidak mempunyai motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal itu terlihat dari sikap siswa yang kurang bersemangat dan kurang memerhatikan penjelasan guru.

Kegiatan postes pertama dilakukan di kelas kontrol, hal ini bertujuan untuk menghindari kecemburuan dengan kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa media film animasi. pertemuan ini adalah pertemuan kali kedua di kelas kontrol yang pertemuan sebelumnya adalah prates sehingga siswa tidak canggung dengan kehadiran peneliti. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa sedikit

gaduh, namun setelah diberikan peraturan siswa mulai tenang kembali. Pada saat peneliti memberikan postes dan memintasiswa untuk maju bercerita dan memberikan komentar. Siswa terlihat malu-malu dan menunjuk temannya yang lain. Hingga pada akhirnya peneliti memberikan penghargaan berupa hadiah bagi siswa yang bercerita di depan kelas. Disela-sela bercerita, beberapa siswa ada yang membuat kegaduhan, sehingga akhirnya peneliti meminta siswa yang membuat kegaduhan itu maju ke depan untuk bercerita di depan kelas. Tidak lama kemudian, seseorang siswa tiba-tiba melapor bahwa siswa tersebut merasa bosan karena dalam pembelajaran hanya bermediakan cerita yang ada dalam gulungan kertas. Oleh karena itu, peneliti memberikan ice breaking untuk menghilangkan rasa bosan dan mengembalikan konsentrasi siswa.

Berbeda dengan kelas kontrol, pada kelas eksperimen sangat terlihat antusias yang cukup tinggi, hal itu terlihat dari ketika peneliti memasuki ruang kelas dengan membawa peralatan untuk menonton dan ketika peneliti mengatakan bahwa hari ini akan menonton film animasi "Ciungwanara". Ketika film animasi diputar, terlihat sekali bahwa siswa kelas eksperimen sangat antusias melihat film animasi "Ciungwanara". Menonton film animasi yang ditunjukkan peneliti adalah sebagai contoh. Dan setelah itu, peneliti meminta ketua kelas untuk membagikan film animasi "Ciungwanara" lewat Flashdisc dengan menggunakan alat transfer data untuk Android. Proses membagikan film animasi ini berlangsung lebih kurang 15 menit. Setelah semua mendapatkan film animasi di smartphon mereka, peneliti meminta siswa untuk memahami cerita. Proses memahami peneliti memberikan durasi 2 x 12 menit, karena durasi dari film adalah 12 menit sehingga peneliti memberikan 2 kali pemutaran saja. Setelah semuanya sudah selesai 2 kali memutar film animasi, peneliti meminta siswa untuk menceritakan kembali isi cerita yang telah diputar. Awal mulanya siswa terlihat malu, hingga pada akhirnya peneliti menggunakan cara yang sama seperti di kelas kontrol yaitu memberikan hadiah bagi siswa yang maju kedepan untuk menceritakan kembali kisah Ciungwanara sekaligus memberikan komentar.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada kelas eksperimen, siswa terlihat lebih antusias dan lebih mudah mengingat kisah yang diputar dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan media kertas cerita, siswa lebih cepat merasa bosan. Siswa kelas eksperimen juga terlihat lebih konsentrasi dengan film yang diputar, berbeda dengan kelas kontrol, pada saat diminta untuk membaca dan memahami cerita di media gulungan kertas yang isinya cerita transkrip dari

cerita yang ada pada film yang diberikan kepada kelas eksperimen, beberapa siswa membuat kegaduhan karena tidak ingin membaca cerita, dan lebih memilih bermain dengan temannya. Dari uraian tersebut terlihat bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang diajarkan menggunakan media media pembelajaran berupa film animasi dengan siswa yang tidak menggunakan media film animasi.

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan pengaruh pembelajaran bermedia film animasi terhadap keterampilan bercerita siswa kelas X PBS tahun pelajaran 2019/2020. Sistem pembelajaran menggunakan android memang diperbolehkan bahkan dianjurkan bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), karena dengan android mereka bisa mendapat pengetahuan selain dari sumber belajar maupun dari guru. *"asalkan siswa menggunakannya untuk belajar dan setiap guru harus benar-benar mengawasi siswa dalam pembelajaran"* jelas Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Sambeng. Dari penjelasan kepala sekolah SMK Negeri 1 Sambeng, dengan pernyataan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan android. Android ini digunakan untuk memutar film animasi yang ditentukan dengan tujuan agar dapat memudahkan untuk memahami isi dari cerita yang ada dalam film animasi tersebut.

