ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Fantasi Siswa Kelas VII MTsN 6 Tulungagung" ini ditulis oleh Gita Elida Yahya, NIM. 12210183005, pembimbing Muyassaroh, S.S., M.Pd.

Kata kunci: media video animasi, menyimak, cerita fantasi.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif membuat siswa kurang termotivasi untuk aktif dan minat belajar pun rendah. Hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar yang kurang maksimal. Guru menjadi komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dan keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar juga sangat ditentukan oleh faktor guru salah satunya. Seorang guru harus kompeten dalam menggunakan metode, teknik, atau media yang dianggap cocok dengan minat bakat serta taraf perkembangan peserta didik. Dalam penelitian ini, akan dibahas mengenai efektivitas penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita fantasi. Media video animasi merupakan bentuk inovasi media pembelajaran yang dapat membawa siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan (*edutainment)*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 6 Tulungagung.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian ekperimen murni atau *true experiment* dengan desain *pretest posttest control group desaign*. Pada desain penelitian ini menggunakan lebih dari satu kelompok yang terdiri atas kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan dan kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan dengan media video animasi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis dengan data berupa skor *pretest* dan *posttest* menyimak cerita fantasi. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji gain skor.

Hasil analisis data uji-t diperoleh nilai signifikasi sebesar 0,001 < 0,05. Hal tersebut berarti nilai 0,001 kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi terbukti efektif terhadap keterampilan menyimak cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 6 Tulungagung dengan jumlah peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang, yakni 0,305 (0,30 *N-Gain* <0,70).

ABSTRACT

Thesis entitled "Effectiveness of Using Animated Video Media on Ability to Listen to Fantasy Stories of Class VII Students of MTsN 6 Tulungagung" was written by Gita Elida Yahya, NIM. 12210183005, supervisor Muyassaroh, SS, M.Pd.

Keywords: animated video media, listening, fantasy stories.

The use of learning media that is less innovative makes students less motivated to be active and their interest in learning is low. This has an effect on learning outcomes that are less than optimal. The teacher becomes a learning component that plays an important role and success in teaching and learning activities is also largely determined by the teacher's factors, one of which is the teacher. A teacher must be competent in using methods, techniques, or media that are considered suitable for the interests, talents and developmental levels of students. In this study, we will discuss the effectiveness of using animated video media on listening skills of fantasy stories. Animated video media is a form of learning media innovation that can bring students in a fun learning atmosphere (*edutainment)*. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using animated video media on the skills of listening to fantasy stories of seventh grade students of MTsN 6 Tulungagung.

This research is a pure experimental research or *true experiment* with a *pretest posttest control group design*. This research design uses more than one group consisting of a control group and an experimental group. The control group is the group that is not given treatment and the experimental group is the group that is given treatment with animated video media. The data collection technique used a written test with data in the form of *pretest* and *posttest* listening to fantasy stories. The data analysis techniques in this study are normality test, homogeneity test, hypothesis test, and score gain test.

The results of the t-test data analysis obtained a significance value of 0.001 <0.05. This means that the value of 0.001 is less than 0.05, then the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (Ha_a) is accepted. Thus, it can be concluded that the use of animated video media is proven to be effective in listening to fantasy stories for the seventh grade students of MTsN 6 Tulungagung with an increase in learning outcomes in the medium category, namely 0.305 (0.30 *N-Gain* <0.70).

الملخص

فعالية استخدام وسائط الفيديو المتحركة في القدرة على الاستماع إلى " رسالة بعنوان القصص الخيالية لطلاب الصف السابع من MTsN 6 Tulungagung" بقلم جيتا إليدا يحيى ، NIM. 12210183005 مشرف Muyassaroh SS ،M.Pd.

الكلمات المفتاحية: وسائط فيديو متحركة ، استماع ، قصص خيالية.

إن استخدام وسائط التعلم الأقل ابتكارًا يجعل الطلاب أقل تحفيزًا لأن يكونوا نشيطين واهتمامهم بالتعلم منخفض. هذا له تأثير على نتائج التعلم التي هي أقل من الأمثل. يصبح المعلم مكونًا تعليميًا يلعب دورًا مهمًا ، كما أن النجاح في أنشطة التدريس والتعلم يتم تحديده أيضًا إلى حد كبير من خلال عوامل المعلم ، ومن بينها المعلم. يجب أن يكون المعلم مؤهلًا في استخدام الأساليب أو الأساليب أو الوسائط التي تعتبر مناسبة لاهتمامات ومواهب ومستويات نمو الطلاب. في هذه الدراسة ، سنناقش فعالية استخدام وسائط الفيديو المتحركة في مهارات الاستماع للقصص الخيالية. تعد وسائط الفيديو المتحركة شكلاً من أشكال ابتكار كان .(*التعليم الترفيهي*) وسائط التعلم التي يمكن أن تجلب للطلاب في جو تعليمي ممتع الغرض من هذه الدراسة هو تحديد فعالية استخدام وسائط الفيديو المتحركة في مهارات الاستماع إلى القصص الخيالية لطلاب الصف السابع في MTsN 6 Tulungagung.

هذا البحث عبارة عن بحث تجريبي خالص أو *تصميم مجموعة* مع *تجربة حقيقية* يستخدم تصميم البحث هذا أكثر من مجموعة تتكون من مجموعة .*تحكم قبل الاختبار البعدي* ضابطة ومجموعة تجريبية. المجموعة الضابطة هي المجموعة التي لم يتم علاجها والمجموعة التجريبية هي المجموعة التي يتم علاجها باستخدام وسائط الفيديو المتحركة. *الاختبار* والبعدي *القبلي* استخدمت تقنية جمع البيانات اختبارًا كتابيًا مع البيانات في شكل للاستماع إلى القصص الخيالية. تقنيات تحليل البيانات في هذه الدراسة هي اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس واختبار الفرضية واختبار اكتساب النتيجة.

هذا يعني أن .0.05>على قيمة معنوية قدرها 0.001 t-test حصلت نتائج تحليل بيانات ويتم قبول الفرضية (H0) قيمة 0.001 أقل من 0.05 ، ثم يتم رفض الفرضية الصفرية وبالتالي ، يمكن استنتاج أن استخدام وسائط الفيديو المتحركة أثبت فعاليته في .(Haa) البديلة مع MTsN 6 Tulungagung الاستماع إلى القصص الخيالية لطلاب الصف السابع في زيادة في نتائج التعلم في الفئة المتوسطة ، أي 0.305 (0.30 <*N-Gain* <0.70).