

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI CERITA RAKYAT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA NEGERI 1 DRIYOREJO GRESIK

Didiet Restu Heryanto, Mustaji

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
Kampus Lidah Wetan
Didiet.92@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar. Guru berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar terutama membuat suasana lingkungan belajar mengajar yang kreatif bagi kegiatan belajar siswa. Media merupakan salah satu komponen integral dalam suatu sistem pembelajaran. Salah satunya yaitu media video animasi yang bersifat menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual yang berbentuk 2 Dimensi, sehingga siswa lebih mudah untuk menerima pesan yang terkandung dalam video tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia memahami cerita rakyat yang dituturkan. Objek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. Jumlah sampel yang diamati mencapai 49 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu 24 siswa kelas Bahasa dan 27 siswa kelas IPA. Perlakuan diberikan dengan memberikan media video animasi cerita rakyat yang berjudul "Si Cantik Ringkitan dan Beruang Kuskus" dan buku teks. Teknik analisa data menggunakan analisis uji-t terhadap perbedaan hasil belajar dari dua kelompok sampel baik sebelum perlakuan maupun setelah perlakuan.

Hasil analisis data dan pengujian menunjukkan setelah diberikan perlakuan hasil observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru diperoleh hasil 93,58% saat memanfaatkan media video animasi cerita rakyat, serta dari hasil pengamatan kegiatan siswa diperoleh 93,93% saat kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi cerita rakyat. Dari hasil uji-t menunjukkan t_{hitung} 5,344 sedangkan t_{tabel} dengan menggunakan taraf signifikan 5% adalah 2,02. Hal ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau t_{hitung} 5,344 > t_{tabel} 2,02, maka dapat dikatakan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media video animasi cerita rakyat meningkat. Dengan demikian (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa perlakuan dengan menggunakan media video animasi cerita rakyat lebih efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan menggunakan media buku teks pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik

Kata kunci: Pengaruh media, media video animasi, buku teks, Hasil belajar.

ABSTRACT

Learning is an interaction process between learners and teacher in a learning environment. Teachers have an important function in learning and teaching activities mainly in creating creative learning and teaching environment for a learning system. Media is an integral component in a learning system. Among others is animation video media which provide information in audio and visual format and two dimension format as well so that students more easily understand messages contained in that video.

This research aims to know benefit of animation video media in improving learning outcomes of students especially in subject of bahasa in comprehending folktale. Object of the research is students grade X SMAN 1 Driyorejo Gresik. Amount of sample is 49 students divided into two class that is 24 students of bahasa class and 27 students of IPA class. Treatment is given by giving animation video media containing folktale with the title "The beautiful Ringkitan and The Kuskus Bear" and textbooks. Data analysis technique uses t-test analysis to the distinction of learning outcomes from two sample group before and after treatment.

Results of data analysis and examination indicate that after treatment, results of learning activity observation conducted by the teachers obtain 93.58% in time of utilizing animation video media containing folktale and from results of students activity observation obtain 93.93% in time of learning using animation video media containing folktale. From results of t-test indicate that t calculated 5.344 and t table by using significance level 5% is 2.02. This indicates that t calculated is higher than t table or t calculated 5.344 > t table 2.02 so it can be assumed that learning outcomes of students by utilizing animation video media containing folktale increases. Therefore H_0 is rejected and H_a is accepted. Conclusions of this research indicate that treatment by using animation video media containing folktale more effective improve learning outcomes than by using textbooks media to students grade X SMAN 1 Driyorejo Gresik.

Keywords : influence of media, animation video media, textbooks, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut UUD 1945 pada hakekatnya fungsi pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Siswa sebagai subjek belajar, memiliki potensi dan karakteristik unik, sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak hal yang sangat kompleks. Secara makro yaitu siswa, sekolah, keluarga dan lingkungan masyarakat. Secara mikro yaitu media yang digunakan guru, metode pembelajaran yang digunakan guru, dan model pembelajaran. Untuk menghasilkan siswa yang berkualitas dan berprestasi, perlu adanya optimalisasi seluruh unsur tersebut.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah sesuai dengan tujuan pendidikan. Pengawasan yang dilakukan juga menentukan lingkungan belajar dalam membantu kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan (Bahri, 2010:29). Dalam hal ini guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, pemilihan penggunaan metode belajar, keterampilan menilai hasil belajar siswa, serta memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang menfokuskan diri pada bidang pengembangan bahasa, didalamnya mencakup empat segi, yaitu kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis (Keraf Gorys, 1979:16). Akan tetapi pada pemanfaatan ini yaitu hanya pada segi kemampuan menyimak siswa saat diputar video animasi cerita rakyat, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Pemanfaatan media video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri Driyorejo bertujuan agar siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur menarik yang ada pada cerita rakyat yang diputar. Setelah media diputar di depan kelas kemudian siswa dituntut untuk mencari tahu tentang ciri-ciri cerita rakyat, unsur intrinsik, nilai-nilai budaya serta mencari hal-hal yang menarik tentang tokoh.

