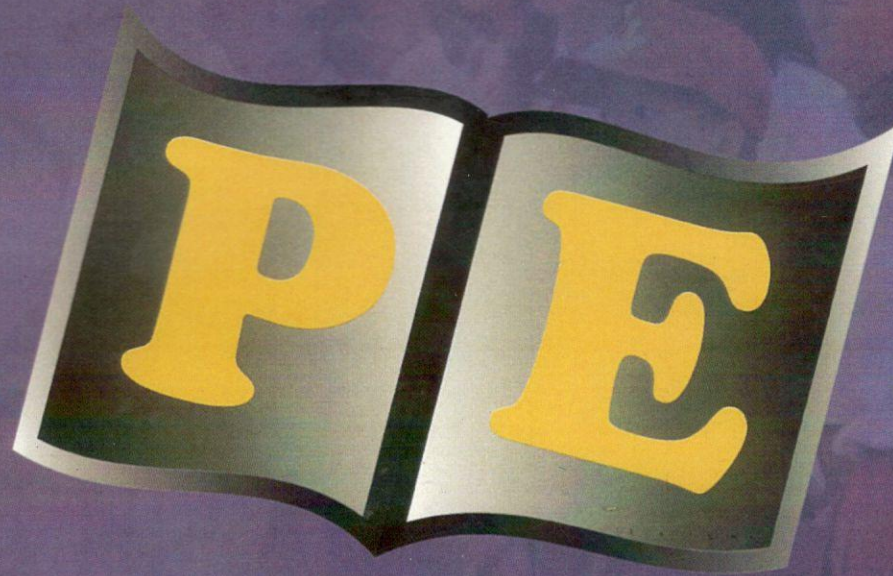


Vol 2 - No. 2, 2014

ISSN: 2338-4743



Jurnal PRIMA EDUKASIA



Penerbit
Asosiasi Dosen PGSD dan Dikdas Indonesia
Bekerja sama dengan
Program Studi Dikdas Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN
MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS V SD**

***EFFECTS OF THE USE OF ANIMATION FILM MEDIA ON THE NARRATIVE TEXT
WRITING SKILL OF GRADE V STUDENTS OF ESs***

Yanuarita Widi Astuti, Ali Mustadi
SDN Pucung UPTPPD Kecamatan Imogiri Bantul, Universitas Negeri Yogyakarta
yanuarita84@yahoo.co.id, ali_mustadi@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain *pretest-posttest control group desain*. Hasil penilaian menunjukkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor pretes 27,92 dan postes 29,51, kelompok eksperimen I memperoleh rata-rata skor pretes 27,95 dan postes 31,73, sedangkan kelompok eksperimen II memperoleh rata-rata skor pretes 27,75 dan postes 31,33. Peningkatan rata-rata skor yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 1,59. Peningkatan rata-rata skor kelompok eksperimen I sebesar 3,78 dan peningkatan rata-rata skor kelompok eksperimen II sebesar 3,58. Hasil uji t kelompok kontrol dan kelompok eksperimen I diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil uji t kelompok kontrol dan kelompok eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil *Anova* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dari data tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD.

Kata Kunci: menulis karangan narasi, film animasi

Abstract

This study is to find out the effects of the use of animation film media on the narrative text writing skill of Grade V students of elementary schools (ESs). This study was a quasi-experimental employing the pretest-posttest control group design. The results of the study show the control group attained a pretest mean score of 27.92 and a posttest mean score of 29.51; experimental group I attained a pretest mean score of 27.95 and a posttest mean score of 31.73 while experimental group II attained a pretest score of 27.75 and a posttest mean score 31.33. The mean gain score attained by the control group was 1.59. The mean gain score attained by experimental group I was 3.78, and that by experimental group II was 3.58. The results of the t-test for the control group and experimental group I showed a significance value of $0.000 < 0.05$. The results of the t-test for the control group and experimental group II show a significance value of $0.000 < 0.05$. The result of ANOVA shows a significance value of $0.000 < 0.05$. Based on the data, it can be concluded that there are effects of the use of animation film media on the narrative text writing skill of Grade V students of ESs.

Keywords: animation film media, text writing skill

Pendahuluan

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut terkait dan saling menunjang satu sama lain. Setiap keterampilan erat sekali hubungannya dengan ketiga ketrampilan yang lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui suatu hubungan urutan yang kronologis dan hirarkis, yaitu mula-mula belajar menyimak, lalu berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Menurut Suparti (2007, p.260) dalam pembelajaran di kelas, keterampilan berbahasa tersebut diintegrasikan dalam satu kesatuan sebab keempat keterampilan tersebut sebenarnya merupakan catur-tunggal. Namun untuk kepentingan pembinaan keterampilan berbahasa siswa, masing-masing keterampilan berbahasa dapat dipilah sebagai fokus-fokus pembelajaran. Misalnya, untuk mengembangkan kemampuan menulis para siswa, pembelajaran dapat dikonsentrasikan pada pengembangan keterampilan menulis.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan menyebutkan kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran pada aspek menulis pada siswa sekolah dasar yaitu siswa dapat melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, perunjuk, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, parafrase, serta berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi, dan pantun (Depdiknas, 2008, p.235).

Standar kompetensi lulusan tersebut dicapai melalui serangkaian kegiatan pembelajaran menulis berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar ini sangat penting sebab bisa mewadahi siswa dalam pengembangan keterampilan menulis. Guru dituntut untuk kreatif dalam pembelajaran agar pengetahuan yang diberikan menjadi lebih bermakna. Pembelajaran yang bermakna ini sangat penting karena dapat memberikan landasan pengetahuan yang kuat bagi siswa untuk membangun pondasi pengetahuannya.

Di era perkembangan saat ini, menulis menjadi hal yang sangat penting. Tulisan menjadi bentuk komunikasi tidak langsung yang dilakukan oleh seseorang untuk mengungkapkan gagasan, ide, konsep, dan pikiran dalam bentuk bahasa tulis yang dapat dibaca oleh orang lain. Bagi siswa menulis juga sangat penting karena memudahkan siswa merasakan hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap dan persepsi siswa memecahkan masalah serta menyusun urutan pengalaman.

