

Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Siswa Kelas 5 SD Negeri 10 Lahat

¹Dara Shopy Varadhiba, ²Bukman Lian, ³Hetilaniar
^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang
Email: ¹Darashopy10@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita siswa kelas V SD Negeri 10 Lahat. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 10 Lahat yang berjumlah 30 Siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan tes menulis. Teknik analisa data menggunakan analisis regresi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan media film animasi terhadap kemampuan menulis kembali isi cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat.

Kata Kunci: *Media Film Animasi; Keterampilan Menulis*

PENDAHULUAN

Manusia memiliki bakat yang bisa ditingkatkan dengan latihan belajar secara berkala. Pendidikan ialah cara mendidik seseorang menggunakan metode pembelajaran berupa realisasi potensi siswa menjadi kemampuan atau kualifikasi yang datang melalui pendidikan, kita dapat membangun peradaban yang terus berkembang dari hari ke hari. Bahasa adalah alat pendidikan dimana memahami bahasa yang digunakan dalam pengantar pendidikan membantu dalam pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari, sehingga ada pengetahuan yang disampaikan dan diterima dengan baik (Meliana, 2021, hal. 219).

Ruang lingkup dalam pelajaran bahasa Indonesia meliputi empat bagian kemampuan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan juga menulis. Melalui empat kemampuan ini kita dapat menyerap dan mengkomunikasikan pembelajaran secara efektif dan baik (Zulfadewina, 2020, hal. 1309). Kemampuan menulis ialah kemampuan aktif dan juga produktif. Kemampuan ini berarti bahwa siswa dirancang untuk bisa menulis cerita atau karangan, yang mana cerita atau karangan tersebut menghasilkan sebuah karya. Kemampuan menulis diperlukan untuk semua siswa dalam hal kemampuan menulis, dimana siswa diharuskan

mempunyai beragam ide, pengetahuan dan pengalaman apa saja yang bisa kamu tuliskan terhadap tulisan (Kesuma, 2019, hal. 53).

Kemampuan menulis ialah sesuatu yang dibutuhkan bagi siswa SD. Menulis mempunyai makna, yaitu menuangkan gagasan atau pemikiran dalam bentuk huruf maupun angka. Hal tersebut diperlukan ketika siswa akan melanjutkan pendidikan ditingkat yang lebih tinggi. Namun, sekarang yang menjadi masalah ialah kemampuan menulis siswa bahkan pada setiap orang tidak bisa begitu saja dengan mudah muncul secara cepat, karena pada saat menulis siswa butuh banyak ide, gagasan dan inspirasi. Terlebih ketika memulai sebuah tulisan hal tersebut yang menghambat kegiatan menulis.

Permasalahan kemampuan menulis harus dapat ditanggulangi dengan membantu siswa meningkatkan kemampuan menulisnya. Melalui media film animasi siswa dapat menggambarkan atau menuliskan sesuatu dari hasil menonton film animasi tersebut. Penjelasan yang dilakukan siswa dengan menulis kembali isi cerita dapat menjadi modal siswa untuk melatih kemampuan menulisnya.

Rendahnya hasil belajar dalam kemampuan menulis kembali isi cerita pada siswa kelas V SD Negeri 10 Lahat disebabkan oleh berbagai macam faktor seperti faktor siswa dan juga guru, guru lebih terbiasa membaca cerita dan juga guru sangat jarang memakai media pembelajaran saat berlangsungnya proses belajar mengajar, yang membuat siswa kurang bersemangat untuk dapat ikut dalam proses belajar mengajar.

Melihat hal tersebut, maka dibutuhkan sebuah alternatif yang dapat meningkatkan tingkat keterampilan menulis siswa kelas V SD menggunakan sebuah media. Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan media sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang guru berikan mampu membuat siswa termotivasi selama mengikuti pembelajaran di kelas. Agar pembelajaran menulis di SD berjalan dengan baik guru diharuskan dapat lebih terampil dalam mengelola proses pembelajaran, guru dapat menggunakan sebuah media belajar mengajar yang dapat melibatkan siswa aktif selama berjalannya proses pembelajaran (Munirah, 2019, hal. 733).

