

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DAN PENGETAHUAN AWAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS NARASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Mega Prasrihamni
Universitas PGRI Palembang
Email: megaprasrihamni@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa mengalami kesulitan dalam menulis narasi dan rendahnya nilai yang diperoleh siswa dalam menulis narasi. Untuk itu, perlu terobosan baru dalam pembelajaran menulis narasi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran film animasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang pengaruh penggunaan media film animasi dan pengetahuan awal terhadap keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Kampung Jawa Kota Solok. Jenis penelitian adalah *quasy eksperiment*. Populasinya adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 40 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Data penelitian dikumpulkan menggunakan tes pengetahuan awal dan tes keterampilan menulis narasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media film animasi dan pengetahuan awal terhadap keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Kampung Jawa Kota Solok. Rekomendasi penelitian ini adalah media film animasi dapat diajukan sebagai dasar pemikiran bahwa media film animasi dan pengetahuan awal merupakan faktor yang dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi.

Kata Kunci: media film animasi, pengetahuan awal, menulis narasi

Abstract

This research is motivated by students having difficulty in writing narration and the low value obtained by students in writing narration. For this reason, a new breakthrough in learning to write narrative is needed, namely by using animated film learning media. The purpose of this study is to obtain information about the influence of the use of animated film media and initial knowledge of narrative writing skills in fifth grade students of the 11th Elementary School in Kampung Jawa, Solok City. This type of research is quasy experiment. The population is all grade V students consisting of 2 classes with a total of 40 people. Sampling was done by purposive sampling technique. Research data were collected using initial knowledge tests and narrative writing skills tests. The results showed that there was an influence of animated film media and initial knowledge on narrative writing skills in fifth grade students of the 11th Elementary School in Kampung Jawa, Solok City. The recommendation of this study is that animated film media can be submitted as a rationale that animated film media and initial knowledge are factors that can improve narrative writing skills

Keywords: animated film media, preliminary knowledge, narrative writing

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam sistem pendidikan di Indonesia merupakan hal yang sangat penting. Hal ini disebabkan oleh peran bahasa Indonesia yang sangat strategis, yakni sebagai bahasa pengantar dalam dunia

pendidikan dan sebagai bahasa nasional/bahasa negara. Oleh karena itu, mutu pembelajaran bahasa Indonesia sangat besar dampaknya terhadap mutu pendidikan nasional dan kekentalan kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia. Kualitas mutu pembelajaran bahasa

Indonesia dapat terlihat pada keterampilan menulis, karena menulis adalah rangkaian proses berpikir, berkaitan erat dengan kegiatan penalaran. Penalaran yang baik dapat menghasilkan tulisan yang baik pula. Menulis merupakan kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan tulisan sebagai medianya.

Terkait hal yang diuraikan, berdasarkan hasil observasi penulis di SDN 11 Kampung Jawa kelas V, umumnya proses pembelajaran menulis narasi belum menciptakan suasana belajar yang kondusif, terutama dalam pembelajaran menulis narasi. Pendekatan yang digunakan masih monoton (konvensional) dalam pembelajaran menulis. Pembelajaran cenderung dilaksanakan dengan memberi contoh, kemudian siswa mengikuti contoh yang ditetapkan, yang biasanya diambil dari buku paket. Pelaksanaan pembelajaran menulis narasi masih mengharuskan siswa untuk mengikuti apa yang ditentukan, seperti guru menentukan judul, menentukan pokok pikiran tiap paragraf dan lainnya. Selanjutnya siswa harus mengembangkan judul menjadi karangan (narasi). Jadi pembelajaran masih berpusat pada guru. Siswa belum diberi kesempatan secara demokratis untuk mengungkapkan ide-idenya yang ada dalam pikirannya.