Pada proses pembelajaran di kelas kelebihan dari media film animasi berbasis android antara lain, yang pertama; memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan hal tersebut dapat dilihat ketika siswa bisa menceritakan kembali isi cerita dengan menginterpretasikan dengan pengalaman siswa, yang kedua; memotivasi siswa untuk memerhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang memiliki lebih dari satu media yang konvergen, hal tersebut terlihat ketika siswa merasa adanya perbedaan pembelajaran yang belum mereka lakukan, sehingga siswa sangat konsentrasi ketika pemutaran film di android mereka, yang ketiga; bersifat interaktif untuk mengakomodasi respon siswa, dan bersifat mandiri dalam memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga siswa bisa memahami tanpa bimbingan dari guru, hal tersebut terlihat ketika selesai memutar film mereka dapat merespon untuk berimajinasi dan menulis cerita dengan gaya mereka sendiri.

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Bermedia Film Animasi terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas X PBS SMK Negeri 1 Sambeng, Lamongan" menitikberatkan pada keterampilan berbicara siswa. Keterampilan berbicara sangat sukar untuk mengetahui indikator

pencapaiannya dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Peneliti menggunakan indikator pencapaian keterampilan berbicara yang dikembangkan oleh Nurgiyantoro (2013:406) yaitu; isi cerita, detail cerita, logika cerita, makna keseluruhan, kata, kalimat, dan kelancaran pada saat berbicara. Pada proses penilaian keterampilan berbicara siswa, peneliti mengadakan penilaian oleh dua penilai, karena untuk menghindari sifat subjektif bahkan manipulasi data. Namun kelemahan proses penilaian oleh dua penilai ini yaitu perbedaan nilai. Hal itu menunjukkan bahwa nilai yang diberikan penilai itu objektif dari apa yang mereka nilai. Berdasarkan penghitungan pada analisis data, hasilnya menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara t_{hitung} dan t_{tabel} dan dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pembelajaran bermedia film animasi terhadap keterampilan bercerita siswa.

Penelitian ini juga dilakukan untuk mendeskripsikan interaksi antara keterampilan bercerita dengan hasil belajar siswa kelas X PBS tahun pelajaran 2019/2020. Pada proses pembelajaran menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) menggunakan media film animasi berbasis android memiliki pengaruh terhadap interaksi antara keterampilan bercerita dengan hasil belajar siswa. Sebelum mendapatkan perlakuan media film animasi, siswa memiliki kemampuan yang sama dari kedua kelas. Namun, setelah mendapat perlakuan dari kedua kelas memperoleh hasil yang berbeda. Kelas eksperimen mendapat siswa yang berketerampilan bercerita yang baik memengaruhi hasil belajar yang tinggi. Begitupun kebalikannya. Dan dari kelas kontrol mendapat siswa yang berketerampilan bercerita yang kurang memengaruhi hasil belajar yang rendah. Begitupun kebalikannya. Jadi pembelajaran bermedia film animasi juga memengaruhi proses interaksi antara keterampilan bercerita dengan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penghitungan pada analisis data, hasilnya menunjukkan adanya interaksi yang signifikan antara f_{hitung} dengan f_{tabel} . Hasil analisis dari uji-f (Anova dua jalur) diperoleh nilai f_{hitung} 42,413 dan f_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dan $db = 56$ yaitu 4,01 jadi f_{hitung} lebih besar dari f_{tabel} dan dapat dinyatakan bahwa terdapat interaksi antara keterampilan bercerita dengan hasil belajar siswa yang sangat signifikan. Dengan kata lain, dari kedua nilai saling memengaruhi. Nilai keterampilan bercerita yang tinggi akan memengaruhi nilai hasil belajar yang tinggi pula. Begitupun kebalikannya. Dalam proses penilaian hasil belajar, ternyata ada satu sampai empat siswa yang nilai keterampilan bercerita tinggi namun nilai hasil belajar rendah. Hal itu teratasi karena penelitian