Dari observasi awal atau wawancara guru yang saya dapatkan dapat dilihat bahwasannya kemampuan menulis terhadap siswa tingkat sekolah dasar di SD Negeri 10 Lahat kurang terasah secara baik. Guru lebih sering memberi tugas mengarang tanpa penjelasan yang memadai mengenai kaidah dalam suatu tulisan yang berkualitas dan akurat, sehingga siswa kurang kreatifitas dan imajinasi untuk menuangkan gagasan cerita. Media *powerpoint* yang kurang menarik digunakan oleh guru juga dapat mempengaruhi proses jalan pembelajaran siswa. Berbagai macam media pembelajaran yang bervariasi mampu memancing kreatifitas dan imajinasi siswa untuk dapat berpikir kritis dan mampu menulis ulang sebuah cerita. Pentingnya penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran mampu memberikan kontribusi, agar cara berpikir siswa dapat berkembang dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan juga siswa bisa mengamati secara langsung, seperti visualisasi sehingga siswa lebih mudah memahami alur cerita serta dapat mengaplikasikan komponen-komponen utama dalam menulis ulang cerita.

Film animasi adalah suatu media dengan diciptakannya khayalan gerak dari hasil perekaman berbagai rangkai gambar yang menggambarkan perubahan tempat. Pesan yang disampaikan oleh media film dilakukan melalui audio visual dengan meliputi unsur gerakan, media ini dapat terlihat menarik serta dapat diterima penonton terlebih dalam kalangan anak-anak. Selain itu film animasi tersebut dapat dengan mudah dipahami karena sudah diubah dalam bentuk gambar yang bergerak dan bersuara. Kelebihan film animasi untuk media pembelajaran ada tiga diantaranya, 1) deskripsi karakter yang unik juga menarik mempermudah untuk diingat, 2) tepat sasaran yang dituju, seperti anak-anak, 3) terdapat banyak ekspresi warna yang menarik.

Dalam penelitian ini digunakan suatu media yang bisa meningkatkan kreativitas serta imajinasi siswa dalam proses menulis ulang cerita yang terdapat dalam film animasi. (Rahayu, 2021, hal. 2). Dimana film animasi tersebut dipilih karena lebih familiar dengan video audio visual dibandingkan dengan buku cerita, sehingga penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji apakah pemanfaatan media

film animasi berpengaruh kepada keterampilan menulis kembali isi cerita pada siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memiliki minat untuk memahami adanya pengaruh media film animasi kepada keterampilan menulis cerita terhadap siswa. Oleh karena itu penulis ingin mengambil penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Siswa Kelas 5 SD Negeri 10 Lahat".

Berdasar pada judul di atas, maka tujuan dari penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita siswa kelas V SD Negeri 10 Lahat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh melalui kuesioner berupa pendapat responden kemudian data tersebut dikuantifikasikan dan akan digunakan untuk menguji hipotesis. Hasil dari uji hipotesis akan dipaparkan secara deskriptif. Penulis memilih menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif sebagai metode untuk mengukur dan menganalisis besaran pengaruh serta signifikansi antara variabel yang diteliti media film animasi terhadap kemampuan menulis kembali isi cerita.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 10 Lahat pada yang terletak di Jln. Letnan Amir Hamzah, Pasar Baru, Kecamatan Lahat, Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 10 Lahat yang berjumlah 30 Siswa. Sugiyono (2018, hal. 119) penentuan pengambilan sampel, apabila jumlah populasi 100 atau kurang, lebih baik mengambil semua sehingga penelitian bersifat populasi. Jadi jumlah sampelnya adalah 30 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling* sensus yakni teknik penentuan sampel bila semua populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2018, hal. 122).

Peneliti telah merencanakan serangkaian kegiatan penelitian sebagai berikut untuk penelitian ini : melakukan pemilihan sampel yang mewakili suatu populasi tertentu; membuat item pernyataan pada kuesioner dan pertanyaan pada penulisan essay (*posttest*); melakukan uji validasi data dengan menggunakan uji validitas *judgement expert* (pertimbangan dari ahli yang sesuai dengan bidangnya); memberikan media pembelajaran video film animasi dan membagikan kuesioner tentang media film animasi kepada sampel; memberikan test akhir (*posttest*) yaitu berupa tes menulis isi kembali cerita; Langkah akhir memakai uji statistik untuk menentukan terdapat atau tidaknya pengaruh serta signifikansi antara variabel media film animasi terhadap kemampuan menulis kembali isi cerita.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam model regresi bertujuan untuk mengevaluasi apakah distribusi variabel pengganggu atau residual memenuhi asumsi normal. Uji normalitas dari penelitian ini juga menggunakan pengujian Kolmogorov Smirnov test. Tabel di bawah ini menampilkan hasil pengujian normalitas:

Tabel 1.
Hasil Uji Normalitas

	Unstandardized Residual	Kriteria	Keterangan
N	30		
Kolmogorov-Smirnov Z	0,424		Data terdistribusi normal
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,994	> 0,05	

Sumber : data primer diolah tahun 2023

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov test, ditemukan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 ($0,994 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data dalam model regresi pada penelitian ini mempunyai distribusi yang sesuai dengan asumsi normal.