Melihat fenomena di atas, kiranya perlu dilakukan terobosan baru dalam pembelajaran menulis, khususnya menulis narasi. Ada beberapa media yang bisa digunakan untuk mengajarkan menulis narasi. Hanya saja setiap media memiliki tingkat keefektifan yang berbeda-beda. Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak lepas dari peran media, sebab media merupakan suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah. Media dapat menyampaikan pesan-pesan untuk tujuan

pembelajaran karena tujuan pembelajaran karena tujuan media untuk memfasilitasi komunikasi. Yang terpenting adalah guru dapat memilih media dan metode secara hati-hati untuk menjamin bahwa pesan yang disampaikan diterima siswa secara jelas dan benar. Kurangnya penggunaan media dan metode yang bervariasi oleh guru menjadikan proses pembelajaran menulis narasi menjadi kurang menarik dan bermakna. Untuk itu seorang guru perlu untuk menggunakan media yang dapat menumbuhkan keterampilan menulis narasi siswa. Penelitian ini mencoba menerapkan media film animasi pada keterampilan menulis narasi sehingga nantinya diketahui pengaruh atau signifikansi penggunaan media film animasi dalam keterampilan menulis narasi.

Film animasi merupakan media yang menciptakan khayalan gerak sebagai pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi (Sardiman, 2006: 170). Media film animasi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak. Media ini akan menjadi menarik dan selalu siap diterima penonton khususnya anak-anak. Film animasi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran menulis karangan narasi dapat membantu guru menghadirkan suatu rekaman dunia lengkap dengan unsur gambar, suasana, suara, ruang, waktu dapat menggantikan alam sekitar dan objek yang sulit serta bisa menggugah emosi. Astuti (2014:261) menyimpulkan penggunaan media film animasi sangat berpengaruh terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD di Kecamatan Imogiri Bantul. Fahma Sukmaniar menyimpulkan bahwa penggunaan media film animasi dapat

meningkatkan keterampilan menulis narasi di SD Negeri 2 Drono, hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata keterampilan menulis narasi siswa meningkat dari siklus 1 ke siklus 2. Pemutaran film animasi sesuai dengan materi yang diajarkan diharapkan dapat membentuk ingatan emosional dalam diri peserta didik dan dapat mengkomodasikan peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran menulis narasi. Media film animasi tidak hanya menyajikan materi yang dapat diterima dengan indera penglihatan saja akan tetapi juga mengajak siswa untuk menggunakan indera pendengar, dengan demikian peserta didik juga dapat belajar memperkaya kosakatanya karena peserta didik berkesempatan untuk melihat penggunaan bahasa sekaligus mendengarnya.

Banyak sekali film animasi yang ada di Indonesia, baik itu yang mendidik ataupun tidak mendidik. Pemanfaatan film animasi yang mendidik, sangatlah bagus untuk membantu anak dalam belajar. Pemanfaatannya sebagai media pembelajaran bisa merangsang anak tertarik dalam materi yang disampaikan karena disertai gambar bersuara dan bergerak yang menarik sesuai usia anak.

Selain itu, film animasi dipilih karena memiliki latar, tokoh dan keruntutan peristiwa atau kejadian (alur) (Sardiman, 2006: 19). Unsur gambar yang ada juga menjadikan jalan cerita yang dialami tokoh-tokoh di dalamnya lebih menarik. Beberapa kelebihan yang ditampilkan dalam media film animasi ini kemudian dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi. Pesan atau informasi yang ada dalam media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk menuangkan ide-

idenya ke dalam bentuk tulisan. Selain itu, media ini diharapkan mampu merangsang pola pikir siswa untuk berpikir lebih runtut dan mengembangkan idenya menjadi karangan narasi yang baik.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Audio Visual sebagai media pembelajaran adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar). Sedangkan menurut Hujair (2008: 5), audio visual merupakan kombinasi audio dan visual penyajian materi bahan ajar akan lebih optimal dengan menggunakan media ini. Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan dapat didengar dan dapat sebagai bahan diskusi.

