

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab pembahasan ini, berisikan paparan perihal pembahasan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 6 Tulungagung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen murni (*True Experiment Research*). Adapun desain yang digunakan adalah *pretest posttest control group design*, yakni sasaran penelitian dibagi dalam dua kelompok yang disebut kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan dengan media video animasi. Sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dengan media video animasi. Secara garis besar, materi dan juga soal *pretest posttest* yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh kesimpulan bahwa media video animasi efektif terhadap keterampilan menyimak cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 6 Tulungagung. Dengan hasil belajar kelompok kontrol yang berjumlah 29 siswa memiliki perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,45 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 75,00 dengan peningkatan nilai berada pada kategori rendah, yakni sebesar 0,124 ($N\text{-Gain} < 0,30$). Berbeda halnya hasil belajar kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa memiliki perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,37 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80,13 dengan peningkatan nilai

berada pada kategori sedang, yakni sebesar 0,305 ($0,30 N\text{-Gain} < 0,70$). Uraian pembahasan selengkapnya sebagai berikut.

5.1 Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi

Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media yang dapat meningkatkan pada kemampuan belajar, konsep berpikir, dan juga keaktifan siswa. Menurut (Kustandi, 2011:8) media pembelajaran menjadi sarana yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat memperjelas makna suatu pesan yang disampaikan pada proses belajar mengajar, sehingga mampu mencapai hasil belajar siswa yang maksimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media video animasi. Menurut Dewi (2020:17) media video animasi merupakan suatu gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang kemudian disusun secara khusus, sehingga bergerak sesuai alur yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu dan juga dilengkapi dengan audio yang membawa kesan hidup, serta menyimpan pesan dalam pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan pemanfaatan media video animasi sebagai media pembelajaran, peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas mengamati, mendengar, serta dapat menghubungkan pesan visual yang diperoleh dengan pengalaman-pengalamannya. Oleh sebab itu, pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran memegang peranan penting yang mampu memengaruhi tingkat afeksi siswa, serta menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan. Hal ini didukung oleh teori yang menyatakan bahwa media

video animasi memiliki beberapa kelebihan, diantaranya; a) video animasi dapat meningkatkan motivasi serta menanamkan sikap dari segi afektif dan lainnya, b) video animasi dapat melengkapi pengalaman siswa ketika mereka membaca, memahami, dan berdiskusi, c) video animasi dapat ditujukan pada kelompok besar atau kelompok kecil, d) dalam video animasi terkandung nilai-nilai positif dapat mengundang pembahasan dan pemikiran dalam kelompok siswa (Arsyad, 2011:49). Kemudian menurut Handoko, dkk. (2015:62) media video animasi memiliki kemampuan dalam memvisualisasikan sesuatu yang hanya dijelaskan dengan kata-kata. Oleh karena itu, media video animasi juga memegang peranan penting dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengujian media video animasi dilakukan dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi. Cerita fantasi merupakan *genre* cerita yang berbentuk khayalan dan penuh imajinasi. Di dalam sebuah cerita fantasi terdapat keajaiban dan keanehan yang tidak biasa dijumpai di dalam kehidupan nyata. Struktur cerita fantasi terdiri dari, (1) orientasi, merupakan bagian awal cerita yang berisikan pengenalan tokoh dan juga penokohan, latar tempat dan waktu, serta alur (plot), (2) komplikasi, awal munculnya konflik atau permasalahan hingga mencapai pada puncak cerita (klimaks), (3) resolusi, pemecahan masalah yang terjadi dalam sebuah cerita, (4) koda, merupakan perubahan yang terjadi pada tokoh dan adanya pembelajaran yang dapat diteladani.

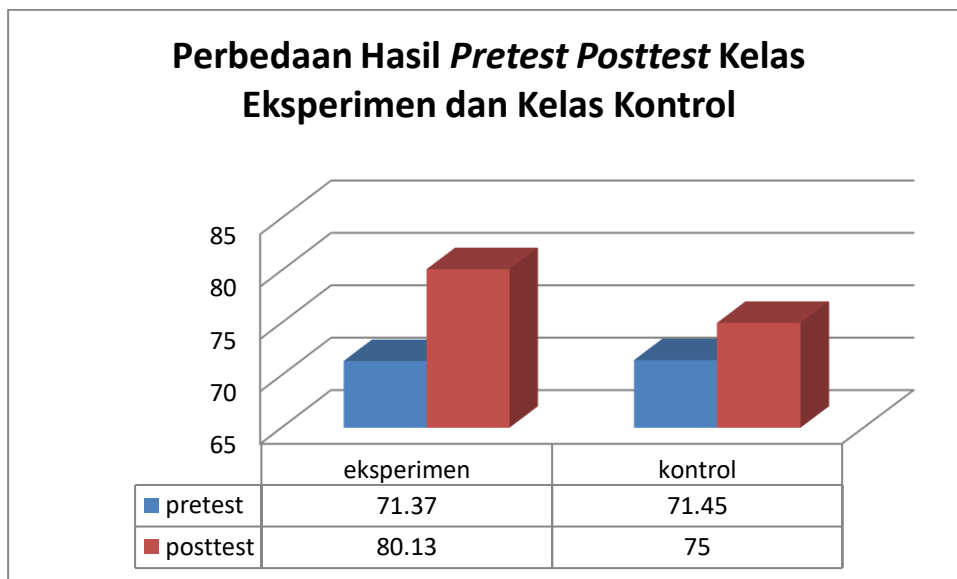
Dilihat dari kebutuhan peserta didik untuk memahami isi dan juga unsur pembangun dalam sebuah cerita fantasi, penggunaan media video animasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian diawali dengan menentukan dua kelas yang disebut dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemberian perlakuan dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi sebagai media pembelajaran. Berbeda halnya dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi (model konvensional). Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang perbandingan hasil belajar menyimak cerita fantasi dengan menggunakan media video animasi dan tanpa menggunakan media video animasi.