Uji Heterokedastisitas

Untuk uji keberadaan heteroskedastisitas, digunakan uji Glejser yang diolah menggunakan SPSS dapat ditemukan dalam tabel berikut:

Tabel 2.
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Sig.	Kriteria	Keterangan
Media Film Animasi	0,726	> 0,05	Tidak terjadi heterokedastisitas

Sumber : data primer diolah tahun 2023

Berdasarkan tabel di atas ditunjukkan bahwa nilai probabilitas (Sig.) dari variabel independen yakni media film animasi bernilai $0,726 > 0,05$. Dari simpulan tersebut didapatkan bahwa model dari regresi ini tidak terjadi heteroskedastisitas.

Analisis Regresi

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui besarnya nilai media film animasi terhadap kemampuan menulis kembali isi cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat.

Tabel 3.
Analisis Regresi

Model	Unstandarized coefficients	
	B	Std. Error
Constant	34,013	8,747
Media Film Animasi	0,490	0,131

Sumber : data primer diolah tahun 2023

Berdasarkan hasil di atas dapat dirumuskan model regresi dalam penelitian ini adalah:

$$Y = 34,013 + 0,490X + e$$

Persamaan regresi tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Nilai konstanta (a) sebesar 34,013 satuan atau positif artinya meskipun Media Film Animasi tidak ada atau tidak diupayakan peningkatannya, akan tetapi Kemampuan Menulis Kembali Isi Cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat sudah mulai terlihat ada.
2. Koefisien variabel Media Film Animasi (b) dari perhitungan regresi linier berganda nilai coefficients (b) = 0,490 satuan atau positif. Hal ini menunjukkan

apabila variabel Media Film Animasi meningkat, maka akan meningkatkan Kemampuan Menulis Kembali Isi Cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat.

Hasil Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, dilakukan uji hipotesis menggunakan metode Uji t. Uji t bertujuan untuk memahami pengaruh media film animasi dalam menjelaskan variabel kemampuan menulis kembali isi cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat.

Tabel 4.
Hasil Uji t

Model	B	t	Sig.	Keterangan
Media Film Animasi	0,490	3,728	0,001	H1 diterima

Sumber : data primer diolah tahun 2023

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

1. Menentukan hipotesis nihil dan hipotesis alternatif:

$H_0 : \beta = 0$, tidak ada pengaruh positif dan signifikan media film animasi terhadap kemampuan menulis kembali isi cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat.

$H_1 : \beta \neq 0$, ada pengaruh positif dan signifikan media film animasi terhadap kemampuan menulis kembali isi cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat.

2. Tingkat signifikansi (0.05)

$$\begin{aligned} t_{\text{tabel}} &= (\alpha/2; n - k) \\ &= (0,05/2; 30 - 2) \\ &= (0,025; 28) \\ &= 2,048 \end{aligned}$$

3. Kriteria pengujian

H_0 diterima jika $-2,048 \leq \text{thitung} \leq 2,048$

H_0 ditolak jika $\text{thitung} < -2,048$ atau $\text{thitung} > 2,048$

4. Menghitung nilai t

Diketahui nilai thitung pada tabel di atas sebesar 3,728.

5. Keputusan

Nilai thitung > ttabel ($3,728 > 2,048$) dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan media film animasi terhadap kemampuan menulis kembali isi cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat.

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Hasil koefisien determinasi dapat dilihat dari hasil analisis data sebagai berikut:

Tabel 5.
Hasil Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square
0,576	0,332	0,308

Sumber : data primer diolah tahun 2023

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS didapatkan nilai adjusted R square 0,308. Determinasi atau kontribusi model dari variabel Media Film Animasi terhadap Kemampuan Menulis Kembali Isi Cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat sebesar 30,8%. Sisanya sebesar 69,2% dipengaruhi oleh variabel lain seperti media auditif (media suara), media grafis, rekaman suara dan lain-lain.

Pembahasan

Penelitian ini menyelidiki pengaruh media film animasi terhadap kemampuan menulis kembali isi cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat. Berdasarkan analisis uji t diperoleh hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,728 > 2,048$), nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ dan koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,490, sehingga didapatlah H_0 ditolak H_1 diterima. Artinya media film animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis kembali isi cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat. Jika pemanfaatan media film animasi meningkatkan maka keterampilan menulis kembali isi cerita pada siswa juga mengalami peningkatan.