Salah satu aspek kebahasaan yang harus dilatihkan kepada siswa adalah menulis. Menurut Tarigan (2008, p.3) keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Pengertian ini menunjukkan bahwa kegiatan menulis menjadi suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam hal ini, seseorang harus terampil dalam menyusun kata-kata untuk menghasilkan tulisan yang baik. Tulisan yang baik ini dimaksudkan agar informasi di dalamnya sampai kepada pembaca. Oleh karena itu, seseorang dituntut agar terampil berbahasa khususnya menulis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD N 1 Jambidan, SD N Wirokerten, dan SD N 2 Jambidan pada tanggal 4 dan 5 April 2013 diketahui bahwa pembelajaran bahasa pada aspek keterampilan menulis masih belum memadai, baik yang berkaitan dengan penguasaan mekanik, isi maupun bahasa. Padahal keterampilan menulis merupakan bagian penting dalam setiap pendidikan karena menulis adalah dasar untuk berpikir. Kemampuan menulis diperlukan hampir semua lapangan pekerjaan dan dapat menunjang, bahkan menentukan keberhasilan dalam suatu pekerjaan atau jabatan.

Kondisi semacam ini disebabkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru lebih banyak menitikberatkan pengetahuan atau kaidah bahasa, kurang melatih siswa dalam keterampilan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Hal tersebut seringkali menyebabkan peserta didik kurang berminat belajar Bahasa Indonesia sehingga prestasi yang dicapainya kurang maksimal.

Saat ini guru dituntut untuk mengajar lebih kreatif dan tidak membosankan. Untuk menciptakan hal tersebut, guru harus pandai berinovasi dalam penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran. Sayangnya, saat ini variasi metode dalam pembelajaran

khususnya keterampilan menulis masih jarang dilakukan guru. Selain itu, guru memerlukan media pembelajaran sebagai bagian dari alat bantu mengajar. Sekarang sudah saatnya guru melakukan perubahan dalam hal media yang lebih baik dan mengajak peserta didik berpartisipasi secara aktif untuk dapat berkompentensi, baik secara individu maupun secara kelompok. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar, pemilihan media pun disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan dekat dengan peserta didik.

Melihat fenomena di atas, kiranya perlu dilakukan terobosan baru dalam pembelajaran menulis, khususnya menulis karangan. Ada beberapa media yang bisa digunakan untuk mengajarkan menulis karangan. 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 media untuk memfasilitasi komunikasi. Yang terpenting adalah guru dapat memilih media 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 karangan menjadi kurang menarik dan bermakna. Untuk itu seorang guru perlu untuk menggunakan media yang dapat menumbuhkan keterampilan menulis karangan siswa. Penelitian ini mencoba menerapkan media film animasi pada keterampilan menulis karangan narasi sehingga nantinya diketahui pengaruh atau signifikansi penggunaan media film animasi dalam keterampilan menulis karangan.

Film animasi merupakan media yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. 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.

Pemutaran film animasi sesuai dengan materi yang diajarkan diharapkan dapat membentuk ingatan emosional dalam diri peserta didik dan dapat mengakomodasikan peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran menulis karangan 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 mendengarkannya.

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). 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 karangan 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.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merasa tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD se-gugus 4 Kecamatan Banguntapan. Diharapkan dengan diketahuinya pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi dapat mendorong proses belajar menulis karangan narasi khususnya siswa kelas V SD se-gugus 4 Kecamatan Banguntapan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi: (1) variasi metode pembelajaran yang dilakukan guru dalam mengajarkan menulis karangan narasi belum banyak digunakan, (2) media yang digunakan dalam pembelajaran menulis karangan narasi kurang bervariasi, (3)

media film animasi kurang dipertimbangkan guru dalam mengajarkan menulis karangan narasi, dan (4) belum diketahuinya pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi.

Penelitian ini dibatasi pada permasalahan belum diketahuinya pengaruh media film animasi pada keterampilan menulis karangan narasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD se-gugus 4 Kecamatan Banguntapan.

Terdapat banyak pengertian dari ahli bahasa tentang menulis. Menurut Tarigan (2008, p.22) menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut. Sementara itu, Langan (2005, p.12) menjelaskan menulis sebagai tiga hal yakni: *writing as a skill*, *writing as a process of discovery*, dan *writing as a way to communicate with others* yang berarti bahwa orang percaya bahwa menulis adalah pemberian alam atau bakat alamiah, padahal menulis sebenarnya adalah keterampilan yang bisa dipelajari seperti halnya mengemudi, memasak, mengetik, dan lain sebagainya. Menulis juga sebagai proses penemuan yang membutuhkan proses perjalanan panjang dan bertahap untuk menghasilkan tulisan akhirnya. Selain itu, menulis adalah cara berkomunikasi dengan orang lain. Komunikasi yang terjalin bersifat tak langsung sebab melalui bahasa tulis. Dengan adanya tulisan, penulis dapat mengkomunikasikan gagasan atau pikirannya kepada orang lain. Melalui tulisan penulis dapat menyebarkan informasi dan ilmu pengetahuan.

Ketika menulis, penulis mengidentifikasi terlebih dahulu pembaca tulisannya, sehingga penulis mampu menggunakan mengkomunikasikan idenya dengan bahasa yang tepat. Hal tersebut dikemukakan oleh Browne (2009, p.92) yang menyatakan "*writing is an activity that is undertaken for a reason and with a specific audience in mind, and the form that writing takes is determined by its purpose and its audience*". Selain itu, Browne (2009, p.94) juga menjelaskan "*writing is an act of communication and as such has both an author and an audience*".

Ada berbagai macam jenis-jenis tulisan. Springer & Persiani (2011, p.234) menyatakan adanya enam jenis tulisan yaitu "*narrative*

writing, expository writing, descriptive writing, summary writing, response to literature, poetry writing, report writing, and friendly letter writing". Penelitian ini terfokus pada salah satu jenis tulisan yaitu tulisan narasi.