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) terlebih dahulu. Pembelajaran kelas kontrol diawali dengan pemberian *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik, dan dilanjutkan dengan kegiatan belajar mengajar materi cerita fantasi. Bahan ajar yang digunakan berupa buku LKS serta buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah. Pada akhir pembelajaran, dilakukan *posttest* menyimak cerita fantasi yang dibacakan oleh guru untuk mengukur tingkat keterampilan peserta didik dalam menyimak isi cerita fantasi. Setelah dilakukan evaluasi pembelajaran, hasil belajar kelompok kontrol yang berjumlah 29 siswa memiliki perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,45 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 75,00 dengan peningkatan nilai berada pada kategori rendah, yakni sebesar 0,124 ($N\text{-Gain} < 0,30$). Selama kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol ini, masih banyak siswa yang cenderung kurang bersemangat untuk mengikuti

pembelajaran dan tidak menunjukkan respon yang aktif ketika sesekali guru mengajukan pertanyaan.

Sama halnya dengan kegiatan pembelajaran di kelas kontrol, kelas eksperimen juga diberlakukan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik dan dilakukan *posttest* untuk mengukur tingkat keterampilan peserta didik dalam menyimak isi cerita fantasi. Yang membedakan adalah adanya perlakuan dengan media video animasi di kelas eksperimen. Dengan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran, siswa tidak hanya terpaku pada teks bacaan saja, melainkan dapat mengamati bentuk visualisasi dari sebuah cerita fantasi. Video animasi mampu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk memahami setiap detail isi cerita. Selama kegiatan pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme dan sangat bersemangat untuk menyimak video animasi yang ditayangkan. Hal tersebut juga memengaruhi hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa memiliki perolehan rata-rata *pretest* sebesar 71,37 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80,13 dengan peningkatan nilai berada pada kategori sedang, yakni sebesar 0,305 ($0,30 N\text{-Gain} < 0,70$). Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap keterampilan siswa dalam menyimak isi cerita fantasi.

Gambar 5. 1 Perbedaan Hasil Pretest Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji-t (*test-T*) diperoleh nilai signifikansi $0,001 \leq 0,05$ yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media video animasi efektif terhadap keterampilan menyimak cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 6 Tulungagung dengan jumlah peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 0,305 dan berada pada kategori sedang ($0.30 N-Gain < 0.70$).

Beberapa penelitian terdahulu perihal penggunaan media video animasi juga mengemukakan bahwa penggunaan media video animasi lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak. Penelitian terdahulu yang mendukung hasil temuan peneliti antara lain, penelitian yang dilakukan oleh Ayustin (2020) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi

Berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita terhadap Peningkatan Motivasi Belajar serta Kemampuan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *pretest posttest nonequivalent design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan *channel youtube* dongeng kita memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $5,172 > 1,671$.

Penelitian lain ditulis oleh Akbar (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Keefektifan Media Animasi Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Anak-Anak Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi audio visual efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita anak-anak siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba. Tingkat keefektifan terlihat dari hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $2,571 > 2,005$.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyimak dengan menggunakan media video animasi lebih efektif daripada tanpa menggunakan media video animasi, khususnya dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi. Fitriana (2019) mengemukakan bahwa media video animasi dapat menjadi alternatif untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal dari pada hanya dengan membaca buku teks saja. Video animasi melatih siswa dalam menyimak bunyi ujaran yang diperdengarkan dan juga betuk visual dengan cara yang

menyenangkan, serta mampu mengidentifikasi informasi yang terkandung dalam video animasi tersebut. Pembelajaran tidak hanya berpusat kepada guru, namun juga berpusat kepada siswa. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran agar berlangsung secara kondusif.