Media film animasi berpengaruh terhadap kemampuan menulis kembali isi cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat lebih termotivasi ketika belajar menggunakan media film animasi. Siswa terlihat bersemangat dan serius ketika menuliskan konten penting untuk dilihat di media film animasi. Siswa juga

bersemangat menulis dan mengembangkan gagasan atau hal-hal yang mengaitkan isi cerita dengan film animasi.

Film animasi yang ditampilkan memiliki gambar dan suara yang bergerak untuk membantu siswa fokus dalam pembelajaran yang berlangsung. Perhatian siswa lebih terfokus pada video dan suara. Hal ini dapat terlihat dari antusias dan semangat siswa dalam belajar. Gambaran film yang jelas membantu siswa memahami konteks pada cerita yang disajikan. Siswa juga dapat lebih dekat dengan karakter dalam film animasi dan merasakan suasana film yang nyata. Hal ini, memberikan siswa gambaran yang realistis tentang peristiwa yang dialami karakter dalam cerita dan mengungkapkan pikiran dan gagasan siswa dengan menuliskan kembali isi cerita.

Media film animasi termasuk media audiovisual yaitu media lengkap yang di dalamnya terdapat perpaduan antara bentuk visual dan suara. Media audiovisual digunakan untuk memberikan informasi yang dapat didengar dan dilihat sehingga suatu masalah, konsep atau proses dapat dijelaskan dengan lebih jelas dan lengkap secara abstrak dan tidak lengkap. Tidak heran jika siswa yang belajar dengan media film animasi mempunyai kemampuan menulis ulang isi cerita yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media konvensional.

Semakin banyak informasi yang dimiliki siswa, semakin mudah untuk belajar menulis kembali isi cerita yang ada di dalam film animasi. Informasi yang diperoleh siswa digunakan untuk mengembangkan argumen dan berlatih mengembangkan ide secara tertulis. Siswa akan dapat mengevaluasi pilihan kata, ejaan dan frase di dalam film animasi yang telah digunakan. Dengan penggunaan media film animasi dapat mendorong ide kreatif siswa dalam menulis ulang isi cerita. Visual seperti film animasi memudahkan siswa untuk memahami informasi dan menghidupkan penayangan menjadi lebih hidup. Siswa menjadi dekat dengan visual yang disajikan dari segi lokasi, peristiwa, karakter maupun situasi dalam sebuah film animasi.

Penggunaan media film animasi menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk mengajarkan siswa agar dapat menulis kembali isi cerita sehingga siswa tidak cepat merasa bosan, perhatian siswa lebih tinggi, keaktifan dan motivasi

dalam pembelajarannya meningkat, sehingga kemampuan menulis ulang isi cerita juga meningkat. Media film animasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kembali isi cerita.

Penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian sebelumnya oleh Astuti dan Ali (2014, hal. 15-17) bahwa penggunaan media film animasi berpengaruh terhadap kemampuan menulis. Dalam penggunaan media film animasi siswa lebih memperhatikan materi. Siswa menunjukkan keseriusan dengan berpartisipasi secara baik dalam proses pembelajaran berlangsung. Media film animasi mampu memotivasi siswa untuk melakukan aktivitas menulis kembali isi cerita.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh positif dan signifikan media film animasi kepada keterampilan menulis kembali isi cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat. Dan hasil determinasi atau kontribusi model dari variabel Media Film Animasi kepada Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita pada siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat sebesar 30,8%.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih. (2017). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Kesuma, I. G. N., Simpen, I. W., dan Satyawati, M. S. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Berbahasa Bali Melalui Media Pembelajaran Film Pendek. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. 8 (1), 52
- Meilana, S. F., Aulia, N., Zulherman, dan Aji, G. B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5 (1), 218–226
- Munirah & Bahri dan Fatmawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas III SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4 (2): 731-740
- Nurjamal, Daeng, Warta Sumirat, dan Riadi Darwis. (2019). *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta

- Rahayu, N. D., Zulherman, Z., dan Yatri, I. (2021). Animated Video Media Based on Adobe After Effects (AEF) Application : An Empirical Study for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*. 1783 (1), 112-116
- Samad, Muliati, dan Maryati. (2017). *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian (Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.)* Bandung: Alfabeta
- Suparno dan Mohamad Yunus. (2019). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan dan Aditin Putria. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tarigan, H.G. (2018). *Menulis Sebagai Sesuatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung
- Ulfa, D.M., dan Soenarto, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video dan Gambar terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. 5 (1). 22-34
- Zulfadewina, Sucipto, A., Iba, K., dan Zulherman. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia- Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*. 4 (4), 1308– 1314
- Zulherman, Amirullah, G., Purnomo, A., Aji, G. B., dan Supriansyah. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 9 (1), 1–10