Kegiatan menulis itu ialah suatu proses, yaitu proses penulisan. Moore-Hart (2010, pp.12-17) menyatakan menulis terbagi menjadi lima tahapan yaitu "*prewriting, drafting, revising, editing, dan publishing*". Dalam penelitian ini, siswa pada tahap *prewriting* melihat tayangan film animasi, mencatat peristiwa-peristiwa penting yang terdapat dalam film animasi, mengembangkan kerangka karangan. Pada tahap *drafting*, siswa menuangkan cerita dalam bentuk karangan narasi berdasarkan kerangka karangan yang dibuat. Tahap *revising* dilakukan secara berkelompok untuk mendiskusikan hasil karangan narasi siswa lain. Diskusi yang dilakukan terkait karangan narasi yang dibuat siswa lain, baik dalam penggunaan dan penulisan kata, kalimat, tata tulis, tanda baca dan lain sebagainya. Selanjutnya, pada tahap *editing* siswa mengedit tulisannya berdasarkan masukan dari teman dan guru. Tahap terakhir yaitu *publishing* dengan cara membacakan karangan di depan kelas.

Dalam menulis terdapat beberapa aspek yang hendaknya diperhatikan oleh penulis. Iskandarwassid & Sunendar (2009, p.250) mengidentifikasi aspek-aspek menulis karangan ada delapan, yaitu: (1) kualitas dan ruang lingkup isi, (2) organisasi dan penyajian cerita, (3) komposisi, (4) kohesi dan koherensi, (5) gaya dan bentuk bahasa, (6) mekanik: tata bahasa, ejaan, tanda baca, (7) kerapian tulisan dan kebersihan, dan (8) respon afektif pengajar terhadap karya tulis. Penilaian karangan narasi dalam penelitian ini memperhatikan empat aspek yaitu isi, organisasi, bahasa, dan mekanik.

Karangan yang baik memiliki ciri-ciri telah memuat ketepatan tujuan menulis, faktor kejelasan karangan, kepadatan isi, pengembangan karangan, penggunaan bahasa, dan kekuatan karangan tersebut. Dari penelitian ini, anak kelas V SD mampu membuat karangan narasi yang padat isi (kreatif dalam pengembangan cerita, padat informasi, menciptakan kesan pembaca), pengorganisasian isi karangan jelas (informasi latar, pelaku dan rangkaian cerita disajikan dengan jelas), penggunaan dan penulisan kata, kalimat, serta tanda baca sesuai dengan kaidah yang ditentukan.

Smaldino, Lowther, & Russel (2008, p.6) yang mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima informasi. Peran sumber informasi bisa didapat baik dari guru maupun dari media pembelajaran, sedangkan penerima informasi adalah siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat membantu proses interaksi antara guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.

Scarratt & Davison (2012, p.27) membagi media menjadi tiga jenis yaitu: (1) *Audio-visual: cinema, television, radio, music videos, animation. Film and television are often categorised as 'moving image, however it misleadingly diverts attention from the importance of sound, and examiners' reports regularly note 'sound' as a weak area of analysis,* (2) *print: newspapers, magazines, comics, and* (3) *e-media: the internet, mobile phones, computer games, video games.* Penelitian ini menggunakan media audio visual yaitu film animasi.

Animasi berasal dari kata Latin *anima*, yang berarti jiwa (*soul*) atau *animare* yang berarti nafas kehidupan (menggerakkan menghidupkan). Mayer & Moreno (2002, p.88) menyatakan jika digunakan sebagai bentuk hiburan, animasi sering disebut dengan kartun. Ada pula yang menyamakan dengan *simulation motion picture* yang secara harfiah berarti memiliki gerak. Disebut demikian karena dalam pembuatannya dibuat banyak gambar yang beruntut dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak gambar tersebut seolah-olah dapat bergerak. Hal senada juga diungkapkan Chee & Wong (2003, p.139) yang menyatakan animasi dalam sebuah aplikasi multimedia dapat menjanjikan suatu visual ulang lebih dinamik serta menarik kepada penonton karena ia memungkinkan sesuatu yang mustahil atau kompleks dalam kehidupan nyata dapat direalisasikan di dalam aplikasi tersebut. Animasi digunakan untuk memberikan gambaran pergerakan bagi suatu objek, menjadikan suatu objek yang tetap atau statis dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Agina (2003, pp.1-4) yang menjelaskan beberapa keuntungan penggunaan film animasi dalam pendidikan yaitu peningkatan keterampilan dan kemampuan, interaktivitas, fleksibilitas dan keamanan, meningkatkan motivasi, menghilangkan frustrasi, kepraktisan, konsisten, menarik dan memfokuskan perhatian, menampilkan prototipe desain untuk merancang objek yang belum ada dalam kenyataan, dan mampu menampilkan

proses atau hubungan biasanya tidak terlihat. Harrison & Hummell (2010, pp.21-22) menyatakan film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Selain kelebihan yang dimiliki film animasi mempunyai keterbatasan, seperti pendapat Lowe (2004, p.559) meninjaunya dari aspek inefisiensi sebab pembuatan film animasi membutuhkan waktu yang lama dan biaya besar.

Tidak ada ketentuan tentang cara penggunaan film yang terbaik dan yang berlaku untuk semua situasi kelas. Dalam penggunaannya hendaknya senantiasa berdasarkan kebutuhan murid dan dalam hubungan dengan materi yang dipelajari. Tidak semua film animasi layak dijadikan sebagai media pembelajaran, maka kita atau pun guru sudah seharusnya melakukan proses seleksi terlebih dahulu mana film yang relevan dan layak dijadikan media pembelajaran. Hamalik (dalam Munadi, 2012, p.117) mengemukakan bahwa ciri-ciri film yang layak digunakan sebagai media pembelajaran sebagai berikut: (1) dapat menarik minat siswa, (2) benar dan autentik, (3) *up to date* dalam setting, pakaian, dan lingkungan, (4) sesuai dengan tingkat kematangan *audiens*, (5) perbendaharaan bahasa yang digunakan benar, (6) kesatuan dan rangkaiannya cukup teratur, dan (7) teknis yang digunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk memilih film animasi yang layak hal-hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah (1) durasi waktu yang singkat, (2) kosakata yang tidak sulit atau dapat digunakan dalam percakapan sehari-hari, (3) pelafalan tokoh yang tidak terlalu cepat, dan (4) memiliki pesan moral yang baik.