Guru berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar terutama membuat suasana lingkungan

belajar mengajar yang kreatif bagi kegiatan belajar siswa. Guru harus pandai memilih dan memilih media pembelajaran yang harus digunakan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menentukan media pembelajaran guru dapat menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Media merupakan salah satu komponen integral dalam suatu sistem pembelajaran, media pembelajaran tersebut dapat berupa media cetak, seperti: modul, brosur, buku, dan sebagainya atau media non-cetak, seperti kaset, video, film bingkai, audio/radio, CAI, dan sebagainya adalah suatu media yang sengaja dirancang, dikembangkan, dan dimanfaatkan untuk membantu/mempermudah proses belajar manusia. Media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Unsur suara yang ditampilkan berupa : narasi, dialog, *sound effect* dan musik. Sedangkan unsur visual berupa : gambar, atau foto diam (*still image*), gambar bergerak (*motion picture*), animasi dan teks.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik khususnya kelas X pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru menggunakan bahan ajar buku teks dan cerita pendek tentang cerita rakyat untuk menjelaskan tentang materi memahami cerita rakyat yang dituturkan kepada siswa. Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk dapat menemukan unsur-unsur intrinsik dari cerita rakyat yang dibaca. hal tersebut tidak efisien dikarenakan siswa membaca cerita rakyat yang berbentuk buku teks atau cerita pendek. Untuk dapat mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat siswa cenderung membutuhkan waktu yang relatif lama, sedangkan waktu yang disediakan dalam silabus hanya 2 x 40 menit.

Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil ulangan harian siswa pada materi tentang memahami cerita rakyat yang dituturkan diketahui bahwa dari 24 siswa terdapat 19 siswa mendapatkan nilai di bawah Standar Ketuntasan Minimal Belajar, dimana SMA Negeri 1 Driyorejo memiliki standart Standar Ketuntasan Belajar Minimal 75. Standart Ketuntasan Belajar Minimal ditentukan oleh guru sebelum awal tahun pelajaran dimulai dan telah disepakati melalui musyawarah guru dalam lembaga pendidikan yang bersangkutan. Dalam kegiatan belajar mengajar tidak semua anak didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Daya serap anak didik terhadap bahan yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. (Syafiful Bahri, 2010:73)

Di SMA Negeri 1 Driyorejo terdapat media Video Animasi tentang cerita rakyat yang diproduksi oleh rumah produksi EMPEROR yang berjudul “Si cantik Ringkitan dan Beruang Kuskus”. Media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran cerita rakyat, karena cerita yang

dituturkan dalam cerita tersebut terdapat unsur-unsur instrinsik yang bisa diidentifikasi oleh siswa. Dengan digunakannya video animasi dalam pembelajaran diharapkan siswa lebih mudah untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik pada isi cerita video animasi cerita rakyat yang berjudul “Si cantik Ringkitan dan Beruang Kuskus”.

Kelebihan pembelajaran menggunakan video adalah mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Dari cerita rakyat yang berupa buku teks atau *hang-out* cerita pendek yang membutuhkan waktu relatif lama untuk membaca. Cerita dapat dimampatkan dengan menggunakan media video animasi, akan tetapi tidak mengurangi isi dari cerita rakyat, cerita lebih realistis, dan video dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan. Dengan demikian siswa akan lebih mudah untuk mengidentifikasi unsur-unsur instrinsik dari cerita rakyat yang diputar. Dalam pembelajaran menggunakan video animasi karena peneliti melakukan pendekatan secara individu kepada siswa untuk mengetahui gaya belajar siswa. siswa kelas X-bahasa lebih suka terhadap video animasi daripada mendengarkan audio.

