

Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar

Sela Jihan Monica, ✉ (Universitas PGRI Madiun)

Ivayuni Listiani, (Universitas PGRI Madiun)

Hendra Erik Rudyanto, (Universitas PGRI Madiun)

✉ sellajihan2722@gmail.com

Abstract: This research aims to describe the effect of using animation media on the skills of retelling the contents of fables for fourth grade elementary school students. This type of research is quantitative research using experimental methods. The design of this research is One Group Posttest Only Design. The population of this study was fourth grade elementary school students. The sample in this research was 20 grade IV elementary school students. The data in this study are the skill scores for retelling the contents of the fable before and after using animation media for fourth grade elementary school students using animation media. The data in this research is the skill score of retelling the contents of the fable before and after using animation media for elementary school students, which is known as follows. First, the skill of retelling the contents of the fables of class IV MIN 16 Magetan students before using animation media obtained a calculated average score of 0,16 with sufficient qualifications. Second, the skill of retelling the contents of the fables of class IV MIN 16 Magetan students after using animation media obtained an average score of 0.18 with more than sufficient qualifications (LDC). Third, based on the t-test, it was concluded that there was a significant influence of the use of animation media on the skill of retelling the contents of class IV MIN 16 Magetan fables after the test results proved that $t_{count} > t_{table}$, namely $2.82 > 1.68$.

Keywords: *Media Animation, Story Telling*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian ini adalah *One Group Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar yang berjumlah 20 orang. Data dalam penelitian ini adalah skor keterampilan menceritakan kembali isi fabel sebelum dan sesudah menggunakan media animasi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar menggunakan media animasi. Data dalam penelitian ini adalah skor keterampilan menceritakan kembali isi fabel sebelum dan sesudah menggunakan media animasi pada siswa Sekolah Dasar diketahui sebagai berikut. Pertama, keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas IV MIN 16 Magetan sebelum menggunakan media animasi diperoleh nilai rata-rata hitung 0,16 dengan kualifikasi cukup. Kedua, keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas IV MIN 16 Magetan sesudah menggunakan media animasi diperoleh nilai rata-rata 0,18 dengan kualifikasi lebih dari cukup (LDC). Ketiga, berdasarkan uji-t disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel kelas IV MIN 16 Magetan setelah hasil pengujian yang membuktikan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,82 > 1,68$.

Kata kunci: *Media Animasi, Menceritakan Kembali.*



Copyright ©2024 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kemampuan bercerita merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Kemampuan bercerita merupakan kemampuan berbicara yang termasuk dalam kemampuan berbahasa lisan pada aspek perkembangan bahasa anak (Anisah, et.al., 2023). Bercerita sebenarnya bukan suatu hal yang sulit karena sudah menjadi kebiasaan sejak kecil sering melakukan kegiatan bercerita dan dalam kehidupan sehari-hari juga tidak pernah lepas dari kegiatan bercerita. Hampir semua siswa menyukai suatu cerita dan selalu bersedia untuk menceritakan kembali, apalagi jika cerita tersebut memberikan kesan tersendiri bagi dirinya. Hal itu diperkuat oleh (Septidear, et.al., 2021) yang menyatakan bahwa kegiatan bercerita seharusnya dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menggunakan media yang sesuai, agar pesan yang terdapat dalam cerita dapat tersampaikan dan mudah dipahami oleh siswa. Keterampilan bercerita merupakan langkah awal untuk melatih keterampilan siswa dalam berbicara, karena mampu melisankan pikiran, perasaan, atau informasi secara jelas dan runtut sesuai dengan isi cerita (Bahrin, et.al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIN 16 Magetan Kabupaten Magetan menunjukkan adanya keterampilan bercerita siswa masih rendah, hal ini dibuktikan dengan nilai keterampilan bercerita siswa yang tergolong rendah. Berdasarkan nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah, terdapat 15 siswa atau 80% dan yang mendapatkan nilai lebih dari KKM berjumlah 5 siswa atau 20% dari 20 siswa. Dapat disimpulkan bahwa nilai keterampilan bercerita siswa banyak yang belum tuntas. Masalah yang terjadi diakibatkan oleh cara mengajar guru yang masih menggunakan minim penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Media yang digunakan kurang inovatif membuat siswa cenderung bermain sendiri dan berbicara dengan teman saat pembelajaran sehingga siswa tidak bisa mengaplikasikan apa yang telah disampaikan guru. Salah satu media yang menarik adalah media animasi karena bisa menghadirkan gambar bergerak dan suara, sehingga membuat siswa tertarik untuk memperhatikan pembelajaran.

Media Animasi

Media pembelajaran dapat mendukung minat siswa untuk lebih tertarik memperhatikan dalam proses pembelajaran. Era abad-21 ini teknologi semakin pesat sehingga banyak benda berbasis digital yang bisa menyajikan hal menarik di dalamnya serta bisa di buka kapanpun dan dimanapun berada. Sehingga sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan.

Guru harus bisa mengikuti perkembangan teknologi sesuai kemajuan zaman dengan mulai menggunakan media pembelajaran digital dalam kegiatan mengajar. Penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan memiliki potensi untuk mengubah cara tradisional pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media pembelajaran digital menyediakan berbagai jenis sumber daya dan alat pembelajaran yang interaktif, seperti animasi, simulasi, video, dan permainan edukatif (Yafa, et.al., 2023).