Penggunaan media film animasi dalam pembelajaran dapat dikaji dengan beberapa teori. Teori yang mendukung adalah teori pemodelan, teori pemrosesan informasi dan teori pengkodean ganda (*dual coding theory*). Manusia dapat belajar baik secara langsung dari pengalaman yang dialami oleh individu itu sendiri maupun belajar dari pengalaman orang lain. Menurut Barlow (dalam Syah, 2011, p.79), sebagian besar upaya belajar manusia terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh (*modeling*). Bentuk model bisa bermacam-macam. Menurut Hergenhahn & Olson (2012, p.361) model di sini diartikan sebagai apa saja yang menyampaikan informasi, seperti orang, film, televisi, pameran, gambar, dan instruksi.

Teori yang kedua yaitu teori pemrosesan informasi. Menurut Santock (2011, p.29) teori pemrosesan informasi megedepankan bahwa individu memanipulasi, memonitor dan menyusun strategi terhadap informasi-informasi yang ditemuinya. Siswa dapat mengingat suatu informasi dengan baik harus melakukan tiga hal yaitu mendapatkan informasi, menyimpannya, dan mengeluarkannya kembali. Kemampuan menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali dikenal dengan istilah *encoding*, *storage*, dan *retrival*. Perhatian yang fokus dan pikiran siswa yang tidak tegang merupakan syarat untuk memproses informasi sebelum masuk ke memori jangka pendek siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Penayangan film animasi yang mendapat perhatian siswa, didukung dengan pikiran siswa yang tidak tegang (rileks) maka informasi yang ada dalam film animasi dapat masuk ke memori jangka panjang sehingga informasi-informasi yang disajikan tidak cepat dilupakan atau disimpan lebih lama di dalam memori jangka panjang.

Teori **pengkodean ganda** yang dikemukakan Paivio (2006, p.3) menyatakan bahwa informasi yang diterima seseorang diproses melalui salah satu dari dua *channel*, yaitu *channel* verbal seperti teks dan suara, dan *channel* visual (*nonverbal image*) seperti diagram, gambar, dan animasi. Narasi dalam bentuk audio masuk ke dalam sistem verbal, sedangkan gambar masuk ke dalam sistem visual. Kedua *channel* ini dapat berfungsi baik secara independen, secara paralel, atau juga secara terpadu bersamaan. Kedua *channel* informasi tersebut memiliki karakteristik yang berbeda. *Channel* verbal memroses informasi secara berurutan sedangkan *channel* nonverbal memroses informasi secara bersamaan (sinkron) atau paralel.

Visualisasi dan simbol dalam bentuk apapun akan membantu menambah kapasitas kognitif manusia dan membantu menyampaikan konsep dan informasi. Siswa akan belajar lebih efektif apabila informasi dalam bentuk verbal dikombinasikan dengan informasi dalam bentuk visual. Film animasi (yang di dalamnya ada verbal dan visual) yang dijadikan media pembelajaran dapat menunjang memori dan pemahaman siswa. Siswa akan membentuk *mental connection* antara mental verbal dan mental visual apabila dalam film animasi tersebut terdapat percakapan dan gambar yang diletakkan saling berdekatan satu dengan yang lainnya.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian adalah kuasi eksperimen dengan *pretest posttest control group design*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD N 1 Jambidan sebagai kelas eksperimen dan SD N 2 Jambidan sebagai kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan pada akhir bulan Agustus-September 2013.

Target/Subjek Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD se-Gugus 4 Kecamatan Banguntapan. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD N 1 Jambidan dan SD N 2 Jambidan. Teknik pengampilan sampel yang digunakan adalah teknik *simple random sampling*.

Prosedur

Jenis rancangan penelitian adalah *pretest posttest control group design*. Prosedur penelitian ini terdiri atas tiga tahapan. Tahap praeksperimen dilakukan *pretest*. Tahap eksperimen dilakukan perlakuan dengan menggunakan media film animasi pada kelas eksperimen I dan II, serta dilakukan pembelajaran dengan media gambar berseri pada kelas kontrol. Tahap pascaeksperimen dilakukan *posttest*.

Data, Teknik, dan Instrumen Pengumpulan

Data penelitian ini berupa data skor siswa saat *pretest* dan *posttest*, data hasil observasi aktivitas siswa, dan guru saat pembelajaran menulis karangan narasi. Teknik pengumpulan pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur keterampilan menulis karangan narasi siswa kelompok kontrol, kelompok eksperimen I, maupun kelompok eksperimen II. Teknik observasi yang dipakai adalah teknik pengamatan partisipan. Catatan lapangan dipakai untuk mencatat semua hal-hal yang terjadi yang tak tercover dalam instrumen lain. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan proses dan hasil kegiatan pembelajaran.

Instrumen yang digunakan yaitu soal tes unjuk kerja, *check list* lembar observasi, catatan lapangan, dan rekaman. Fungsi instru-

men soal tes unjuk kerja ini untuk mengukur keterampilan menulis awal siswa dan keterampilan menulis akhir siswa. Ada empat aspek penilaian dalam menulis karangan narasi pada penelitian ini, yaitu aspek isi, aspek organisasi, aspek bahasa, dan aspek mekanik. Aspek isi terkait dengan kreativitas dalam pengembangan cerita, kepadatan informasi, dan penciptaan kesan pembaca. Aspek organisasi terkait dengan penyampaian informasi latar dan pelaku serta penyajian rangkaian cerita, aspek bahasa terdiri atas penggunaan kata dan kalimat serta keefektifan kalimat, sedangkan aspek mekanik terkait penulisan kata dan penulisan tanda baca. Lembar observasi yang telah dibuat berupa lembar observasi tindak belajar siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran menulis karangan narasi dan lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran menulis karangan narasi di kelas. Dalam observasi tindak belajar siswa terdapat pedoman observasi yang terkait dengan motivasi, keaktifan, dan perhatian siswa saat pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan media film animasi terkait dengan bagaimana siswa melakukan tahapan menulis. Dalam observasi aktivitas guru terkait dengan kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup saat pembelajaran menulis karangan narasi berlangsung. Catatan lapangan dalam penelitian ini berupa pengamatan di lapangan meliputi pernyataan tentang semua peristiwa yang dialami, yaitu yang didengar dan dilihat oleh peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran menulis karangan narasi. Dokumentasi penelitian ini berupa rekaman kegiatan penelitian dari *pretest*, pelaksanaan penelitian sejak awal sampai akhir pembelajaran, dan *posttest* yang berwujud foto penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan untuk memenuhi jawaban dari dugaan adanya pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD se-Gugus 4 Kecamatan Banguntapan. Sebelum dilakukan analisis data, dilakukan uji prasyarat analisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Pada pengujian normalitas sebaran ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*, sedangkan uji homogenitas menggunakan *Levene Test*.

