



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FILM ANIMASI PELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN BERCERITA SISWA

SYLVIA ERLITA KRISTIANI^{1}, SUNAN BAEDOWI², PRASENA ARYANTO³*

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Semarang

**sylviakristiani765@gmail.com*

Informasi

Artikel

Dikirim: 14 September
2022

Direvisi: 29 Oktober
2022

Diterima: 16 November
2022

Kata Kunci: *Media
Pembelajaran Film
Animasi, Kemampuan
Bercerita, Pengembangan
Media*

Abstract

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah ditemukan permasalahan banyak siswa yang belum mampu menyimak dengan maksimal. Keterampilan menyimak siswa masih rendah. Penyebab rendahnya kemampuan tersebut tidak terlepas dari akibat penggunaan strategi dan media yang digunakan guru. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran film animasi untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Fokus penelitian tersebut adalah bagaimana pengaruh media pembelajaran film animasi pada pelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Kanisius Kudus?. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh media pembelajaran film animasi pada pelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Kanisius Kudus. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif. Teknik penentuan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2009: 13). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media film animasi terhadap aktivitas belajar siswa kelas III SD Kanisius Kudus. Hal tersebut didasarkan pada hasil uji paired samples t-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $19,03772 > 2,042$ maka H_0 ditolak, H_a diterima dan hasil aktivitas belajar setelah menggunakan media film animasi mencapai ketuntasan secara klasikal. Hasil uji beda rata rata yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,2504 > 2,000$ dengan rata rata aktivitas belajar sebelum tindakan 48,70 dan setelah tindakan 82,74.

PENDAHULUAN

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pembelajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik. Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Sugihartono (2012: 3) pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pembelajaran dan pelatihan.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab 1 Pasal 1 ayat 4 disebutkan bahwa “Standar Kompetensi lulusan adalah kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan”. Praktisi pendidikan terutama para guru dituntut untuk kerja keras mewujudkan apa yang disebutkan dalam Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 2. Proses pembelajaran di kelas menjadi tumpuan diperolehnya lulusan yang tidak hanya mampu menguasai pengetahuan, namun juga diharapkan memiliki sikap dan keterampilan yang memadai. Untuk mencapai lulusan yang berkualitas dalam berbagai hal baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan maka disusunlah kurikulum pada setiap jenjang pendidikan yang terdiri dari beberapa mata pelajaran dan diharapkan dapat menunjang kompetensi lulusan.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Salah satu kegiatan berbahasa adalah bercerita. Bercerita menjadi salah satu metode yang diyakini efektif menyampaikan pendidikan tentang nilai Nurgiyantoro (2001: 278), Hal ini disebabkan karena, (1) cerita dapat menciptakan emosi kasih sayang yang mengarah pada kebaikan, hasrat untuk melakukan perbuatan yang benar, (2) cerita menyediakan kekayaan keteladanan akan kebaikan, (3) cerita dapat membiasakan remaja dengan aturan moral yang perlu mereka ketahui, dan (4) cerita dapat membantu untuk membuat pengertian kehidupan, membantu untuk menciptakan kehidupan diri sendiri sebagaimana sebuah cerita.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Bahasa adalah alat komunikasi yang sangat penting bagi manusia. Seorang melalui bahasa dapat menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain. Keterampilan berbahasa sangat penting dimiliki oleh setiap manusia karena bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang dalam berbahasa, maka semakin jelas pula jalan pikiran orang tersebut.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar menjadi tugas dan tanggung jawab guru. Karena gurulah yang langsung membina para peserta didik disekolah melalui proses pembelajaran. Namun, mengupayakan peningkatan kualitas pendidikan ini bukanlah mudah, sehingga perlu adanya strategi dan media yang perlu digunakan dalam proses belajar mengajar. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Arsyad, 2006:3). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Penerapan media film merupakan salah satu bagian yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain penerapan media film yang kreatif turut mempengaruhi maksimal dan tidaknya tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Rohani (1997: 97-98) penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan. Kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dapat mempersiapkan sumber daya manusia melalui pendidikan yang berkualitas. Melalui media audiovisual diharapkan ada peningkatan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam hal peningkatan pembelajaran menyimak cerita dan peningkatan prestasi siswa.

Fakta yang terdapat di lapangan yaitu kondisi pembelajaran menyimak cerita masih terkesan monoton di dalam kelas, sehingga menyebabkan kualitas keterampilan berbahasa siswa masih kurang. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa di kelas, tidak semua siswa dapat aktif selama kegiatan pembelajaran bercerita. Apabila anak sudah mengetahui isi dan jalan

cerita, ditambah guru dalam bercerita kurang menarik akan mengakibatkan suasana kelas kurang kondusif. Selain itu, masih banyak terdapat guru yang mengambil materi pembelajaran keterampilan menyimak dari buku ajar yang sudah dimiliki siswa, baik materi tentang menyimak cerita, menyimak pidato, menyimak petunjuk, menyimak ceramah, maupun materi menyimak yang lain. Hal ini berdampak pada produksi bahasa mereka.

