

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Efektivitas Media Video Animasi pada Pembelajaran Menulis Cerita Anekdote Siswa Kelas X MA Bustanul Muta'allimin Kota Blitar” ditulis oleh Ulfina, NIM. 12210173022, dengan bimbingan Titik Dwi Ramthi Hakim, M.Pd.

Kata kunci: efektivitas, keterampilan menulis anekdot, media video animasi

Hasil belajar merupakan tolok ukur keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa pada periode tertentu selama masa pembelajaran. Pembelajaran akan dianggap tercapai apabila siswa memperoleh nilai yang baik. Seorang guru harus mampu menciptakan kegiatan belajar yang lebih bervariasi, maka dari itu pemberian sebuah metode atau media dalam pembelajaran akan membantu ke arah yang semakin baik.

Jenis penelitian pada skripsi ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan, yaitu *design Pre-Test-Post-Test Control Group* dengan melibatkan dua kelompok sebagai subjek penelitian di MA Bustanul Muta'allimin Kota Blitar kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IIK 2 sebagai kelas kontrol masing-masing berjumlah 38 siswa. Untuk memperoleh data dalam penelitian menggunakan instrumen berupa tes tulis yaitu untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis cerita anekdot. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan *SPSS 23.0 for windows* yaitu uji statistik parametrik dengan Uji *Paired Sample T-Test* dan Uji *Independent Sample T-Test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai kelas kontrol. Diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen N-gain score 67% sedangkan pada kelas kontrol 40,9% sehingga terdapat perbedaan 26,1% antara keduanya. Berdasarkan hasil analisis Uji *Paired Sample T-Test* dan Uji *Independent Sample T-Test* menghasilkan H_0 ditolak, dengan begitu H_a diterima yang mengemukakan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerita anekdot siswa kelas X MA Bustanul Muta'allimin Kota Blitar.

ABSTRACT

Thesis with the title “ The Effectiveness of Animated Video Media in Learning to Write Anecdotal Stories for Class X Students of MA Bustanul Muta'allimin Blitar City” written by Ulfina, Register Number. 12210173022, with the guidance of Titik Dwi Ramthi Hakim, M.Pd.

Keywords: effectiveness, anecdote writing skills, animated video media

Learning outcomes are a measure of the success of a teacher in delivering learning materials to students at a certain period during the learning period. Learning will be considered achieved if students get good grades. A teacher must be able to create more varied learning activities, therefore the provision of a method or media in learning will help in a better direction.

This research aims to determine the effect of animated video media on Indonesian subjects on student learning outcomes. This research is a type of quantitative research using experimental methods. The experimental method used is the *Pre-Test-Post-Test Control Group* design by involving two groups as research subjects at MA Bustanul Muta'allimin, Blitar City, class X MIA 1 as the experimental class and class X IIK 2 as the control class, respectively. totaling 38 students. To obtain data in the study, a data collection tool called an instrument in the form of a written test was used to measure students' ability to write anecdotal stories. The data analysis technique was carried out using SPSS 23.0 for windows, namely parametric statistical tests with Paired Sample T-Test and Independent Sample T-Test tests.

The results showed that the average value of the experimental class was higher than the average value of the control class. It is known that the average value in the experimental class N-gain score is 67% while in the control class it is 40.9% so that there is a 26.1% difference between the two. Based on the results of the analysis of the Paired Sample T-Test and the Independent Sample T-Test, H_0 was rejected, so H_a was accepted which suggested that animated video media was effectively used in learning to write anecdotal stories for students of class X MA Bustanul Muta'allimin Blitar City.

مستلخص البحث

أطروحة بعنوان " فعالية وسائط الفيديو المتحركة في تعلم كتابة القصص القصصية لطلاب الصف العاشر في المدرسة عالية بستانول المتعلمين بليتار " كتبه أولفينا ، رقم التسجيل. ١٢٢١٠١٧٣٠٢٢ ، بتوجيه من تيتيك دوي رمطي حكيم، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: الفعالية ، مهارات كتابة الحكايات ، وسائط الفيديو المتحركة.

نتائج التعلم هي مقياس لنجاح المعلم في تقديم المواد التعليمية للطلاب في فترة معينة خلال فترة التعلم. سيتم اعتبار التعلم محققاً إذا حصل الطلاب على درجات جيدة. يجب أن يكون المعلم قادراً على إنشاء أنشطة تعليمية أكثر تنوعاً ، وبالتالي فإن توفير طريقة أو وسائط في التعلم سيساعد في اتجاه أفضل.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير وسائط الفيديو المتحركة على المواد الإندونيسية على نتائج تعلم الطلاب. هذا البحث هو نوع من البحث الكمي باستخدام الأساليب التجريبية. الطريقة التجريبية المستخدمة هي تصميم مجموعة واحدة - قبل الاختبار - ما بعد الاختبار من خلال إشراك مجموعتين كمواضيع بحثية في المدرسة عالية بستانول المتعلمين بليتار فئة العلوم الطبيعية الصف العاشر ١ باعتبارها الفئة التجريبية والفئة العلوم الدينية للصف العاشر ٢ باعتبارها الفئة التجريبية. فئة الضبط ، على التوالي ، يبلغ مجموعها ٣٨ طالباً. للحصول على البيانات في الدراسة ، تم استخدام أداة لجمع البيانات تسمى أداة في شكل اختبار مكتوب لقياس قدرة الطلاب على كتابة القصص القصصية. تم تنفيذ تقنية تحليل البيانات باستخدام بمساعدة الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية ٢٣.٠. للنوافذ ، وهي الاختبارات الإحصائية المعيارية مع اختبارات للعينة المزدوجة واختبارات للعينة المستقلة.

أظهرت النتائج أن متوسط قيمة الصنف التجريبي كان أعلى من متوسط قيمة الصنف الضابطة. من المعروف أن متوسط القيمة في الدرجة التجريبية ن - كسب هو ٦٧٪. بينما في فئة التحكم ٤٠.٩٪ بحيث يكون هناك فرق ٢٦.١٪ بين الاثنين. بناءً على نتائج تحليل اختبارت للعينة المزدوجة وعينة اختبارت المستقلة ، تم رفض ح. ٠ لذلك تم قبول ح ١ مما اقترح استخدام وسائط الفيديو المتحركة بشكل فعال في تعلم كتابة القصص القصص لطلاب الصف العاشر المدرسة عالية بستانول المتعلمين بليتار.