Analisis yang dipakai dalam penelitian ini ada dua, yaitu analisis deskriptif dan analisis

inferensial. endeskripsian dilakukan dengan menggunakan komputer program SPSS versi 17.0. untuk mendapatkan *mean*, standar deviasi, modus, dan median dari masing-masing variabel. Distribusi frekuensi data dibuat dengan membuat kelas interval. Untuk melihat tingkat kecenderungan skor dilakukan dengan menggunakan lima kategori menurut Sukarjo (2006, p.53) dengan rumus sebagaimana pada tabel 1.

Tabel 1. Konversi Skor Aktual Menjadi Skor Skala Lima Berdasarkan Simpangan Baku (SB)

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > M_i + 1,8 S_{Bi}$	A	Sangat baik
$M_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq M_i + 1,8 S_{Bi}$	B	Baik
$M_i - 0,6 S_{Bi} < X \leq M_i + 0,6 S_{Bi}$	C	Cukup baik
$M_i - 1,8 S_{Bi} < X \leq M_i - 0,6 S_{Bi}$	D	Kurang baik
$X \leq M_i - 1,8 S_{Bi}$	E	Sangat kurang baik

Keterangan:

X = skor aktual (empiris)

M_i = mean ideal, dihitung dengan menggunakan rumus:

$M_i = \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{Bi} = simpangan baku ideal, ditentukan dengan rumus:

$S_{Bi} = \frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Analisis inferensial dilakukan melalui uji-t dan *Analysis of Variance (Anova)*. Uji-t dan *Anova* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata hitung keterampilan menulis narasi antara kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran dengan media film animasi dan kelompok kontrol yang diberi pembelajaran dengan gambar berseri.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis statistik deskriptif skor *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis karangan narasi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (I dan II) meliputi jumlah subjek (N), jumlah skor total ($\sum x$), *mean*, mode (M_o), median (M_{dn}), skor minimal, dan skor maksimal. Hasil analisis tersebut disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Data Statistik Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kelas	Data	Pretest	Posttest	Peningkatan
Kelas Eksperimen I	N	37	37	37
	($\sum x$)	1034	1174	140
	Mean	27,95	31,73	3,78
	Mdn	27,00	32	4,00
	Mo	27	34	1272
	Min	23	27	1
	Max	33	37	7
Kelas Eksperimen II	N	40	40	40
	($\sum x$)	1110	1253	143
	Mean	27,75	31,33	3,58
	Mdn	27,50	31	4,00
	Mo	27	33	5
	Min	24	27	0
	Max	34	37	6
Kelas Kontrol	N	37	37	37
	($\sum x$)	1033	1092	59
	Mean	27,92	29,51	1,59
	Mdn	27,00	29,00	2,00
	Mo	26	29	2
	Min	24	25	-1
	Max	33	34	4

Dari tabel 2 diketahui perbandingan antara skor *pretest* dan skor *posttest* keterampilan menulis narasi yang dimiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat diketahui. Pada saat *pretest* keterampilan menulis karangan narasi kelompok kontrol, skor tertinggi 33 dan skor terendah 24, sedangkan pada saat *posttest* skor tertinggi 34 dan skor terendah 25. Skor tertinggi dan terendah kelompok kontrol mengalami peningkatan. Akan tetapi, peningkatan skor tidak terlalu tinggi.

Pada saat *pretest* keterampilan menulis karangan narasi kelompok eksperimen I mendapatkan skor tertinggi 33 dan skor terendah 23, sedangkan pada saat *posttest* keterampilan menulis karangan narasi mendapatkan skor tertinggi 37 dan skor terendah 27. Pada kelompok eksperimen II, saat *pretest* mendapatkan skor tertinggi 34 dan skor terendah 24, sedangkan pada saat *posttest* mendapatkan skor tertinggi menjadi 37 dan skor terendah 27. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor tertinggi dan skor terendah keterampilan menulis narasi kelompok eksperimen I dan II antara sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan media film animasi.

Skor rata-rata antara *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (I dan II) juga mengalami peningkatan. Pada saat *pretest* skor rata-rata kelompok kontrol sebesar 27,92, sedangkan pada saat *posttest*

skor rata-rata sebesar 32,37. Skor rata-rata kelompok kontrol mengalami peningkatan sebesar 1,59. Sementara itu, skor rata-rata *pretest* kelompok eksperimen I sebesar 27,95, sedangkan skor rata-rata *posttest* kelompok eksperimen I sebesar 31,73. Skor rata-rata kelompok eksperimen I mengalami peningkatan sebesar 3,78. Selain itu, skor rata-rata kelompok eksperimen II sebesar 27,75, sedangkan skor rata-rata *posttest* kelompok eksperimen II sebesar 31,33. Skor rata-rata kelompok eksperimen II mengalami peningkatan sebesar 3,58. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa peningkatan skor rata-rata kelompok eksperimen (I dan II) lebih besar daripada peningkatan skor rata-rata kelompok kontrol.