Kemampuan dalam menuangkan ide atau gagasan melalui tulisan masih kurang, hal ini bisa dilihat dari pendeknya tulisan siswa kalau siswa disuruh menceritakan kembali isi cerita. Selain itu dalam proses pembelajaran di SD Kanisius, guru tidak menggunakan media pembelajaran dan tidak melibatkan siswa secara langsung. Hal ini mengakibatkan kurang maksimalnya keterampilan menyimak cerita siswa (wawancara dengan guru kelas 3 SD Kanisius). Dengan penemuan fenomena seperti ini, penelitian ini penting untuk dilakukan agar guru kelas 3 SD Kanisius dapat mengetahui metode yang tepat agar kemampuan siswa kelas 3 SD Kanisius dalam bercerita pada saat pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Retno Pritasari dan Asri Susetyo Rukmi dari PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya tahun 2014 menunjukkan hasil bahwa penggunaan media film kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V sekolah dasar mengalami peningkatan. Hasil tersebut didapatkan melalui metode penelitian Tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan aktivitas pembelajaran mengalami peningkatan.

Berdasarkan pengalaman, pengamatan dan wawancara dengan guru kelas III SD Kanisius Kudus, ternyata banyak siswa yang belum mampu menyimak dengan maksimal. Keterampilan menyimak siswa masih rendah. Penyebab rendahnya kemampuan tersebut tidak terlepas dari akibat penggunaan strategi dan media yang digunakan guru. Metode mengajar guru yang masih berceramah saja dan monoton tanpa menggunakan media membuat siswa kurang aktif dan kreatif dan tidak tertarik pada materi pelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas III SD Kanisius Kudus. Oleh karena itu berdampak pada data rendahnya hasil belajar. Pada kenyataannya hampir dari setengah jumlah siswa kelas III yang belum mencapai kriteria rata-rata kelas. Hal itu terbukti setelah guru bercerita dan memberikan pertanyaan pada siswa, hanya sedikit sekali siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Siswa beranggapan bahwa keterampilan menyimak itu mudah sehingga mereka meremehkan pembelajaran menyimak khususnya menyimak cerita anak.

Dari penjabaran di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Film Animasi Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas III SD Kanisius Kudus”.

METODE

Berdasarkan pada tujuan penelitian, menjelaskan pengaruh media pembelajaran film animasi pada pelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Kanisius Kudus., maka jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini tergolong kuantitatif karena analisis datanya bersifat kuantitatif atau statistik. Metode penelitian kuantitatif dipilih dengan maksud untuk memperoleh gambaran yang diteliti dengan sistematis, faktual dan akurat dengan membuat angket kepada responden yang akan memberikan respon terhadap pernyataan tentang variabel pengaruh pembelajaran film animasi terhadap kemampuan bercerita siswa kelas III SD Kanisius Kudus.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan peneliti melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Observasi & wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lengkap dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner. Sebelum melakukan wawancara peneliti menyiapkan pedoman pertanyaan.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian regresi dan korelasi yang merupakan garis trend dari suatu kegiatan atau variabel yang terdiri dari 2 (dua) faktor atau lebih. Korelasi yaitu untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel Y (dependen) dengan variabel X (independen) dalam suatu kegiatan tertentu. Variabel X berupa Pengaruh pembelajaran media film animasi dan Y berupa Kemampuan bercerita siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Hasil yang diperoleh didapatkan deskriptif nilai tertinggi pada hasil aktivitas belajar kelas sebelum menggunakan metode audiovisual adalah 60 dan nilai terendah 30 dengan nilai rata-rata 48,71. Sedangkan nilai tertinggi pada hasil aktivitas belajar kelas setelah menggunakan metode audiovisual didapatkan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 70 dengan nilai rata-rata 82,74. Sehingga selisih nilai rata-rata adalah 32. Dengan melihat hasil aktivitas belajar ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan metode audiovisual SD Kanisius Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.

Tabel 1 Nilai Aktivitas Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah dilakukan Tindakan

Keterangan	Nilai Sebelum dilakukan Tindakan	Nilai Setelah dilakukan Tindakan
Nilai Tertinggi	60	100
Nilai Terendah	30	70
Rata - Rata	48,71	82,74
Selisih Rata - Rata	32	

Uji Normalitas

Uji normalitas data awal dilakukan pada hasil aktivitas sebelum menggunakan metode audiovisual. Hasil uji normalitas awal menunjukkan bahwa L hitung (0,1160) < L tabel (0,1591) pada taraf signifikan 5% dengan N = 31 sehingga diterima. Dengan demikian data nilai aktivitas belajar kelas sebelum menggunakan metode audiovisual berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Lilifors Awal