ini menggunakan penilaian antar kelompok bukan anatar individu. Jadi nilai hasil belajar yang rendah itu, dibantu oleh nilai tinggi dari siswa lain.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pengaruh pembelajaran bermedia film animasi terhadap keterampilan bercerita siswa kelas X Perbankan Syari'ah (PBS) SMK negeri 1 Sambeng-Lamongan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) menggunakan media film animasi memberikan pengaruh yang signifikan dan dikuatkan dengan hasil nilai prates dan postes yang mengalami peningkatan hingga memenuhi standar KKM yang dilakukan pada kelas eksperimen. Pada tahap prates pemerolehan nilai keseluruhan adalah 2.178 dengan jumlah rata-rata 70. Jumlah nilai prates dapat dikategorikan masih di bawah standar KKM, namun pada pemerolehan nilai keseluruhan pada tahap postes yakni 2.351 dengan jumlah rata-rata 81 sehingga dikategorikan sudah memenuhi standar KKM. Sedangkan kelas kontrol juga mengalami peningkatan jumlah namun masih tergolong di bawah standar KKM. Kemudian pada hasil uji t sejumlah $t_{hitung} = 14,33$ menunjukkan hasil lebih besar daripada t_{tabel} 0,01 = 2,66 yang menunjukkan eksperimen ini berhasil.
2. Penelitian ini telah membuktikan bahwa ada interaksi yang signifikan antara keterampilan bercerita dengan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh adalah analisis dari uji-f (Anova dua jalur) diperoleh nilai f_{hitung} 42,413 dan f_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dan $db = 56$ yaitu 4,01 jadi f_{hitung} lebih besar dari f_{tabel} dan dapat dinyatakan bahwa terdapat interaksi antara keterampilan bercerita dengan hasil belajar siswa yang sangat signifikan. Jadi interaksi yang saling memengaruhi dalam penelitian ini adalah nilai keterampilan bercerita yang tinggi akan mendapatkan nilai hasil belajar yang tinggi. Begitupun sebaliknya.

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, saran yang dapat disampaikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Saran untuk sekolah, lebih memotivasi guru dalam menggunakan media-media pembelajaran di kelas dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang bersifat mengembangkan mutu sebagai tenaga pendidik untuk pengalaman pembelajaran yang lebih inovatif.
2. Saran untuk guru, diharapkan mampu menggunakan media-media yang lebih inovatif dalam pembelajaran di kelas, sehingga dapat memotivasi atau menimbulkan rasa tertarik siswa untuk belajar dan dapat membuat siswa merasa menyenangkan pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya, dilakukan dengan variabel dan masalah yang berbeda sehingga didapatkan hasil yang lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Deni Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Abkoriah. 2009. *Hubungan Perhatian Ibu Karier Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jakarta: PU UIN Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta
- Arsjad, Maidar.G dan Mukti. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Bachir, Bachtiar S. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak dan Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamrah, Syaiful Bahri, dkk. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Iskandarwassid, dan H.Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Laksono, Kisyani. 1996. *Teori Berbicara*. Surabaya: University Press IKIP Surabaya
- Mawarni, Yunia Tri. 2015. "Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Kartu Bergambar untuk Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 2 Prambanan, Klaten". Skripsi tidak diterbitkan. https://eprints.uny.ac.id/40258/1/SKRIPSI_Yunia%20Tri%20Mawarni_12201241015.pdf. Diakses pada Minggu, 10 Februari 2019 pukul 18.44 WIB.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Nur Mustakim, Muh. 2005. *Peran Cerita dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Puspitawati, Nadyasiska Reni. 2014. "Penerapan Media Topeng Artis dalam Pembelajaran Menceritakan Tokoh Idola pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 24 Surabaya". Skripsi tidak diterbitkan.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subiyantoro. 2013. *Pembelajaran Bercerita; Model Bercerita untuk Meningkatkan Kepekaan Emosi dalam Berapresiasi Sastra*. Yogyakarta: Ombak
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Grasindo
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani

Taqwa, Muhammad dan Taufik. 2019. *Statistika dengan R*. Pankajene dan Kepulauan : STKIP Andi Matappa

Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa Bandung

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara; Sebagai*

Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu