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dengan menggunakan media sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Menurut Lowe(2004:117) menyatakan bahwa penggunaan animasi tampaknya digunakan untuk memenuhi fungsi afektif, yaitu untuk menarik perhatian, melibatkan pelajar, dan mempertahankan motivasi. Dengan media, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa. Metode mengajar akan lebih bervariasi jika dipadu dengan media, terutama jika guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. Selain itu, dengan menggunakan media siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

Media pembelajaran menurut indera dibagi menjadi 3 macam; (a) pembelajaran audio, yaitu pembelajaran dengan menggunakan indera pendengaran, seperti mendengarkan radio, program-program berita, dan lain sebagainya, (b) pembelajaran visual, yaitu pembelajaran menggunakan indera penglihatan. Media ini dibagi menjadi dua, yaitu dengan menggunakan alat penayangan seperti film dan tanpa menggunakan alat penayangan yang dibagi menjadi 3, yaitu: (1) benda dan kejadian nyata seperti pena, kaca, dan aktifitas duduk, (2) benda dan kejadian buatan seperti miniatur dan peragaan, (3) gambar dan lukisan seperti gambar fotografi dan non fotografi, dan (c) pembelajaran audio visual, yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan seperti film dan video, menonton televisi, dan drama (Sardiman, 2006: 19). Dalam perkembangannya, media pembelajaran bahasa sudah semakin maju. Media pembelajaran sekarang lebih banyak menggunakan media audio visual seiring dengan berkembangnya teknologi misalnya laptop, komputer tablet, iPad, dan handphone. Guru dan siswa sekarang lebih menyukai media pembelajaran yang praktis dan efisien, tidak terkecuali dalam pembelajaran menulis. Salah satu media pembelajaran bahasa yang praktis penggunaannya adalah media animasi. Media Animasi sangat cocok untuk pembelajaran menulis karena tampilannya yang menarik, penggunaannya yang mudah dan dapat digunakan berulang kali. Hal ini akan membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran menulis. Pembelajaran akan lebih menarik

perhatian siswa dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan media, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa. Metode mengajar akan lebih bervariasi jika dipadu dengan media, terutama jika guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. Selain itu dengan menggunakan media, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Media animasi adalah media dengan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Biasanya kecepatan animasi diukur dalam fps (*frame per second*), yaitu banyaknya gambar yang ditampilkan dalam satu detik.

Pengetahuan awal adalah pondasi dalam membentuk suatu konsep yang baru. Pengetahuan awal diperoleh dari sebagai hasil perubahan dari pembelajaran yang dilakukan dan bersifat kontinuu dan berkesinambungan. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2013:3) "Sebagai hasil belajar, perubahan dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan tidak statis". Selanjutnya Slameto (2013:25) menyatakan bahwa "Bagaimana bahan baru dapat dipelajari dengan baik tergantung dari apa yang telah diketahui (*advance organizer*)". Pengetahuan awal sebelum mulai pembelajaran sesuatu yang baru dikenal dengan istilah *entry behavior*.

Narasi adalah suatu bentuk retorika yang berusaha untuk mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain, agar mereka itu percaya dan akhirnya bertindak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis

atau pembicara (Tarigan, 2008:3). Sementara itu, Keraf (2007:136) menyebutkan bahwa narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai suatu peristiwa yang telah terjadi. Narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam satu kesatuan waktu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang didapat dari eksperimen berdasarkan perlakuan terhadap suatu unit percobaan dalam batas dasar-dasar yang ditetapkan pada kelas eksperimen, sehingga diperoleh data yang menggambarkan apa yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan

rancangan faktorial (*factorial design*) 2x2 yang mengacu pada fakta bahwa desain tersebut melibatkan beberapa faktor.

Penelitian ini dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri 11 Kampung Jawa Kota Solok, pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 di kelas V A dan V B pada materi "menulis karangan" selama 6 x pertemuan (3 kali pertemuan pada kelas kontrol dan 3 kali pertemuan pada kelas eksperimen). Subjek penelitian berjumlah 40 siswa yang terbagi atas 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Instrumen yang digunakan yaitu angket motivasi belajar dan tes unjuk kerja menulis pantun. Instrumen yang berupa lembar tes pengetahuan awal untuk memperoleh data tentang kemampuan awal siswa dan instrumen berupa lembar tes keterampilan menulis digunakan untuk memperoleh data tentang keterampilan menulis narasisiswa.