L Hitung	L Tabel	Keterangan
0,1160	0.1591302976	Normal

Uji normalitas data akhir dilakukan pada hasil aktivitas belajar setelah menggunakan metode audiovisual Hasil uji normalitas akhir menunjukkan bahwa L hitung (0,1383) < L tabel (0,1591) pada taraf signifikan 5% dengan N = 31 sehingga diterima. Dengan demikian data nilai aktivitas belajar setelah menggunakan metode audiovisual berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Lilifors Akhir

L ₀ Hitung	L ₀ Tabel	Keterangan
0,1383	0.1591302976	Normal

Uji Hipotesis

Uji beda rata-rata digunakan untuk mengetahui apakah rata-rata nilai aktivitas belajar setelah menggunakan metode audiovisual lebih baik dari sebelum menggunakan metode audiovisual. Setelah melakukan pengisian angket aktivitas belajar yang ada pada instrumen penelitian yang penghitungannya dapat dilihat pada lampiran, diperoleh $\bar{x}_1 = 82,74194$ dan $\bar{x}_2 = 48,70968$, $n_1 = n_2 = 31$ dan $s^2 =$ maka hasil $t_{hitung} = 17,2504$. Menentukan t_{tabel} dapat dilihat pada tabel distribusi t dengan $dk = 31 + 31 - 2 = 60$ dan $\alpha = 5\%$, sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,000$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,2504 > 2,000$, maka H_0 ditolak. Rata-rata hasil aktivitas belajar kelas yang tidak menggunakan metode audiovisual lebih dari rata-rata hasil aktivitas belajar kelas yang menggunakan metode audiovisual.

Uji Ketuntasan Aktivitas Belajar

Persentase ketuntasan aktivitas belajar sebelum tindakan adalah 0% dan setelah tindakan adalah 100%. Tindakan dikatakan berhasil apabila minimal 70% dari jumlah siswa berkategori baik dan sangat baik ($>76\%$ Aktivitas yang diamati). Ketuntasan aktivitas belajar dapat juga dihitung menggunakan uji t-dua sampel (paired samples t-test). Pada hasil aktivitas belajar setelah menggunakan metode audiovisual diperoleh nilai $t_{hitung} = 19,03772$ sedangkan t_{tabel} untuk $dk = 31 - 1 = 30$ dan taraf signifikan 5% diperoleh dengan peluang $(1-\alpha)$ maka $t_{tabel} = 2,042$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $19,03772 > 2,042$, maka H_0 ditolak, maka hasil aktivitas belajar setelah menggunakan metode audiovisual mencapai ketuntasan secara klasikal. Hal ini dapat dilihat juga pada nilai rata-rata nilai aktivitas belajar adalah 82,74 lebih besar dari 70.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa. Ada pengaruh media film animasi terhadap aktivitas belajar siswa kelas III SD Kanisius Kudus. Hal tersebut didasarkan pada hasil uji paired samples t-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $19,03772 > 2,042$ maka H_0 ditolak, H_a diterima dan hasil aktivitas belajar setelah menggunakan media film animasi mencapai ketuntasan secara klasikal. Hal ini dapat dilihat juga pada nilai rata-rata nilai aktivitas belajar adalah 82,74 lebih besar dari 70.

Ada perbedaan rata-rata aktivitas belajar menggunakan media film animasi terhadap aktivitas belajar siswa kelas III SD Kanisius Kudus. Dengan hasil uji beda rata rata yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,2504 > 2,000$ maka H_0 ditolak Sehingga rata rata hasil aktivitas belajar kelas menggunakan media film animasi lebih baik daripada rata rata hasil aktivitas belajar kelas menggunakan model konvensional, hal ini ditunjukkan dengan rata rata aktivitas belajar sebelum tindakan 48,70 dan setelah tindakan 82,74.

Saran Bagi Sekolah Sekolah hendaknya mengupayakan untuk memberikan fasilitas yang lebih baik dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Bagi guru diharapkan untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi Bagi orang tua agar dapat meningkatkan perhatian, memberikan bimbingan arahan dan motivasi serta memantau putra-putrinya dalam belajar. Bagi Siswa untuk lebih meningkatkan konsentrasi dan motivasi pada saat proses belajar mengajar, karena materi yang disampaikan oleh guru perlu dicerna dan dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Prakosa, G. (2013). *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. DKI Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Media

- Rohani, A. (1997). *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sinaga, A. M. & Hadiati, S. (2001). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bachtiar, B. S. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak. Kanak dan Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Danim, S. (2002). *Inovasi Pendidikan dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Dimiyati, M. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mashudi, Toha. (2007 :3): Pembelajaran di SD. Diakses dari laman web pada tanggal 21 maret 2014 Pukul 21.38 WIB dari: <http://masguruonline.wordpress.com/2013/05/20/karakteristik-umum-pembelajaran-di-sekolah-dasar/>
- Robbin. (2007). *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahfitri, Y. (2011). *Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer*. Jurnal SAINTIKOM, 213-216.
- Tim Pengembangan MKDP.(2012). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang Republik Indonesia no.8 tahun 1992 tentang Perfilman. Bab I pasal 1 ayat 1
- Yusdi, M. (2010). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.