Untuk mendukung pembelajaran tersebut dikelas SMA Negeri 1 Driyorejo memiliki proyektor untuk memutar media video animasi cerita rakyat. Fasilitas tersebut dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran tentang video animasi cerita rakyat. Dengan demikian siswa dapat melihat secara langsung tentang video animasi cerita rakyat yang diputar, dan dapat mengidentifikasi tentang unsur-unsur instrinsik yang ada pada video tersebut.

METODE

Penelitian dengan judul “pemanfaatan media video animasi cerita rakyat dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik ” menggunakan model penelitian *True Experimental Design*, dalam penelitian ini menggunakan *Pretest-posttest Control Group Design*. Berikut pola penelitiannya :

$$\frac{R \quad O_1 \quad X \quad O_2}{R \quad O_3 \quad \quad O_4}$$

R Random

:

O₁ Pretest kelompok Eksperimen

O₂ Posttest kelompok Eksperimen

O₃ Pretest kelompok Kontrol

O₄ Posttest kelompok Kontrol

X Perlakuan, yaitu pemberian media *Computer Assisted Instructional* selama proses

pembelajaran

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. O₁ merupakan tes awal atau pretest yang diberikan kepada siswa yang telah terpilih sebagai kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan O₂ yaitu tes di akhir pembelajaran atau yang disebut Posttest yang diberikan setelah proses belajar mengajar berakhir dengan menggunakan media Video animasi. O₃ merupakan tes awal pada kelompok kontrol untuk mengetahui pemahaman awal siswa, dan O₄ adalah posttes yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media buku paket dan cerita pendek. Hasil pretest yang baik adalah bila nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan.

Menurut Sugiyono (2008:193) terdapat 2 hal yang mempengaruhi kualitas dan hasil penelitian, yaitu kualitas instrument dan kualitas pengumpulan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dan data yang ingin diperoleh, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes

Teknik Analisis Data

Berdasarkan jenis metode pengumpulan data, untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan peneliti menggunakan teknik pengtesan koefisien kesepakatan pengamatan. Rumus yang dikemukakan oleh Fernandes (Arikunto 2010:244) sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N1+N2}$$

Keterangan :

KK : Koefisien kesepakatan

S : Sepakat, jumlah yang sama untuk objek yang sama

N1 : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 1

N2 : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 2

Data yang diperoleh dari koefisien kesepakatan antara observer 1 dan observer 2 kemudian dihitung angka persentase masing-masing menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N = Jumlah frekuensi pertanyaan (banyaknya individu)

Untuk menjelaskan terhadap persen (%) digunakan ketentuan kriteria menurut Arikunto (2010:33)

76 % - 100 % : Sangat baik
 56 % - 75 % : Baik
 40 % - 55 % : Kurang baik
 0 % - 39 % : jelek

Tes yang dilakukan sebelum eksperimen disebut pretest dan tes yang dilakukan setelah eksperimen disebut posttest. Untuk mengelola data pretest dan posttest, maka digunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\overline{M_d} - \overline{M_0}}{\sqrt{\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2} \left[\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}}$$

Keterangan :

Md : Mean dari perbedaan pretest dengan posttest
 Xd : Deviasi masing – masing subjek (d-Md)
 $\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi
 N : Subjek pada sampel
 d.b. : Ditentukan dengan N-1
 (Arikunto, 2010:354)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada 26 Mei 2014 pada siswa kelas X-1 di SMA PGRI 1 Kota Mojokerto. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan di kelas tersebut karena siswa kelas X-1 di SMA PGRI 1 Kota Mojokerto dianggap memiliki karakteristik yang sama dengan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Driyorejo. Dari 44 siswa kelas X-1 di SMA PGRI 1 Kota Mojokerto diambil secara acak 34 siswa sebagai sampel untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen tes. Berikut ini disajikan uji validitas dan reliabilitas tes yang akan digunakan untuk penelitian di SMA Negeri 1 Driyorejo.

Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Item Soal	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0,380	0,344	Valid
2	0,507	0,344	Valid
3	0,582	0,344	Valid
4	0,582	0,344	Valid
5	0,446	0,344	Valid
6	0,303	0,344	Tidak Valid
7	0,627	0,344	Valid
8	0,271	0,344	Tidak Valid

9	0,626	0,344	Valid
10	0,250	0,344	Tidak Valid
11	0,554	0,344	Valid
12	0,527	0,344	Valid
13	0,310	0,344	Tidak Valid
14	0,509	0,344	Valid
15	0,248	0,344	Tidak Valid

Varians Total (σ^2_t) = 79,135

Dari hasil jumlah varians butir dimasukkan ke dalam rumus Alpha untuk menentukan reliabilitas instrumen tes : 0,7788

Dari perhitungan reliabilitas di atas menggunakan rumus Alpha diketahui $r_{hitung} = 0,7788$ yang kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan subyek $N = 34 - 1 = 33$ taraf signifikan 5% batas penolakan sebesar 0,344 (tabel nilai *product moment*)

Dengan demikian r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,7788 > 0,344$), maka data soal pemanfaatan media video animasi cerita rakyat dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik materi pokok memahami cerita rakyat yang dituturkan untuk instrumen tes yang akan digunakan dalam *pretest* dan *posttest* dinyatakan **Reliabel**.

Pemberian perlakuan dilakukan pada kelas eksperimen dan dilaksanakan pada proses belajar mengajar berlangsung dengan guru menggunakan media video animasi cerita rakyat sebagai media dalam mengajar. Sedangkan pada kelas kontrol proses belajar mengajar berlangsung dengan metode pembelajaran sesuai RPP sekolah dimana guru menggunakan cerpen dan buku teks. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang perbandingan proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi cerita rakyat dengan media buku teks dan cerpen dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Perlakuan diberikan sesuai dengan alokasi waktu yang diberikan pada RPP bahasa Indonesia yaitu 2 x 40 menit (2 kali pertemuan). Pemberian perlakuan diberikan kepada siswa kelas IPA X-1 sebagai kelas kontrol menggunakan media buku teks dan cerpen dan kelas bahasa X-1 sebagai kelas eksperimen menggunakan media video animasi cerita rakyat pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar materi pokok memahami cerita rakyat yang dituturkan. Kegiatan pemberian perlakuan pada kelas IPA X-1 dilaksanakan pada tanggal 28 dan 30 mei 2014, sedangkan perlakuan pada kelas Bahasa X-1 dilaksanakan pada 2 dan 3 Juni 2014. Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh, dengan $N-1 = 24 - 1 = 23$. Signifikasi 5%, maka diperoleh r_{tabel} 0,413 karena r_{hitung} 0,923 lebih besar dari r_{tabel} , maka data yang dianalisis

menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses guru dalam memanfaatkan media video pembelajaran cerita rakyat diperoleh rata-rata 93,58 %. Jika hasil tersebut dikonsultasikan pada kriteria-kriteria presentasi data kualitatif maka tergolong sangat baik.

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh, dengan $N-1 = 24 - 1 = 23$. Signifikasi 5%, maka diperoleh $r_{tabel} = 0,413$ karena $r_{hitung} 0,818$ lebih besar dari r_{tabel} , maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses siswa dalam pembelajaran menggunakan media video pembelajaran cerita rakyat diperoleh rata-rata 93,93%. Jika hasil tersebut dikonsultasikan pada kriteria-kriteria presentasi data kualitatif maka tergolong sangat baik.

Hasil Tes

Pengujian uji-t ini dimaksudkan untuk menyelidiki apakah ada pengaruh dalam pemberian *treatment* berupa pemanfaatan media video animasi cerita rakyat terhadap hasil belajar siswa kelas Bahasa pokok bahasan memahami cerita rakyat yang dituturkan pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik dengan melihat adanya perbedaan rata-rata perhitungan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mencari pengaruh tersebut maka dilakukan perhitungan uji beda rata-rata (uji-t) dengan menggunakan perhitungan statistik secara manual.

Hasil Pengukuran Belajar pretest dan posstest Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Deskriptif	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	Pretest	Postes	Pretest	Posttest
Rata-rata (mean)	54,7	72,7	50,4	83,2
Nilai Terendah	29	52	19	75
Nilai Temggi	75	85	65	93

Berdasarkan hasil analisis maka dapat diasumsikan bahwa nilai rata-rata yang dimiliki setiap kelompok, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen memiliki nilai yang berbeda antara rata-rata pretest dan posttes. Terjadi peningkatan skor belajar pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan pemanfaatan media video animasi cerita rakyat pada siswa kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik.