Perolehan skor *pretest* dan *posttest* kemudian dilakukan pengelompokan untuk mengetahui kategori kecenderungan skor berada dalam kategori sangat kurang, kurang, cukup, baik, atau sangat baik. Berikut disajikan kecenderungan skor *pretest* kelompok eksperimen I, eksperimen II, dan kontrol

Tabel 3. Kecenderungan Skor *Pretest*

Kelompok	Kategori	Interval	Frek
Kontrol	Cukup	> 23,40 – 30,60	31
	Baik	> 30,60 – 37,80	6
Eksperimen I	Kurang	> 16,20 – 23,40	1
	Cukup	> 23,40 – 30,60	31
Eksperimen II	Baik	> 30,60 – 37,80	5
	Cukup	> 23,40 – 30,60	35
	Baik	> 30,60 – 37,80	5

Dari tabel tersebut, kecenderungan skor *pretest* yang diperoleh kelompok eksperimen I, eksperimen II, dan kontrol masuk kategori cukup baik. Hal tersebut dari frekuensi siswa yang masuk dalam kategori cukup lebih tinggi dibandingkan kategori lain.

Saat *posttest* kecenderungan kelompok berubah. Berikut disajikan kecenderungan skor *posttest* masing-masing kelompok:

Tabel 4. Kecenderungan Skor *Posttest*

Kelompok	Kategori	Interval	Frek
Kontrol	Cukup	> 23,40 – 30,60	27
	Baik	> 30,60 – 37,80	10
Eksperimen I	Cukup	> 23,40 – 30,60	11
	Baik	> 30,60 – 37,80	26
Eksperimen II	Cukup	> 23,40 – 30,60	14
	Baik	> 30,60 – 37,80	26

Berdasarkan tabel tersebut, frekuensi yang didapatkan masing-masing kelompok berbeda-beda. Kelompok kontrol mendapatkan frekuensi tertinggi pada kategori cukup baik, sedangkan kelas eksperimen I dan eksperimen II mendapatkan frekuensi tertinggi pada kategori baik.

Skor keterampilan menulis karangan narasi diperoleh dari skor aspek-aspek menulis karangan narasi yaitu aspek isi, aspek organisasi, aspek bahasa, dan aspek mekanik. Dilihat dari skor per-aspek menulis karangan narasi, hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Rata-rata Skor Per-aspek Menulis Karangan Narasi

Kelas	Isi	Organisasi	Bahasa	Mekanik
<i>Pretest</i>				
Eksperimen I	9,78	6,59	5,89	5,68
Eksperimen II	9,83	6,55	5,65	5,73
Kontrol	9,76	6,59	5,84	5,73
<i>Posttest</i>				
Eksperimen I	10,59	6,75	6,08	6,11
Eksperimen II	11,24	7,49	6,73	6,27
Kontrol	11,3	7,30	6,30	6,43

Hasil pengamatan aktivitas siswa ketika tahap pembelajaran menulis karangan narasi antara kelompok eksperimen (I dan II) dan kontrol menunjukkan hasil yang berbeda. Berikut dipaparkan hasil pengamatan kelompok eksperimen I.

Tabel 6. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelompok Eksperimen I

Kegiatan	Motivasi	Perhatian	Keaktifan
<i>Prewriting</i>	0,68	0,69	0,63
<i>Drafting</i>	0,56	0,59	0,59
<i>Revising</i>	0,56	0,59	0,59
<i>Editing</i>	0,69	0,64	0,66
<i>Publishing</i>	0,65	0,56	0,65

Pengamatan aktivitas siswa juga dilakukan pada kelas eksperimen II. Pengamatan dilakukan selama pemberian perlakuan. Berikut hasil pengamatan aktivitas siswa dalam kegiatan menulis karangan narasi pada kelompok eksperimen II.

Tabel 7. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelompok Eksperimen II

Kegiatan	Motivasi	Perhatian	Keaktifan
<i>Pre-writing</i>	0,66	0,73	0,66
<i>Drafting</i>	0,59	0,60	0,57
<i>Revising</i>	0,62	0,62	0,64
<i>Editing</i>	0,69	0,65	0,70
<i>Publishing</i>	0,72	0,67	0,70

Pengamatan aktivitas siswa juga dilakukan kelas kontrol ketika pembelajaran menggunakan media gambar berseri. Berikut hasil pengamatan aktivitas siswa dalam kegiatan menulis karangan narasi pada kelompok kontrol.

Tabel 8. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelompok Kontrol

Kegiatan	Motivasi	Perhatian	Keaktifan
<i>Pre-writing</i>	0,51	0,55	0,53
<i>Drafting</i>	0,48	0,51	0,55
<i>Revising</i>	0,46	0,55	0,50
<i>Editing</i>	0,42	0,55	0,51
<i>Publishing</i>	0,49	0,45	0,55

Observasi di kelas menunjukkan siswa memiliki motivasi lebih baik bila pembelajaran menggunakan media animasi. Aktivitas pramenulis, membuat draft, merevisi, menyunting, dan publikasi dilakukan dengan bersemangat. Siswa terlihat terlihat bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam menuliskan hal-hal penting yang dilihat dalam film animasi. Siswa juga bersemangat dalam membuat dan mengembangkan kerangka karangan. Dalam merevisi dan menyunting baik secara pribadi ataupun kelompok juga dilakukan dengan antusias. Saat diminta mempublikasikan hasil karangan narasinya siswa bahkan menawarkan diri baik secara lisan ataupun tunjuk tangan tanpa disuruh oleh guru.

Film animasi yang ditampilkan menyajikan suara dan gambar-gambar bergerak sehingga perhatian siswa terus tertuju pada pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusiasme dan semangat siswa dalam pembelajaran. Gambar animasi dalam film membantu siswa memahami kondisi atau setting cerita yang disajikan dalam film. Selain itu, siswa menjadi lebih dekat dengan tokoh yang ada dalam film animasi tersebut serta bisa merasakan suasana yang ada di dalam film secara nyata. Sehingga siswa bisa mendapatkan gambaran nyata kejadian yang dialami tokoh cerita yang memudahkan siswa menuangkan idenya dalam menulis karangan narasi.

Perhatian siswa menjadi lebih fokus dengan adanya gambar bergerak dan suara. Mereka dapat merekam informasi lebih baik, sehingga saat melakukan aktivitas pramenulis, membuat draft, merevisi, menyunting dan publikasi dapat dilaksanakan dengan lebih mudah.

Media film animasi termasuk ke dalam media audio visual yakni media utuh yang mengkolaborasi bentuk-bentuk visual dengan audio. Media audio visual dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual) sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, konsep, suatu proses yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap, maka wajar jika siswa yang diajar dengan bantuan film animasi memiliki keterampilan menulis karangan narasi yang lebih tinggi daripada yang menggunakan media gambar berseri.

