

Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar

Nur Ilmi¹, Reskiyanti Tajuddin²

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: nurilmi@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas V SD Inpres Banga Banga Kabupaten Barru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan desain Pre-Experimental dalam bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis karangan narasi siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Banga Banga Kabupaten Barru sebanyak 112 orang, sedangkan sampelnya adalah kelas V dengan jumlah siswa 20 orang. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes pada materi menulis karangan narasi berupa pretest dan posttest. Teknik analisis data yaitu dengan uji Paired Sample T-test. Berdasarkan hasil analisis statistika inferensial diperoleh $P = 0,000$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan mengalami peningkatan pada siswa kelas V SD Inpres Banga Banga Kabupaten Barru terhadap kemampuan menulis karangan narasi.

Kata Kunci: Media video animasi, karangan narasi.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang digunakan sebagai bahasa pengantar dan pemersatu seluruh lapisan masyarakat yang ada di Indonesia. Namun, dalam kegiatan sehari-hari seringkali ditemukan kesalahan dalam penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dikemukakan oleh Susanto (2013) terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, diantaranya keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Keempat aspek keterampilan ini saling terikat meskipun memiliki kesulitan tersendiri. Namun, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan bahasa yang paling diperlukan. Menulis merupakan sebuah kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam bentuk tertulis yang digunakan untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan dan orang lain dapat memahami isi tulisan tersebut. Dalam jenjang pendidikan di sekolah dasar, salah satu keterampilan menulis yang sudah mulai di latih adalah menulis karangan narasi. Karangan narasi mengungkapkan tentang kejadian menurut urutan terjadinya (kronologis). Melalui kegiatan menulis karangan narasi, diharapkan siswa mampu menceritakan kejadian secara runtut. Namun menulis karangan narasi bukan hal mudah dipelajari. Oleh karena itu, kita butuh banyak latihan dan praktik (Samsudin, 2012)

Permasalahan sekarang adalah lemahnya kemampuan menulis masyarakat Indonesi. Lembaga survei Internasional menunjukkan tingkat literasi masih rendah.

Dari survei yang dilakukan PISA (*Programme for International Student Assessment-red*) pada tahun 2019 dari 77 negara yang disurvei, Indonesia berada diposisi 72. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa sungguh rendahnya aktivitas menulis masyarakat Indonesia. Dalam hal ini disebabkan lemahnya kemampuan menulis pada siswa karena siswa kurang memiliki wawasan dan kurang mampu dalam mengeluarkan imajinasi atau ungkapan mereka dengan baik ketika menulis dan siswa juga masih menganggap bahwa menulis merupakan kegiatan yang membosankan.

Dalam pembelajaran keterampilan menulis tidak mungkin cukup hanya disampaikan dengan teori namun dibutuhkan juga dorongan atau stimulus kepada siswa. Terkait dengan permasalahan di atas, harus dicarikan solusi agar dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dan perlu dilakukan perubahan. Oleh sebab itu, salah satu solusinya adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga pada akhirnya siswa menyukai pembelajaran menulis. Media ini harus mampu menyampaikan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun tulisan. Bukan hanya itu saja media yang dibutuhkan adalah media yang mampu membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran hingga akhir.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sadiman, Rahardjo, Haryono & Harjito (2014) media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim yang disampaikan kepada penerima pesan. Dalam dunia pendidikan media diartikan sebagai sarana yang digunakan pendidik/guru untuk mengantarkan pesan.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) bahwa media adalah: Bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, Rahardjo, Haryono & Harjito, 2014, h.7).

Media pembelajaran merupakan peralatan yang berbentuk fisik yang didesain secara tersusun untuk menyampaikan informasi. Peralatan fisik yang dimaksud meliputi benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan jaringan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018). Susilana & Riyana (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang ingin disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara kreatif sehingga mempermudah kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih baik. Selanjutnya Suryani, Setiawan & Putria (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik, dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir, menanamkan apa

yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media audio visual merupakan salah satu dari beberapa jenis media pembelajaran yang menggabungkan antara dua unsur yaitu unsur suara (*audio*) dan unsur gambar (*visual*). Sebagaimana yang diungkapkan Suryadi (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual merupakan media yang memiliki dua unsur yaitu unsur suara dan unsur gambar, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Sejalan dengan pengertian tersebut, Ummysalam (2017) mengemukakan dalam bukunya pengertian media audio visual adalah suatu perantara yang penyampainnya melalui pendengaran dan pandangan sehingga dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis adalah media video animasi. menurut Limbong dan Simarmata (2020) mengemukakan bahwa Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat, sehingga animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat beberapa objek yang seolah-olah hidup disebabkan dari kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian ditampilkan dengan urutan tertentu. Sedangkan menurut Madcoms (2009) dalam bukunya menyatakan animasi adalah gerakan yang diperoleh dari proses manipulasi video. Animasi merupakan perubahan gambar yang beraturan dalam setiap waktu. Pengertian lain juga disebutkan oleh Limbong, Napitupulu & Sriadhi (2020) bahwa animasi adalah gambar yang berasal dari kumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa video animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis. Video animasi dalam dunia pendidikan memberikan keuntungan bagi siswa dan pengajar karena video animasi digolongkan kedalam media berbasis audio visual yang memiliki lebih dari satu unsur, yaitu unsur suara dan unsur gambar dan tentunya juga dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Keuntungan bagi siswa, video animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman yang lebih cepat terhadap suatu bidang ilmu tertentu, selain itu membantu siswa yang memiliki gangguan pendengaran ataupun yang memiliki gangguan penglihatan. Keuntungan bagi pihak pengajar, video animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi atau informasi kepada siswa.

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Saputra dan Shofa (2015) menunjukkan bahwa media video animasi memberikan pengaruh yang sangat efektif dan inovatif terhadap kemampuan menulis karangan narasi. Indrawati mengutip dalam buku Simarmata (2020) video animasi diartikan sebagai sebuah objek yang bergerak dinamis dan tidak statis. Objek berupa teks maupun bentuk-bentuk yang lainnya. Bentuk-bentuk gerak animasi sangat banyak jenisnya. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk.

Kenyataan sekarang yang terjadi di sekolah dasar khususnya pada pembelajarn bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi, penggunaan media video animasi masih jarang digunakan. Hal ini disebabkan karena minimnya pengetahuan tentang video animasi dan peralatan dalam penayangannya seperti proyektor belum tentu tersedia di beberapa sekolah. Sebagai inovasi baru dalam media audio visual, video animasi dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, khususnya belajar menulis. Sehingga kemampuan menulis siswa dapat digunakan semaksimal mungkin.

Penilaian yang dilakukan terhadap karangan siswa biasanya bersifat holistik, impresif, dan selintas. Jadi, penilaian yang bersifat menyeluruh berdasarkan kesan yang diperoleh dari membaca karangan secara selintas. Penilaian yang bersifat holistik memang diperlukan. Akan tetapi, agar guru dapat menilai secara lebih objektif dan memperoleh informasi yang lebih rinci tentang kemampuan siswa untuk keperluan diagnostik-edukatif, penilai hendaknya disertai dengan penilaian yang bersifat analitis. Penilaian dengan pendekatan analitis merinci karangan ke dalam aspek-aspek atau kategori-kategori tertentu. ada pun bentuk penilaian menulis karangan narasi yang digunakan merujuk pada Model *English as a Second Language* (ESL).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik mengadakan penelitian tentang pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kela V SD Inpres Banga Banga Kabupaten Barru. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas V SD Inpres Banga Banga Kabupaten Barru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan yaitu pra-eksperimental (*pre-experimental design*) dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2020 selama 4 hari. Tempat penelitian adalah di SD Inpres Banga Banga. Alamat Banga Banga, Kecamatan Barru Kabupaten Barru, Sulawesi Selatan. Penelitian ini menggunakan satu kelas, dimana sebelumnya diberikan *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal siswa. Setelah itu, diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media video animasi. Pada akhir penelitian dilakukan *posttest* untuk melihat kemampuan menulis karangan narasi siswa setelah diberi perlakuan.

Adapun variabel bebasnya atau yang memberi pengaruh adalah media video animasi sedangkan variabel terikatnya atau yang diberi pengaruh adalah kemampuan menulis karangan narasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Banga Banga Kabupaten Barru yaitu sebanyak 112 orang siswa, teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sampel yang diambil yaitu siswa kelas V SD SD Inpres Banga Banga Kabupaten Barru sebanyak 20 orang siswa.

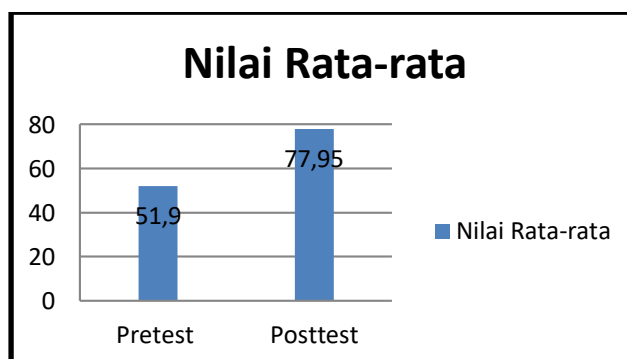
Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi. Tes yang diberikan adalah tes tertulis dengan bentuk esai (uraian). Teknik analisis data yang digunakan ada dua, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Untuk analisis statistik inferensial terdapat dua uji yang digunakan yaitu uji prasyarat data dan uji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data yaitu uji normalitas. Setelah uji prasyarat data memenuhi syarat maka dilakukan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil statistik deskriptif