- 1) Perhitungan pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{SD_{X1}}{N-1} - \frac{SD_{X2}}{N-1}}}$$

$$= \frac{48,42 - 54,78}{\sqrt{\frac{148,34}{23} - \frac{113,1}{26}}}$$

$$= \frac{6,36}{\sqrt{6,45 - 4,19}}$$

$$= 4,24$$

$$db = n^1 + n^2 - 2 = 24 + 27 - 2 = 49$$

$$t_{tabel} 1\% = 2,39$$

dari perhitungan diatas maka dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,24 > 2,39$, maka dapat dikatakan bahwa pretest kelompok eksperimen dan pretest kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan.

- 2) Perhitungan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{SD_{X1}}{N-1} - \frac{SD_{X2}}{N-1}}}$$

$$= \frac{83,25 - 72,7}{\sqrt{\frac{20,89}{23} - \frac{109,51}{26}}}$$

$$= 5,803$$

$$db = n^1 + n^2 - 2 = 24 + 27 - 2 = 49$$

$$t_{tabel} 1\% = 2,39$$

dari perhitungan diatas maka dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,803 > 2,39$, maka dapat dikatakan bahwa pretest kelompok eksperimen dan pretest kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan.

- 3) Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{485}{27} = 17,962$$

$$\sum X^2 d = 11261 - 8712,03$$

$$= 2548,97$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(n-1)}}}$$

$$= \frac{17,962}{\sqrt{\frac{2548,97}{27 \times 26}}}$$

$$= \frac{17,962}{1,906}$$

$$= 9,424$$

4) Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{485}{27} = 17,962$$

$$\sum X^2 d = 32776 - 698896 \\ = 3655,33$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(n-1)}}} \\ = \frac{34,833}{\sqrt{\frac{34,833}{24 \times 23}}} \\ = \frac{34,833}{2,573} \\ = 13,538$$

Untuk t-hitung kelas kontrol dan kelas eksperimen

Diketahui :

$$\begin{aligned} (\sum X) &= 485 & \sum X^2 &= 11261 \\ (\sum Y) &= 836 & \sum Y^2 &= 32776 \end{aligned}$$

Dari data diatas kemudian dianalisis :

$$Mx = \frac{\sum X}{N} \\ = \frac{485}{27} = 17,962$$

$$My = \frac{\sum Y}{N} \\ = \frac{836}{24} = 34,83$$

$$\begin{aligned} \sum X^2 &= \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N} \\ &= 11261 - \frac{(485)^2}{27} \\ &= 11261 - 8712,03 \\ &= 2548,97 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum Y^2 &= \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N} \\ &= 32776 - \frac{(836)^2}{24} \\ &= 32776 - 29120,67 \\ &= 3655,33 \end{aligned}$$

Dari hasil data penelitian didapatkan hasil skor bahasa Indonesia pokok bahasan memahami cerita rakyat yang dituturkan dilakukan pretest dan posstest antara kelompok eksperimen kemudian dimasukkan dengan menggunakan rumus Uji-t sebagai berikut :

$$t = 5,344$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *t-test* dengan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,344 yang kemudian dikonsultasikan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf

signifikan 5% dan tingkat drajat pembagi (df) = $(N1 + N2) - 2$, maka didapatkan nilai $df = (24 + 27) - 2 = 49$. Maka didapatkan t_{tabel} sebesar 2,02 Ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $t_{hitung} = 5,344 > t_{tabel} 2,02$ Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa : “Ada pengaruh pemanfaatan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi cerita rakyat pada siswa kelas X pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik daripada menggunakan media buku teks dan print out cerita pendek yang diberikan kepada kelas kontrol yaitu kelas IPA 1 SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik.

Pada pembahasan ini akan membahas tentang pengaruh hasil belajar Bahasa Indonesia materi pokok memahami cerita rakyat yang dituturkan sebelum dan sesudah pemanfaatan media media video animasi cerita rakyat pada siswa kelas Bahasa X di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik.

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan deskriptif dapat diketahui untuk kelompok kontrol memiliki rata-rata pre-test 54,7 sedangkan hasil rata - rata post-test 72,7. Sedangkan untuk kelompok eksperimen memiliki hasil rata-rata pre-test 50,4 dan rata-rata post-test 83,2. Dari hasil analisis berserta penjelasan diatas maka dapat diasumsikan bahwa nilai rata-rata yang dimiliki setiap kelompok baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen memiliki nilai yang berbeda antara pre-test dan post-test. Dimana terjadi peningkatan skor belajar kelas eksperimen secara signifikan setelah diberikan perlakuan (treatment) dengan pemanfaatan media video animasi cerita rakyat pada siswa kelas bahasa X di SMA Negeri 1 Driyorejo gresik.

