ABSTRAK

Yollin Septi Aryadini.2023. *Pengaruh Media Film Animasi 'Sang Kancil dan Kerbau' Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMPN 2 Kalidawir*. Skripsi, Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Bagus Wahyu Setyawan M.Pd.

Kata Kunci: Media Film Animasi, Keterampilan Menulis, Teks Fabel.

Media pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian siswa. Selain itu media pembelajaran yang kreatif dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa pun akan lebih mudah mengerti. Media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang ada sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan hal tersebut dapat mempermudah untuk mendapatkan informasi dan menemukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan sebuah media pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu. Eksperimen semu ini dilakukan untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan bila dibandingkan dengan perlakuan lain dengan pengontrolan variabelnya sesuai dengan kondisi yang ada. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Kalidawir. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, Sedangkan Sampel penelitian ini adalah 28 siswa kelas VII-A sebagai kelas kontrol dan 28 siswa kelas VII-B sebagai kelas eksperimen. Hasil nilai pre-test, post-test digunakan sebagai teknik pengumpulan data. *Uji sample paired t-test* dilakukan untuk menganalisis data dengan bantuan menggunakan spss versi 16.

Hasil pengelolaan data dengan menggunakan uji sample paired t-test dengan norma keputusan yang diambil untuk menguji hipotesis statistik ini yaitu: (1) jika sig. (2-tailed) < 0,05 taraf signifikansi, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh media film animasi terhadap keterampilan menulis teks fabel, (2) jika sig. (2-tailed) > 0,05 taraf signifikansi, maka H_a ditolak dan H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat pengaruh media film animasi terhadap keterampilan menulis teks fabel. Data pada kelas kontrol sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dan kelas eksperimen sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir. Berdasarkan hal tersebut terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis teks fabel.

ABSTRACT

Yollin Septi Aryadini.2023. Media influence of The Animated Film 'Sang Kancil dan Kerbau' on the Fable Text Writing skills of seventh grade students of SMPN 2 Kalidawir. Thesis, Tadris Bahasa Indonesia, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Good Mentor Wahyu Setyawan M.Pd.

Keywords: Animated Film Media, Writing Skills, Fable Text.

Learning Media is very important to attract the attention of students. In addition, Creative Learning media can make it easier for teachers to convey material and students will understand more easily. Learning Media that can be applied in the learning process, namely audio media, visual media, audio-visual media, and multimedia. Teachers can develop existing Learning media in accordance with the learning materials. With this can make it easier to get information and find the right Learning media and in accordance with the needs of students. The use of an appropriate learning media, students are expected to better understand the material and achieve better learning outcomes.

This study uses a quantitative approach with the type of pseudo-experiment. This pseudo-experiment was conducted to test the hypothesis about the presence or absence of the effect of a treatment when compared with other treatments by controlling the variables in accordance with existing conditions. This study was conducted at SMPN 2 Kalidawir. The population of this study is all students of Class VII, while the sample of this study is 28 students of Class VII-A as a control class and 28 students of Class VII-B as an experimental class. The results of pre-test, post-test values are used as data collection techniques. Sample paired t-test was conducted to analyze the data with the help of spss version 16.

The results of data management by using a sample test paired t-test with the norm of decisions taken to test this statistical hypothesis are: (1) if the GIS. (2-tailed) < 0.05 significance level, then H_a is accepted and H_0 is rejected, which means there is an influence of animated film media on Fable Text Writing Skills, (2) if GIS. (2-tailed) > 0.05 significance level, then H_a is rejected and H_0 is accepted, which means that there is no influence of animated film media on Fable text writing skills. Data on GIS control classes.(2-tailed) of 0.000 < 0.05 and experimental class GIS.(2-tailed) of 0.000 < 0.05. Thus, it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected, which means that there is an influence on the use of animated film media on the fable text writing skills of VII grade students of SMPN 2 Kalidawir. Based on this, there is a significant influence between the use of animated film media on Fable text writing skills.

الملخص

يولين سيبتي أرياديني.٢٠٢٣. التأثير الإعلامي لفيلم الرسوم المتحركة 'سانغ كانسيل دان كيرباو' على مهارات كتابة النص الخرافي لطلاب الصف السابع في سمبن ٢ كاليداور. أطروحة ، تادريس بهاسا إندونيسيا ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، عين السيد علي رحمة الله تولونغاغونغ. معلم جيد واهيو سياوان ماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: وسائط أفلام الرسوم المتحركة ، مهارات الكتابة ، نص الخرافة.

تعلم وسائل الإعلام مهم جدا لجذب انتباه الطلاب. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن لوسائط التعلم الإبداعية أن تسهل على المعلمين نقل المواد وسيفهم الطلاب بسهولة أكبر. وسائط التعلم التي يمكن تطبيقها في عملية التعلم ، وهي الوسائط الصوتية والوسائط المرئية والوسائط السمعية والبصرية والوسائط المتعددة. يمكن للمعلمين تطوير وسائط التعلم الحالية وفقا للمواد التعليمية. مع هذا يمكن أن يسهل الحصول على المعلومات والعثور على وسائط التعلم المناسبة ووفقا لاحتياجات الطلاب. عند استخدام وسائط تعليمية مناسبة ، يتوقع من الطلاب فهم المواد بشكل أفضل وتحقيق نتائج تعليمية أفضل.

تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا مع نوع التجربة الزائفة. أجريت هذه التجربة الزائفة لاختبار الفرضية حول وجود أو عدم وجود تأثير العلاج عند مقارنته بالعلاجات الأخرى من خلال التحكم في المتغيرات وفقا للظروف الحالية. وقد أجريت هذه الدراسة في سمبن ٢ كاليداور. سكان هذه الدراسة هم جميع طلاب الفصل السابع ، في حين أن عينة هذه الدراسة هي ٢٨ طالبا من الفصل السابع-أ كصف تحكم و ٢٨ طالبا من الفصل السابع-ب كصف تجريبي. تستخدم نتائج قيم ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار كتقنيات لجمع البيانات. وأجريت عينة يقترن تي اختبار لتحليل البيانات مع مساعدة من سبس الإصدار ١٦ .

نتائج إدارة البيانات باستخدام اختبار عينة يقترن تي اختبار مع قاعدة القرارات المتخذة لاختبار هذه الفرضية الإحصائية هي: (١) إذا كان نظم المعلومات الجغرافية. (٢-الذيل) < ٠,٠٥ مستوى الأهمية ، ثم ح يتم قبوله ورفضه ، مما يعني أن هناك تأثيرا لوسائط أفلام الرسوم المتحركة على مهارات كتابة النص الخرافي ،(٢) إذا كانت نظم المعلومات الجغرافية. (٢-الذيل) > ٠,٠٥

مستوى الأهمية ، ثم ح مرفوض و ح مقبول ، مما يعني أنه لا يوجد تأثير لوسائط أفلام الرسوم المتحركة على مهارات كتابة النص الخرافي. بيانات عن فئات التحكم في نظم المعلومات الجغرافية.(٢الذيل) من ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ ونظم المعلومات الجغرافية الطبقة التجريبية.(٢-الذيل) من ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥. وبالتالي ، يمكن الاستنتاج أن ح مقبول و ح هو رفض ، مما يعني أن هناك تأثير على استخدام وسائل الإعلام فيلم الرسوم المتحركة على مهارات كتابة النص خرافة من طلاب الصف السابع من سمبن ٢ كاليداور. بناء على ذلك ، هناك تأثير كبير بين استخدام وسائط أفلام الرسوم المتحركة على مهارات كتابة النص الخرافي.