Tabel 1. Desain Penelitian

Pembelajaran (A) Pengetahuan Awal (B)	(Eksperimen)	(Kontrol)
	Media Animasi (A1)	Film Media Gambar Seri (A2)
Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Keterangan:

A1B1= Keterampilan menulis narasi siswa dengan media film animasi ditinjau dari pengetahuan awal yang tinggi

A1B2= Keterampilan menulis narasi siswa dengan media film animasi ditinjau dari pengetahuan awal yang rendah

A2B1= Keterampilan menulis narasi siswa dengan media gambar seri ditinjau dari pengetahuan awal yang tinggi

A2B2= Keterampilan menulis narasi siswa dengan media gambar seri ditinjau dari pengetahuan awal yang rendah

Hasil penelitian ini, pengetahuan awal dibagi menjadi dua kategori, yaitu tinggi dan rendah. Pemilahan kedua kelompok ini berdasarkan skor median. Jika skor yang diperoleh siswa lebih kecil dari skor median (< median) digolongkan rendah, dan jika skor yang diperoleh siswa

lebih besar atau sama dengan skor median (\geq median) digolongkan tinggi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan uji *t-test* dan analisis varian dua arah. Sebelum dilakukan uji *t-test* dan analisis varian dua arah untuk menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila data berdistribusi normal dan varian antar kelompok homogen, maka uji hipotesis dapat diteruskan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah: (1) Keterampilan menulis narasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media film animasi lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media gambar seri., (2) Keterampilan menulis narasi siswa dengan pengetahuan awal yang tinggi yang mengikuti pembelajaran dengan media film animasi lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan menulis narasi dengan media gambar seri. (3) Keterampilan menulis narasi siswa dengan pengetahuan awal yang rendah yang mengikuti pembelajaran dengan media film animasi lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan menulis narasi dengan media gambar seri.. (4) Terdapat interaksi antara pembelajaran bermedia dan pengetahuan awal siswa terhadap keterampilan menulis narasi. Sebagai variabel bebas adalah keterampilan menulis narasi dan sebagai variabel terikat adalah media film animasi dan pengetahuan awal siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran menulis narasi yang dilaksanakan dengan menggunakan media film animasi dapat memotivasi kepada siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran guna. Guru sudah berhasil memaksimalkan penggunaan media film

animasi dalam pembelajaran menulis, sehingga dapat mempermudah siswa dalam menulis narasi. Hal tersebut senada dengan pendapat Sardiman (2006: 25) yang mengemukakan bahwa film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Guru sudah membimbing siswa secara maksimal sampai siswa dapat menulis narasi dengan baik. Guru langsung menegur jika ada siswa yang masih ramai dengan temannya atau asyik bermain sendiri sehingga proses pembelajaran berlangsung secara kondusif.

Sejalan dengan pendapat Dickey (2006:246) yang mengemukakan bahwa *video the design of popular computer and video games has been a source of study for educational researchers and instructional designers investigating how various aspects of game design might be appropriated, borrowed, and repurposed for the design of educational materials.* Dickey menjelaskan bahwa video komtemporer dan permainan komputer dapat mendukung pemecahan masalah dalam kompleks lingkungan melalui konstruksi naratis dan dapat menceritakan pengalaman sehari hari dalam pemecahan masalah.

Selanjutnya De La Paz (1999) mengutarakan bahwa: siswa diharapkan mampu mengkomunikasikan secara efektif untuk para pendengar yang bervariasi dan tujuannya, siswa diharapkan menggunakan proses menulis yang berbeda dan siswa diharapkan untuk mengaplikasikan struktur pengetahuan, konvensi, genre untuk membuat dan menganalisis teks.

Penelitian ini menggunakan kelas V A sebagai kelas kontrol dengan memperoleh pembelajaran menggunakan media gambarseri dan kelas V B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan

media film animasi. Jumlah subjek pada kelas VA sebanyak 20 siswa dan pada kelas V B sebanyak 20 siswa. Hasil penelitian yang berupa rerata hasil tes unjuk kerja pada masing-masing kelompok

siswa dengan skor pengetahuan awal tinggi dan rendah, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Rerata Hasil Tes Menulis Narasi

	Pengetahuan	Skor rerata	SD	N
Awal				
Media Film Animasi	Rendah	79,20	13,59	10
	Tinggi	80,10	7,45	10
	Total	79,65	10,67	20
Media Gambar Seri	Rendah	76,50	12,55	10
	Tinggi	81,50	9,45	10
	Total	79,00	11,11	20

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t-tes dan analisis varian dua arah dengan taraf kepercayaan 5% ($\alpha = 0,005$), terhadap data hasil penelitian disajikan pada tabel. Berdasarkan pada data dan analisis, diuraikan pembahasan secara berurutan sesuai dengan tujuan penelitian ini.

1. Keterampilan Menulis Narasi Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Media Film Animasi dan Media Gambar Seri

Rerata hasil tes unjuk kerja menulis narasi pada siswa yang diajar dengan menggunakan media film animasi (tanpa memperhatikan tingkatan pengetahuan awal belajar) adalah 79,65 atau lebih tinggi dari rerata hasil tes unjuk kerja menulis narasi pada siswa yang diajar dengan media gambar seri dengan rerata sebesar 79,00. Berdasarkan hasil analisis data dapat diinterpretasikan bahwa media film animasi lebih tinggi dibandingkan dengan media gambar seri.

Hasil analisis data juga diperkuat dengan hasil pengujian hipotesis pertama dengan menggunakan uji t diperoleh variansi gabungan kedua sampel adalah 10,89 untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan 38, sehingga t_{hitung} yang dihasilkan adalah 2,486. Sedangkan t_{tabel} yang diperoleh adalah 1,68. Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa keterampilan menulis narasi yang pembelajarannya menggunakan media gambar animasi lebih baik daripada keterampilan menulis narasi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri.

Penelitian ini telah mengungkapkan bahwa media film animasi memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan menulis narasi. Penggunaan media film animasi dalam pembelajaran menulis narasi secara nyata peneliti melihat kreatifitas siswa dapat dibangkitkan dan perhatian siswa

terhadap masalah dan pembelajaran yang diberikan oleh guru dilakukan dengan baik. Siswa lebih leluasa dalam menyampaikan ide dan pendapat, serta kerja sama siswa terlihat baik dalam kerja kelompok.

Penggunaan media film animasi berhasil mempengaruhi keterampilan menulis narasi siswa. Kenyataannya hasil menulis narasi siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media film animasi menunjukkan peningkatan secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Oleh karena itu, keunggulan media film animasi dapat ditemui dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Astuti (2014), media film animasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berani bertanya, menjawab, dan berargumentasi dengan teman sebaya dan pengajarnya. Siswa tidak lagi diberikan materi belajar secara satu arah seperti pada pembelajaran konvensional dan dengan menggunakan media film animasi maka siswa mengembangkan pengetahuannya secara mandiri.

Berbeda dengan media film animasi, media gambar seri menempatkan siswa sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Pada umumnya, penyampaian pembelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru selalu mendominasi kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa lebih banyak menerima dari guru. Hal ini sesuai dengan Subandi (2012) yang menyatakan bahwa media gambar seri merupakan metode yang berorientasi pada guru, hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan

oleh guru. Tidak ada kesempatan bagi siswa untuk ikut memberikan kontribusi terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam proses pembelajaran. Siswa yang diajar dengan media gambar seri cenderung tidak percaya diri, tidak punya pengetahuan awal, hanya menunggu informasi dari guru dan tidak terbiasa bekerja keras, belajar mandiri dan menemukan sendiri pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, dari hasil temuan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis narasi. Hal ini dibuktikan dari perbedaan rerata hasil tes unjuk kerja siswa kelas eksperimen yang diajar dengan penggunaan media film animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diajar dengan media gambar seri. Selain itu, hasil penelitian menggunakan media film animasi juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentang penggunaan media film animasi, seperti penelitian yang dilakukan oleh Yanuarita Widi Astuti dan Ali Mustadi pada tahun 2014 dan Fahma Sukmania, Ngadinodan Karsono, pada tahun 2012.