Untuk mengetahui keberartian nilai koefisien uji beda dua rata-rata antara pre-test dan post-test dilakukan dengan uji-t. dari hasil uji-t pada perbandingan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa harga t_{hitung} (5,344) lebih besar dari t_{tabel} (2,02) dengan menggunakan taraf signifikan 5%. Sehingga dengan demikian maka **Ha diterima** dan **Ho ditolak**. Yaitu ada pengaruh pemanfaatan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik.

PENUTUP

Simpulan

1. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah diamati oleh observer I yakni Didiet Restu dan observer II yakni Muvida Nur Septi mahasiswa dari Teknologi Pendidikan angkatan 2010, baik dari kegiatan guru dan siswa saat

memanfaatkan media video animasi cerita rakyat. Dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru diperoleh hasil 93,58% saat memanfaatkan media video animasi cerita rakyat, serta dari hasil pengamatan kegiatan siswa diperoleh 93,93% saat kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi cerita rakyat. Dari hasil rata-rata kedua observer kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi cerita rakyat “Si cantik Ringkitan dan Beruang Kuskus” di kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik dari ketetapan kriteria arikunto maka dikategorikan Sangat Baik.

2. Berdasarkan hasil belajar siswa pada pemanfaatan media video animasi cerita rakyat diperoleh hasil nilai pre-test atau tes awal dengan nilai rata-rata siswa yakni 50,4 kemudian setelah diberi perlakuan (*treatment*) hasil rata-rata belajar siswa meningkat menjadi 83,2. Sejalan dengan hal tersebut, uji-t menunjukkan t_{hitung} 5,344 sedangkan t_{tabel} dengan menggunakan taraf signifikan 5% adalah 2,02. Hal ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau t_{hitung} 5,344 > t_{tabel} 2,02. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemanfaatan media video animasi cerita rakyat terhadap hasil belajar siswa kelas X amata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik materi pokok memahami cerita rakyat yang dituturkan.

Saran

1. Sesuai hasil penelitian maka sebaiknya pemanfaatan Media video animasi cerita rakyat pada siswa kelas X SMA Negeri Driyorejo ini dijadikan acuan bagi para guru atau pengajar dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pemanfaatan disekolah, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi pokok memahami cerita rakyat yang dituturkan. Prosedurnya adalah sebagaimana dilampirkan dalam rencana pembelajaran.
2. Disarankan kepada guru dalam menggunakan metode pemanfaatan media video animasi sebagai media pembelajar untuk mengkondisikan siswa terlebih dahulu merencanakan persiapan dan tindak lanjut dengan baik dan tepat dalam penggunaan pemanfaatan media video animasi cerita rakyat sebagai media pembelajaran. Agar hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi IV*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajawali Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamalik, O. 2001. *Pendekatan baru strategi belajar mengajar berdasarkan SBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Keraf, Gorys. 1984. *Tata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Nusa Indah
- Munadi, Yudhi, 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung PERSADA (GP) Press.
- Nur'aini, umri dan Indriyani. 2008. *Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja grafindo Persada.
- Santrock, John. W. 2004. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Seels, Barbara B. dan Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setijadi. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Smaldino, E. Sharon, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta : Kencana
- Soeharto, Karti dkk. 2003. *Teknologi Pembelajaran Pendekatan Sistem, Konsep dan Model SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media*. Surabaya : SIC
- Sudjana, Nana. 1980. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru OFFSET
- Sugiyono. 2008. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugono, dkk. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisus
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). 2006. Jakarta
(Litbang.kemendikbud.go.id/content/standar%20Isi%20SD.pdf) Diunduh pada 4 Maret 2014
- Fernandez, Ibiz. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*.

California. <http://bagussugihharno.blogspot.com/2012/09/pengertian-dasar-animasi.html>. Diakses 4 maret 2014

Furoidah, Maya Fanny. 2009. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII MTS Surya Buana Malang*. Skripsi, Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP Universitas Negeri Malang <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TEP/article/view/4793> : Diakses 4 Maret 2014

Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Universitas Pendidikan Indonesia <http://kurtek.upi.edu/media/sources/PEDOMAN%20mediavideo.pdf>. Diunduh 4 Maret 2014



UNESA

Universitas Negeri Surabaya