- a. *Pre-test*: Rata-rata nilai yang diperoleh dengan jumlah 20 orang siswa yaitu 51,9 dengan nilai median 50,5 dan modus 39. Sedangkan standar deviasi yang diperoleh 12,17 dengan nilai minimum 36 dan nilai maksimum 69.
- b. *Post-test*: Rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 77,95 dengan nilai median 80 dan modus 86. Sedangkan standar deviasi yang diperoleh yaitu 7,10 dengan nilai minimum 65 dan nilai maksimum 86.

Berikut adalah gambaran hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam diagram batang.



Gambar 1. Diagram batang nilai rata-rata tes awal dan tes akhir

Berdasarkan perhitungan rata-rata tes hasil belajar, nilai *posttest* yang diberikan pengajaran dengan media video animasi lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* yang tidak diberikan pengajaran berupa video animasi. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh pada kelas V sebelum dan sesudah diberi pengajaran dengan menggunakan media video animasi.

Hasil Statistik Infrensial

Sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data yaitu uji normalitas. Untuk uji normalitas diperoleh koefisien signifikansi data lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Uji prasyarat data telah terpenuhi sehingga uji hipotesis dengan menggunakan *paired sample t-test* dapat dilakukan.

Berdasarkan data diperoleh bahwa $t_{tabel} > t_{hitung}$ ($12,543 > 2,093$) dan signifikansi, $0,05$ ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas V SD Inpres Banga Banga Kabupaten Barru. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa perubahan nilai yang cukup besar disebabkan karena diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media video animasi dimana dalam proses pembelajaran siswa memfokuskan perhatiannya terhadap video animasi yang diputar. Cerita-cerita yang disajikan saat proses pembelajaran menarik bagi siswa karena setiap cerita mengandung nilai-nilai pendidikan yang mudah dan dekat dengan kehidupan siswa. Serta pembelajaran dengan media video animasi merupakan hal baru bagi siswa sehingga mereka merasa semangat dalam mengerjakan tugas maupun mengikuti pembelajaran.

Menurut Limbong dan Simarmata (2020) video animasi merupakan media pembelajaran yang berasal dari sekumpulan berbagai objek yang tersusun sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Melalui media tersebut, siswa dalam belajar nantinya tidak menghayal dan mengambang tentang materi yang diajarkan dan dengan kehadiran media ini dapat menjadikan siswa aktif dan mendapat hasil nilai yang tuntas dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti dan Mustadi (2014) yang menghasilkan bahwa media video animasi mampu membantu tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran menulis di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan pengamatan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh hasil siswa setelah diberikan pembelajaran dengan penggunaan media video animasi, hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap kemampuan menulis karangan narasi pada kelas V SD Inpres Banga Banga Kabupaten Barru. Adapun saran yang dapat diajukan yaitu 1) Bagi guru dapat memperluas wawasan dan pengetahuan serta dapat menemukan media pembelajaran yang berbeda lagi sehingga belajar di kelas tidaklah lagi dipandang sulit oleh siswa melainkan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan; 2) Bagi siswa dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran keterampilan bahasa Indonesia dan mempermudah dalam mengasah keterampilan siswa itu sendiri; 3) Bagi peneliti hendaknya penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan dan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada penelitian ini dapat disempurnakan; 4) Bagi sekolah dapat meningkatkan kualitas dari sekolah yang dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Limbong, Tonni., Napitupulu, Efendi., & Sriadhi. 2020. *Multimedia Editing Video dengan Corel Video Studio X10*. Yayasan Kita Menulis.

- Limbong, Tonni., & Simarmata, Janner. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Madcoms. 2010. *Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS4*. Yogyakarta: CV Adi Offset.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputra, & Shofa. 2015. Keefektifan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi dan Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. Semarang. Universitas PGRI.
- Samsudin, A. 2012. Peningkatan Kemampuan Menulis Eksposisi Berita Dan Menulis Eksposisi Ilustrasi Siswa Kelas V Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Terpadu Membaca Dan Menulis. *br. Jurnal Penelitian Pendidikan*. 13(2), 1-11.
- Simarmata, Janner. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia*. Yayasan Kita Menulis.
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susilana, R., & Riyana, C. 2016. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ummysalam. 2017. *Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.