2. Keterampilan Menulis Narasi Siswa yang Memiliki Pengetahuan Awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan Media Film Animasi dan Media Gambar Seri

Rerata hasil tes unjuk kerja menulis narasi pada siswa yang diajar dengan menggunakan media film animasi yang memiliki pengetahuan awal tinggi (=89,1) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri yang

memiliki pengetahuan awal tinggi ($=81,5$). Hal ini diperkuat oleh hasil perhitungan pengujian hipotesis kedua dengan menggunakan uji t diperoleh variansi gabungan kedua sampel adalah 8,51 untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dk 18, sehingga t_{hitung} yang dihasilkan adalah 1,838. Sedangkan t_{tabel} yang diperoleh adalah 1,72. Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa keterampilan menulis narasi siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media film animasi lebih tinggi daripada keterampilan menulis narasi siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri.

Pembelajaran menggunakan media film animasi mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa yang memiliki pengetahuan awal yang tinggi. Hal ini dikarenakan media film animasi merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan. Siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media film animasi merasa tertantang dan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa belajar berinteraksi dengan kelompok dan saling memberikan informasi kepada sesama anggota kelompok. Akibatnya siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi lebih bersemangat dalam belajar.

Selama pembelajaran berlangsung, siswa di kelas eksperimen mempunyai sikap yang sangat merespon terhadap apa yang disampaikan guru karena pembelajaran yang diawali dengan suatu pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya

pengetahuan awal juga mempengaruhi tingkat keterampilan menulis narasi. Siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi lebih terbukti bersemangat selama pembelajaran karena siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi secara otomatis memiliki pengetahuan yang lebih tinggi sehingga akan mudah dalam mengikuti setiap tahap dalam proses pembelajaran menggunakan media film animasi. Secara tidak langsung, siswa yang berpengetahuan awal tinggi juga akan mudah untuk merumuskan, mencari, menganalisis, dan mengembangkan ide terutama dalam menulis narasi.

Berbeda dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri. Siswa dengan pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri beranggapan bahwa pembelajaran itu membosankan dan tidak ada gairah untuk belajar. Sehingga jika dibandingkan dengan media film animasi, siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri rerata hasil belajarnya lebih rendah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil tes unjuk kerja menulis narasi siswa berpengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media film animasi lebih tinggi dari siswa yang berpengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri.

3. Keterampilan Menulis narasi Siswa yang Memiliki Pengetahuan Awal Rendah yang Pembelajarannya Menggunakan Media Film Animasi dan Media Gambar Seri

Rerata hasil tes unjuk kerja menulis narasi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan media film animasi yang memiliki pengetahuan awal rendah ($=79,20$) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri yang memiliki pengetahuan awal rendah ($=76,50$). Hal ini diperkuat oleh hasil perhitungan pengujian hipotesis ketiga dengan menggunakan uji t diperoleh variansi gabungan kedua sampel adalah 13,08 untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dk 18, sehingga t_{hitung} yang dihasilkan adalah 1,829. Sedangkan t_{tabel} yang diperoleh adalah 1,72. Karena t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa keterampilan menulis narasi siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah yang pembelajarannya menggunakan media film animasi lebih tinggi daripadaketerampilan menulis narasi siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri.

Pada pembelajaran dengan menggunakan media film animasi, siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah dapat terbantu saat menulis narasi. Media Film Animasi memberikan pengetahuan yang baru kepada siswa melalui permasalahan sehingga siswa tertantang untuk mempelajarinya, selain itu media film animasi juga memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan karena di dalam penggunaan media film animasi siswa bekerja bersama kelompok dan saling berdiskusi. Oleh karena itu, kelompok siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah akan mendapatkan hasil belajar yang tinggi jika diberi perlakuan dengan media film animasi.

Sementara itu, dalam proses pembelajaran menggunakan media gambar seri guru berperan penuh dalam proses pembelajaran. Pada penggunaan media gambar seri yang menempatkan siswa sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif belajar lebih banyak secara individual, teoritis dan abstrak, pengetahuan dikonstruksikan oleh orang lain dan diperoleh melalui menghafal dan latihan-latihan (Sanjaya, 2006:259). Hal ini membuat siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan baik, tidak berusaha keras mengikuti pembelajaran karena memang tidak berminat dengan gaya pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri tersebut.

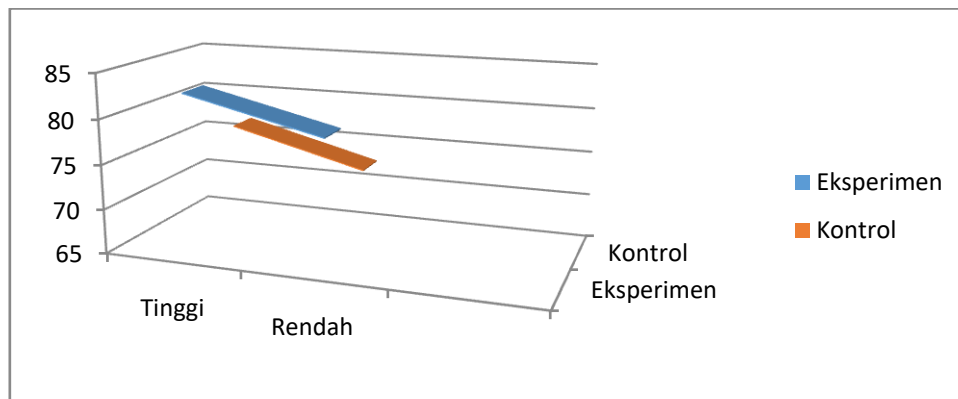
4. Interaksi antara Pengetahuan Awal dan Media Film Animasi dalam Mempengaruhi Keterampilan Menulis Narasi

Hasil perhitungan pengujian hipotesis keempat dengan menggunakan uji F diperoleh F_{hitung} sebesar 0,345. Sedangkan F_{tabel} yang diperoleh adalah 4,11. Karena F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini berarti bahwa tidak terdapat interaksi yang signifikan antara media film animasi dengan pengetahuan awal siswa terhadap keterampilan menulis narasi.

Berdasarkan uji hipotesis keempat didapatkan hasil tidak ada interaksi antara media film animasi dengan pengetahuan awal terhadap keterampilan menulis narasi. Tidak adanya interaksi tersebut terlihat dari rerata hasil tes unjuk kerja menulis narasi melalui media film animasi maupun media gambar seri. Apabila media film animasi maupun

media gambar seri diterapkan maka rata-rata hasil tes unjuk kerja menulis narasi pada siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi cenderung lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah. Demikian pula rerata hasil tes unjuk kerja menulis narasi siswa, baik yang memiliki pengetahuan awal tinggi maupun yang

memiliki pengetahuan awal rendah dengan menggunakan media film animasi dan media gambar seri. Apabila diberi perlakuan dengan media film animasi, maka rerata yang diperoleh cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan media gambar seri. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.1. di bawah ini.



Gambar 1.1. Grafik Interaksi antara Media Film Animasi dan Pengetahuan Awal Siswa terhadap Keterampilan Menulis Narasi

Berdasarkan gambar dapat diketahui bahwa media pembelajaran dan pengetahuan awal siswa tidak saling berpotongan sehingga media pembelajaran dan pengetahuan awal siswa cenderung tidak ada interaksi diantara keduanya. Budiyo (2009:222) menjelaskan bahwa ada atau tidak adanya interaksi dapat diduga dari grafik profil variabel bebasnya. Jika profil variabel bebas pertama dan kedua tidak berpotongan maka cenderung tidak ada interaksi diantara kedua variabel tersebut. Gambar di atas menunjukkan rerata hasil tes untuk kerja menulis narasi siswa yang diajar dengan media film animasi selalu lebih tinggi dibandingkan dengan rerata hasil tes untuk kerja menulis narasi siswa yang diajar dengan media gambar seri. Siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi lebih baik daripada siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah pada

media film animasi maupun media gambar seri.

Pengetahuan awal dan media pembelajaran memiliki pengaruh sendiri-sendiri terhadap hasil belajar. Pengetahuan awal mendorong siswa untuk belajar lebih baik, sedangkan model pembelajaran suatu pola yang digunakan dalam menyusun, merancang, menyampaikan materi pelajaran, mengorganisasikan siswa untuk mencapai tujuan belajar dan penguasaan konsep yang optimal yang dilakukan oleh guru. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Astuti (2014), yang menghasilkan kegiatan pembelajaran baik menggunakan media film animasi maupun media gambar seri, keaktifan siswa dalam belajar cenderung sama, baik siswa yang berpengetahuan awal tinggi maupun yang siswa yang berpengetahuan awal rendah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tidak terjadi interaksi antara media film animasi dan pengetahuan awal terhadap keterampilan menulis narasi.

PENUTUP

Simpulan

Hasil analisis data dan pembahasan terhadap data penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media film animasi mempengaruhi keterampilan menulis narasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterampilan menulis narasi siswa yang pembelajarannya menggunakan media film animasi lebih tinggi daripada keterampilan menulis narasi yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Keterampilan menulis narasi siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media film animasi

lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri.

3. Keterampilan menulis narasi siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah yang pembelajarannya menggunakan media film animasi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah yang pembelajarannya menggunakan media gambar seri.
4. Tidak terdapat interaksi yang signifikan antara media film animasi dengan pengetahuan awal siswa terhadap keterampilan menulis narasi baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

Saran

Penelitian ini bersifat quasi eksperimen, oleh sebab itu disarankan kepada peneliti selanjutnya agar meneliti lebih mendalam tentang penggunaan media film animasi pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Y.W, Ali Mustadi (2014). Pengaruh Penggunaan Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasi* Volume Nomor 2.
- Budiyono. (2009). *Statistika Dasar untuk Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- De La Paz, Susan. (1999). *Teaching Writing Strategies and Self Regulation Procedures to Middle School Students With Learning With Disabilities*. *Proquest Journal* volume 31 (5) p.1-5.
- Dickey, Michele, D. (2006). *Game Design Narrative for Learning Appropriating Adventure Game Design Narrative Devices and Technique for the Design of Interactive Learning Environments*. *Proquest journal* page 245.
- Hujair AH.Sanaky. (2008). *Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Safiria Insania Press
- Keraf, Gorys. (2007). *Narasi dan Narasi*. Jakarta: PT GramediaPustakaUtama.
- Leahey, Thomas H & Hariss, Richard. J. (1985). *Human Englewood Cliff*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Lowe, R.K. (2004). *Animation and Learning Value for Money*. Diakses tanggal 29 Juli 2017 dari www.ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/pdf/lowe-r.pdf
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sardiman, A dkk. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subandi, Ahmad Utman, Hari Satrijono, Suhartiningsih (2012). Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Sugestif dengan Menggunakan Media Gambar Seri Siswa Kelas V SDN Arjasa 02 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Edukasi Unej*, ISSN 2354-614X I (I): 1-4.
- Sukmaniar, Fahma, Ngadino, Karsono (2012). Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi dengan Menggunakan media Pembelajaran Film Animasi. *Jurnal PGSD Univesitas Sebelas Maret*.
- Tarigan, H.G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.