Semakin banyak siswa memperoleh informasi, semakin mudah ia belajar menulis. Hal tersebut disebabkan informasi-informasi yang diperoleh digunakan untuk pengembangan penalaran dan latihan pengembangan ide-ide dalam menulis. Siswa dapat mengevaluasi pemilihan kata, ejaan, dan kalimat yang digunakan dalam media film animasi.

Media film animasi juga mampu mendorong munculnya ide-ide kreatif siswa dalam menulis karangan narasi. Dengan adanya visualisasi berupa gambar dalam film animasi dapat memberikan informasi yang lebih mudah untuk dimengerti oleh pemirsanya dan membuat tayangan tersebut menjadi lebih hidup. Siswa akan merasa lebih dekat dengan visualisasi yang ditampilkan, baik terhadap lokasi peristiwa, tokoh, maupun situasi dalam film animasi tersebut.

Hasil observasi juga menunjukkan siswa yang mendapat pembelajaran dengan media

animasi memiliki keaktifan lebih baik dibanding yang mendapat media gambar berseri. Keaktifan siswa dapat dilihat sejak tahapan pramenulis, membuat draf, merevisi, menyunting, dan mempublikasikan hasil karangan narasinya. Siswa kelompok eksperimen aktif dalam mengidentifikasi unsur intrinsik film animasi yang dilihatnya, membuat kerangka karangan kemudian mengembangkannya menjadi karangan narasi, aktif merevisi kesalahan pada tulisan yang dibuatnya, aktif dalam berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman sekelompoknya, serta aktif untuk mempublikasikan hasil karangannya.

Pengamatan dilakukan ketika guru sedang melakukan pembelajaran tentang menulis karangan narasi baik pada kelompok eksperimen I, eksperimen II, dan kelompok kontrol. Pengamatan dilakukan dengan memfokuskan pada tiga hal yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut disajikan hasil pengamatan aktivitas guru kelompok eksperimen I, kelompok eksperimen II, dan kelompok kontrol.

Tabel 9. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Kelompok Eksperimen I

Kelas	Pembukaan	Inti	Penutup	Total
Eksperimen I	0,89	0,90	0,89	0,89
Eksperimen II	1,00	0,90	0,89	0,93
Kontrol	0,78	0,73	1,00	0,84

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata guru di kelas eksperimen I dan II lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa guru dalam menggunakan media animasi terlihat tidak terbebani. Kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup, dapat dilaksanakan seperti biasa. Media animasi bahkan memiliki potensi membantu proses pembelajaran dalam kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutupan dengan lebih baik.

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data yang terdiri dari uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian. Hasil uji normalitas sebaran data disajikan di bawah ini:

Tabel 9. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran

Data	Kolmogorov-Smirnov	Sig.
Pretest Kelompok Kontrol	1,138	0,150
Pretest Kelompok Eksperimen I	1,178	0,125
Pretest Kelompok Eksperimen II	1,131	0,155
Posttest Kelompok Kontrol	1,001	0,269
Posttest Kelompok Eksperimen I	0,693	0,723
Posttest Kelompok Eksperimen II	0,716	0,684

Hasil perhitungan uji normalitas sebaran data menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$. Dengan demikian, sebaran data *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis narasi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (I dan II) berdistribusi normal. Data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

Hasil perhitungan uji homogenitas varian data *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis karangan narasi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen I, dan kelompok eksperimen II disajikan dalam tabel 10.

Tabel 10. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Data	F	Sig.
Pretest Kontrol & Eksperimen I	0,007	0,935
Posttest Kontrol & Eksperimen I	0,183	0,670
Pretest Kontrol & Eksperimen II	1,784	0,186
Posttest Kontrol & Eksperimen II	0,001	0,922

Hasil perhitungan uji homogenitas di atas data menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen adalah homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan uji prasyarat statistik inferensial nampak data berdistribusi normal dan variansi ketiga kelompok adalah homogen. Dengan demikian uji statistik yang sesuai untuk menguji hipotesis adalah uji t kemudian dilanjutkan *Anova*. Berikut hasil uji t dalam penelitian ini:

Tabel 11. Hasil Uji t

Data	Sig.
Pretest Kontrol & Eksperimen I	0,962
Pretest Kontrol & Eksperimen II	0,748
Posttest Kontrol & Eksperimen I	0,000
Posttest Kontrol & Eksperimen II	0,000

Hasil uji-t data *pretest* kelas kontrol dan eksperimen I menunjukkan signifikansi 0,962 dan kelas kontrol dan eksperimen II menunjukkan signifikansi 0,748. Oleh karena signifikansinya lebih dari 0,05, berarti tidak terdapat perbedaan keterampilan menulis karangan narasi yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen I dan kelas kontrol dengan kelas eksperimen II.

Hasil uji-t data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen I menunjukkan signifikansi 0,000 serta kelas kontrol dan eksperimen II menunjukkan signifikansi 0,000. Oleh karena signifikansinya $< 0,05$, berarti terdapat perbedaan keterampilan menulis karangan narasi yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen I serta kelas kontrol dengan eksperimen II.

Uji *Anova* dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hitung yang signifikan di antara kelompok kontrol, kelompok eksperimen I, dan kelompok eksperimen II. Hasil uji *Anova* keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V saat *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol, kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II dapat dilihat di tabel 12.

Tabel 12. Hasil *Anova*

	F	Sig.
Total <i>Pretest</i>	0,081	0,923
Total <i>Posttest</i>	11,301	0,000

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* pada kelompok kontrol, kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II sebesar 0,923. Nilai signifikansi 0,923 tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang telah ditentukan yakni 0,05 maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan signifikan keterampilan menulis karangan narasi pada kelompok kontrol, kelompok eksperimen I, dan kelompok eksperimen II pada saat *pretest*.

Pada saat *posttest* diketahui nilai signifikansinya 0,00. Nilai signifikansi 0,00 tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan yakni 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan keterampilan menulis karangan narasi pada kelompok kontrol, kelompok eksperimen I, dan kelompok eksperimen II.