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media animasi. Media animasi menjadi salah satu media pembelajaran digital yang dapat menunjang minat siswa dalam pembelajaran meningkat. Media animasi menyajikan gambar berwarna dan dapat bergerak disertai suara menarik sehingga mampu memberikan gambaran lebih nyata dan menarik minat siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Peneliti memakai jenis metode penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan adalah desain *true experimental*. Dikatakan *true experimental* karena peneliti dapat mengontrol semua variable dari luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri *true experimental* adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih random, karena kelompok diambil random maka uji signifikan pengaruh treatment menggunakan statistic parametris *t-test related* Sugiyono, (2019). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-only Control Design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B. Siswa kelas IV A dengan jumlah 20 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang dipakai peneliti yaitu *Random sampling*. *Random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan dalam populasi (Sugiyono, 2019). Teknik pengambilan sampel ini kemudian digunakan untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada sampel penelitian. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian

R	X	O ₂
R	-	O ₂

Keterangan :

- R : pengambilan sampel dilakukan dengan cara random.
- X : perlakuan yang diberikan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media animasi.
- O₂ : post-test kelompok eksperimen.
- O₄ : post-test kelompok kontrol.

HASIL PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV MIN 5 Magetan sebanyak 15 siswa dan siswa kelas IV A dan B MIN 16 Magetan, yang terdiri dari kelas IV A sebanyak 20 siswa dan siswa kelas IV B sebanyak 20 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B. Siswa kelas IV A dengan jumlah 20 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model DL berbantuan media animasi dan siswa kelas IV B berjumlah 20 sebagai kelas kontrol dengan metode ceramah. Dengan demikian peneliti mengambil 40 siswa.

Teknik analisis data disini menggunakan uji t. Sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu uji prasyarat analisis terhadap data penelitian. Uji prasyarat yang pertama adalah uji normalitas.

TABEL. 1 Uji Normalitas

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan	Keputusan
Eksperimen	0,18	0,19	Normal	H₀ diterima
Kontrol	0,16	0,19		

Berdasarkan data di atas, maka diperoleh nilai *posttest* kelas eksperimen dengan $L_{hitung}(0,18) < L_{tabel}(0,19)$ jadi H_0 diterima, sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol didapatkan nilai $L_{hitung}(0,16) < L_{tabel}(0,19)$ jadi H_0 diterima. Maka nilai yang di dapatkan dari kelas eksperimen serta nilai yang di dapat dari kelas kontrol pada *posttest* dari sampel terbilang berdistribusi normal.

TABEL.2 Uji Homogenitas

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan	Keputusan
Eksperimen	1,546	2,168	Homogen	H ₀ diterima
Kontrol				

Berdasarkan hasil pengujian normalitas, diperoleh nilai *posttest* kelas eksperimen serta kelas kontrol yaitu $F_{hitung}(1,546) < F_{tabel}(2,168)$, jadi H_0 diterima, sehingga data keterampilan bercerita kelas eksperimen serta data keterampilan bercerita kelas kontrol memiliki sampel yang

TABEL.3 Uji Hipotesis

T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan	Keputusan
2,821	1,688	$T_{hitung} > T_{tabel}$	H₀ ditolak

Berdasarkan hasil uji t *posttest*, diperoleh $T_{hitung}(2,821) > T_{tabel}(1,688)$ jadi H₀ ditolak dan H₁ diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan dalam penerapan model discovery learning berbantuan media animasi dibanding pembelajaran menggunakan metode ceramah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MIN 16 Magetan dengan melibatkan dua kelas, dimana kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen yaitu dengan digunakannya model discovery learning berbantuan media animasi sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode ceramah, proses pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu 1 hari kelas kontrol dan 1 hari kelas eksperimen. Pada penelitian ini kelas eksperimen menggunakan model discovery learning sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional untuk memberi pengaruh kemampuan bercerita siswa. Dapat dilihat bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki jumlah rata - rata nilai yang berbeda yaitu $69 > 59$ dengan selisih nilai sebesar 10. Hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dianalisis bahwa nilai rata - rata kelas yang menggunakan model discovery learning (eksperimen) lebih tinggi daripada rata - rata kelas yang menggunakan model konvensional (kontrol).

Selain itu, data posttest eksperimen dan kontrol diuji hipotesis supaya akurat dan diperoleh nilai uji t, thitung (2,821) > ttabel (1,688). Sehingga dapat disimpulkan pada penelitian ini hipotesis kerja (H1) diterima yaitu model pembelajaran discovery learning efektif terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV di MIN 16 Magetan.

SIMPULAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis t-test nilai pretest dan posttest yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,821 > 1,688$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji t-test tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan media animasi pada model discovery learning terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anisah, N., Arbayah, & Sjamsir, H. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCEKITA ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DENGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR DI TK RUHUI RAHAYU SAMARINDA. *BEduManagers Journal : Borneo Educational Management and Research Journal*, 4(1), 89–105.
2. Septidear, V., Thoha, M. A. R., & Kartini, H. (2021). Pemanfaatan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III SDN 2 Pakisaji Kab. Malang. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–9.
3. Bahrin, N. A., Akib, E., Arief, T. A., & Hambali, U. (2022). Pengaruh Metode Story Telling Dengan Media Panggung Bonekaterhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IV UPT SPF SD Negeri Sangir Kota Makassar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1385–1394.
4. Yafa, R. A., Mursidah, F., & Hidayatulloh, B. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *SNHRP*, 5, 163-177.
5. Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903.
6. Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
7. Ismawati, S., & Mustika, D. (2021). Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 291-297.
8. Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
9. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif. Alfabeta.; 2019
10. Faujiah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81-87.