Secara keseluruhan hasil perhitungan dengan uji t dan *Anova* tentang pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan siswa kelas V SD se-gugus 4 Kecamatan Banguntapan diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi berpengaruh signifikan terhadap keterampilan siswa kelas V SD se-gugus 4 Kecamatan Banguntapan. Di mana siswa yang diberikan perlakuan menggunakan media film animasi menunjukkan skor keterampilan menulis karangan narasi yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang yang diberikan pembelajaran menggunakan media gambar seri. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan pengaruh, dimana media film animasi lebih berpengaruh dibandingkan media gambar berseri .

Secara umum dari catatan lapangan diperoleh gambaran bahwa pembelajaran di kelas eksperimen I maupun II menunjukkan adanya antusiasme siswa selama proses pembelajaran selama tiga kali perlakuan. Siswa menunjukkan kesungguh-sungguhan dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas dengan baik. Siswa juga memiliki perhatian yang lebih besar terhadap materi dikarenakan penggunaan media film animasi. Pada kelas kontrol pembelajaran berlangsung menggunakan media gambar berseri. Siswa kurang memiliki perhatian terhadap materi yang disampaikan guru dibandingkan siswa yang belajar menggunakan media film animasi. Siswa juga kurang bersemangat ditunjukkan adanya siswa yang enggan untuk menulis karangan narasi, meleletakkan kepalanya di meja dan lain sebagainya.

Media film animasi dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam menulis karangan narasi. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan media ini, yaitu suasana kelas menjadi lebih ramai karena adanya diskusi kelompok terkait dengan hasil tulisan siswa dalam kelompok. Untuk itu, guru diharapkan aktif untuk mengontrol kegiatan diskusi dari kelompok satu ke kelompok yang lain agar diskusi benar-benar terfokus.

Dengan memperhatikan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media film animasi mampu membantu tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan, akan tetapi, penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan kondisi siswa dan kondisi lingkungan. Penggunaan teknik ini merupakan salah satu alternatif bagi guru untuk mengajarkan menulis karangan narasi agar siswa tidak jenuh, meningkatkan perhatian, keaktifan, dan motivasi siswa dalam belajar khususnya dalam menulis karangan narasi sehingga akan meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Media film animasi ini telah teruji berpengaruh untuk

meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media film animasi berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD se-Gugus 4 Kecamatan Banguntapan. Hal ini bisa dilihat dari adanya perbedaan keterampilan menulis karangan narasi yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media film animasi dan kelompok kontrol yang diberi pembelajaran dengan media gambar berseri.

Perbedaan keterampilan menulis narasi antara kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media film animasi dan kelompok kontrol yang diberi pembelajaran dengan media gambar berseri ditunjukkan dengan hasil uji-t dan *Anova*. Hasil uji t *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen I menunjukkan nilai signifikansi 0,000. Hasil uji-t *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi 0,000. Hasil *Anova* juga menunjukkan nilai signifikansi 0,000. Oleh karena signifikansinya $0,000 < 0,05$, maka nilai signifikansi tersebut mempunyai arti terdapat perbedaan keterampilan menulis karangan narasi pada kelompok eksperimen (I dan II) dan kelompok kontrol. Dari hasil analisis uji t dan *Anova* tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD se-gugus 4 Kecamatan Banguntapan.

Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbang pemikiran dalam dunia pendidikan, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun saran pemanfaatan, dan penelitian yang akan datang adalah: (1) pembelajaran dengan menggunakan media film animasi dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dalam Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis karangan narasi, (2) siswa hendaknya menggunakan berbagai media dalam belajar sehingga dapat membantu proses belajarnya serta mendorong motivasi dan semangat belajar, (3) kepala sekolah agar memotivasi

guru untuk mengoptimalkan penggunaan media film animasi, (40 untuk menguji keefektifan dan pengaruh media film animasi, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut yang serupa, tetapi dengan materi pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda, misal di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Sekolah Menengah Atas (SMA).

Daftar Pustaka:

- Browne, A. (2009). *Developing language and literacy 3-8. (3rd ed.)*. London: SAGE Publications Ltd.
- Chee, T. S. & Wong, A. F. L. (2003). *Teaching and learning with technology: An asia-pacific perspective*. Lok Yang: Prentice Hall
- Kemdiknas. (2008). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23, Tahun 2006, tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Harrison, H. L. & Hummel, L. J. (2010). Incorporating animation concepts and principles in STEM education. *The Technology Teacher*, 69, 20-25.
- Hergenbahn, B. R. & Olson, M. H. (2012). *Teori belajar edisi ketujuh*. (Terjemahan Triwibowo). Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Iskandarwassid & Sunnendar, D. (2009). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Langan, J. (2005). *College writing skills with readings. (6th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Lowe, R. K. (2004). *Animation and learning: Value for money*. Diakses tanggal 9 Maret 2013, dari www.ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/pdf/lowe-r.pdf
- Mayer, R. E. & Moreno, R. (2002). Animation as an aid to multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 14, 87-99.
- Moore-Hart, M. A. (2010). *Teaching writing in diverse classrooms, k-8: Enhancing writing through literature, real-life experience, and technology*. Boston: Pearson Education.
- Munadi, Y. (2012). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Paivio, A. (2006). *Dual coding theory and education*. Diakses tanggal 20 Juni 2013, dari www.umich.edu/rdytolrn/pathwaysconference/presentations/paivio.pdf
- Santrock, J. W. (2012). *Perkembangan masa hidup edisi ketigabelas jilid 1*. (Terjemahan Benedictine Widyasinta). Jakarta: Erlangga
- Scarratt, E. & Davison, J. (2012). *The media teacher's handbook*. New York: Routledge.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2008). *Instruction technology and media for learning. (9th ed.)*. Upper Saddle River: Merrill Prentice Hall.
- Springer, S. & Persiani, K. (2011). *The organized teacher's guide to classroom management: Proven ideas and strategies to expand your skills and enhance your students's learning environment*. New York: Mc Graw Hill.
- Suparti. (2007). Strategi pembelajaran multimedia di SD kelas IV. *Didaktika*, 2, 259-271
- Syah, M. (2011). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa..