

Pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMPN 18 Kota Jambi Tahun 2022

Muhammad Padel¹

Rasdawita²

Eddy Pahar Harahap³

¹²³ Universitas Jambi

¹padelmabulian@gmail.com

²rasdawita@unja.ac.id

³eddypahar44@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP N 18 Kota Jambi Tahun 2022. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan quasi experimental design berupa pretest-posttest control group. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP N 18 Kota Jambi dengan jumlah populasi 62 siswa dan sampel dalam peneliti ini adalah seluruh siswa kelas VII A berjumlah 20 siswa dan VII B berjumlah 22 siswa. Data dilihat dari hasil kemampuan siswa berupa dari hasil post-test yang menunjukkan keterampilan menulis teks cerita imajinasi kedua kelas tersebut Adapun Teknik pengumpulan data yaitu berupa tes, observasi, kuesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan menulis fabel dengan menggunakan media film animasi larva pada kelas VII SMP N 18 Kota Jambi memperoleh nilai rata-rata 77,04 termasuk kategori baik, dan kemampuan menulis fabel tanpa menggunakan media film animasi larva pada kelas VII SMP N 18 Kota Jambi nilai rata-rata 52,25 termasuk kategori kurang. Berdasarkan hasil uji t bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, nilai t tabel sebesar 2,021 dan nilai t hitung sebesar 6,77. Maka t hitung $6,77 > t$ tabel 2,021, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan dari penelitian ini terdapat pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis fabel siswa kelas VII SMP N 18 Kota Jambi.

Kata Kunci: Media film, animasi larva, menulis, cerita fabel

Abstract

This study aims to describe the effect of larva animation film media on the ability to write fable stories for seventh grade students of SMP N 18 Jambi City in 2022. This research is a quantitative study using a quasi-experimental design in the form of a pretest-posttest control group. The population in this study were all students of class VII SMP N 18 Jambi City with a population of 62 students and the samples in this study were all students of class VII A totaling 20 students and VII B totaling 22 students. The data is seen from the results of the students' abilities in the form of post-test results which show the skills of writing imaginative story texts for the two classes. The data collection techniques are in the form of tests, observations, questionnaires and documentation. The results showed the ability to write fables using larva animation film media in class VII SMP N 18 Jambi City obtained an average value of 77.04 including good categories, and the ability to write fables without using larva animated film media in class VII SMP N 18 Jambi City the average value of 52.25 is included in

the less category. Based on the results of the t-test that the t-count value is greater than the t-table value, the t-table value is 2.021 and the t-count value is 6.77. Then $t \text{ count } 6.77 > t \text{ table } 2.021$, thus H_0 is rejected and H_a is accepted. The conclusion of this study is that there is an influence of larva animation film media on the ability to write fables of seventh grade students of SMP N 18 Jambi City.

Keywords: Film Media, Larva Animation, Writing, Fable Stories

Pendahuluan

Bahasa memiliki peran penting bagi kehidupan manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk memudahkannya dalam berinteraksi antar sesama. Menurut Parera (2015:11), bahasa merupakan suatu gejala sosial yang digunakan untuk berkomunikasi antar sesama manusia. Sebagai suatu gejala di dalam lingkungan sosial, manusia harus dapat membedakan bagaimana penggunaan bahasa serta tujuan dari penggunaan bahasa tersebut.

Salah satu keterampilan bahasa yang perlu mendapatkan perhatian yaitu keterampilan menulis. Dengan diperlukannya konsentrasi, membuat keterampilan menulis dapat dirasakan sulit bagi sebagian besar siswa. Namun sejalan dengan hal ini, menulis masih dapat dikatakan kurang mendapatkan perhatian oleh sebagian guru khususnya mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Guru Bahasa dan Sastra Indonesia cenderung kurang peduli terhadap tulisan siswa sehingga berdampak kepada siswa-siswa kurang mampu ataupun kurang terampil dalam kegiatan menulis. Padahal aktifitas menulis merupakan salah satu latihan yang efektif bagi siswa agar mampu dan terampil dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Pembelajaran bahasa menekankan pada pemerolehan empat keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa tersebut ialah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berhubungan erat. Siswa yang terampil menggunakan bahasa akan tercermin saat ia bertutur. Semakin jelas ia bertutur maka kemampuan berbahasanya semakin baik. Semakin baik hasil tulisannya maka kemampuan berbahasanya semakin baik pula.

Di Indonesia beberapa tahun terakhir sudah menerapkan kurikulum 2013 yakni kurikulum yang dikembangkan dengan tujuan mewujudkan tujuan Pendidikan nasional. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 cenderung berbasis teks. Seperti teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi. Dalam kompetensi dasarnya menunjukkan bahwa peserta didik diwajibkan untuk dapat menyusun jenis-jenis teks. Artinya bahwa siswa diwajibkan untuk menguasai keterampilan menulis. Tarigan (2018:3-4) mendefinisikan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, yaitu tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Berbicara mengenai materi dalam kurikulum sekarang, terdapat materi fabel atau cerita moral. Menurut Depdiknas (2008: 263) cerita fabel/binatang adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang diperankan oleh binatang. Pada saat ini, bacaan cerita fabel atau dongen jarang diminati di berbagai kalangan usia. Zaman semakin maju dan teknologi yang berkembang pesat menjadikan cerita fabel tersisih. Mungkin saja mereka menganggap bahwa bacaan fabel adalah kuno. Padahal, dalam bacaan tersebut banyak mengandung pesan moral yang dapat ditiru bagi pembacanya.

Keterampilan menulis kurang mendapatkan perhatian. Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti dengan guru di SMP N 18 Kota Jambi, salah seorang guru menyatakan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa dalam menulis teks fabel ini masih rendah, nilai dari hasil menulis yang telah didapatkan siswa dalam menulis teks fabel masih dibawah kriteria ketuntasan minal. Faktor utama dalam hal ini yaitu dikarenakan menulis teks fabel dianggap kurang menarik dan terlalu membosankan oleh siswa. Dengan demikian, siswa merasa kesulitan dalam menuangkan ide serta siswa juga sulit untuk mengembangkan tema menjadi sebuah teks cerita fabel bersama dengan unsur yang telah ditentukan.

Kegiatan pembelajaran menulis di sekolah khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), bertujuan agar siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pengetahuan bukan hanya secara lisan melainkan juga secara tulisan. Pembelajaran menulis juga dapat mengarahkan siswa untuk menyampaikan berbagai ide yang seolah-olah dapat dialami siswa di kesehariannya. Menulis bukan hanya berperan dalam pembelajaran saja, tetapi menulis merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi antar sesama. Seperti menyampaikan pendapat dengan cara lisan saja masih tidak efektif apalagi dengan cara menulis. Maka dari itu, kebutuhan untuk berkomunikasi inilah yang dapat mendorong siswa untuk dapat menulis.

Berdasarkan judul yang tertera, penelitian ini menggunakan media film animasi dalam proses pembelajaran menulis cerita fabel. Penggemar jenis film ini biasanya tidak mengenal zaman dan tidak memandang usia. Namun meskipun film ini merupakan jenis film yang biasanya di sajikan untuk anak-anak, tetapi ada juga beberapa film animasi yang di sajikan untuk usia remaja maupun dewasa. Perbedaannya dalam film animasi anak-anak dengan film animasi dewasa biasanya terdapat pada tema, penokohan, dan amanat atau pesan yang terdapat dalam cerita yang disajikan.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran menulis. Oleh karena itu, peneliti lebih memilih menggunakan media film animasi dalam pembelajaran menulis fabel. Dengan adanya kegiatan menulis karya sastra, cerita fabel membebaskan siswa untuk menulis sesuai dengan ide dan gagasan yang ada dalam pikirannya, sehingga kreativitas siswa dalam menulis akan lebih terlihat mudah dipahami.

Untuk menumbuhkan minat siswa terhadap cerita bermoral perlu adanya pembaharuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang terkait dengan teks cerita moral/fabel. Di sinilah peran guru sebagai fasilitator untuk mempersiapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi cerita moral sekaligus menjadikan pembelajaran tersebut menjadi menarik dan berkesan. Salah satu cara agar pembelajaran tercapai dengan baik, pendidik harus memilih media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan penjelasan di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anjarsari, Putri Ayu (2018) yang berjudul "Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Peserta Didik Kelas VII MTS. Sunan Giri Gresik Tahun Pembelajaran 2017/2018". Bahwa hasil penggunaan media film animasi "Pada Zaman dahulu" sangat berpengaruh terbukti dari adanya perbedaan nilai antara kelas kontrol dan eksperimen. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Laili, Dewi Iqomatul (2018) dengan judul penelitian "Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berantai dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fabel Kelas VII, bahwa penggunaan media gambar berantai dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel lebih efektif digunakan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP N 18 Kota Jambi sebagai subjek penelitian karena pada saat observasi awal bahwa bapak Febrianiko Satria, S.Pd selaku guru Bahasa Indonesia kelas VII mengatakan bahwa kemampuan menulis fabel peserta didik rendah

dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu nilai dibawah 75, sehingga dibutuhkan strategi atau metode khusus untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Alasan menggunakan media film animasi dalam penulisan teks cerita fabel adalah media ini belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran teks cerita fabel di SMP N 18 Kota Jambi. Selain itu, penggunaan film animasi mempermudah peserta didik dalam memahami cerita dan memperkuat ingatan karena disertakan dengan animasi gambar-gambar dan cerita yang menarik.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, dan penampilan hasilnya (Arikunto, 2018:27). Penelitian ini dikatakan penelitian kuantitatif karena menggunakan angka-angka sebagai data, yaitu berupa skor keterampilan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 18 Kota Jambi Tahun 2022.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen (uji coba). Penelitian eksperimen digunakan dengan maksud melihat akibat dari suatu perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media film animasi larva terhadap kemampuan menulis teks cerita imajinasi siswa kelas VII SMP N 18 Kota Jambi Tahun 2022.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan peneliti adalah *quasi experimental design*. Desain ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas eksperimen (uji coba) dengan pembelajaran menggunakan media film animasi larva dan kelas kontrol tanpa menggunakan media film animasi larva dengan maksud melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah variabel yang melaksanakan pembelajaran menggunakan media film animasi larva, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 18 Kota Jambi Tahun 2022.

Tempat penelitian ini telah dilakukan di kelas VII SMP N 18 Kota Jambi pada tanggal 30 Maret – 10 April Tahun 2022.

Menurut Sugiyono (2019:130) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek / subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi memiliki peran penting di dalam penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 18 Kota Jambi Tahun 2022 yang berjumlah 62 siswa dari 3 kelas. Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut di bawah. Menurut Sugiyono (2019:131) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Berdasarkan populasi siswa kelas VII SMP N 18 Kota Jambi yang berjumlah 42 siswa yang terbagi dalam kelas VII A sampai VII B diadakan pengambilan sampel dengan teknik simple random sampling atau dilakukan secara acak (Sugiyono, 2019:134).

Data pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media film animasi larva yang dinilai dari hasil tes siswa tentang penggunaan media film animasi larva terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMP Negeri 18 Kota Jambi Tahun 2022, serta keadaan kelas eksperimen selama perlakuan (*treatment*) dilaksanakan. Kemampuan siswa dilihat dari hasil post-test yang menunjukkan keterampilan menulis teks cerita imajinasi kedua kelas tersebut. Sedangkan konteks kelas akan terlihat pada dokumentasi dan RPP.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes dan nontes. Teknik tes dilaksanakan sebanyak dua kali, sedangkan teknik nontes dilakukan melalui observasi dan dokumentasi.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu atau dapat dikatakan juga suatutarana yang digunakan untuk memperoleh data yang tersistematis serta lebih valid. Sugiyono (2017: 148) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Untuk mengukur suatu hal yang diamati dibutuhkannya alat ukur yang tepat. Untuk memperoleh data penelitian tersebut, alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu instrumen berupa menulis teks cerita fabel guna mengukur kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel.

Sugiyono (2017: 335) menyatakan bahwa teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih yang mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Menurut Sudijono (2012: 81) teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan menarik kesimpulan dari pengujian tersebut.

Dalam penelitian ini, data-data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan akhir. Hipotesis adalah jawab sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dimana rumusan masalah tersebut di nyatakan dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2017:96). Pengujian hipotesi ini dilakukan dengan cara membandingkan pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis teks fabel.

Prosedur penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah berupa tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

Hasil dan Pembahasan

Adapun deskripsi data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Deskripsi Skor Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan Media Film Animasi Larva

Hasil penelitian menunjukkan skor kemampuan menuliskan cerita fabel menggunakan media film animasi larva. Berdasarkan tabel di atas, diperoleh total skor sebesar 339, total nilai X_1 1695 dan total nilai X_1^2 Sebesar 132975.

2) Deskripsi skor kemampuan menulis cerita fabel tanpa menggunakan media animasi larva

Hasil penelitian menunjukkan skor kemampuan menuliskan cerita fabel menggunakan media film animasi larva. Berdasarkan tabel di atas, diperoleh total skor sebesar 209, total nilai X_1 1045 dan X^2 sebesar 57725. Langkah selanjutnya yang peneliti lakukan setelah memperoleh data di atas adalah melakukan pengolahan data dengan cara mencari nilai rata-rata (*mean*) dan menghitung standar deviasi.

Pengolahan Data

Pengolahan data peneliti lakukan dengan cara menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi berdasarkan kemampuan menulis cerita fabel dengan menggunakan media film animasi larva dan tanpa menggunakan media film animasi larva.

1) Menghitung Mean dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen adalah sebesar 77,04 dengan standar deviasi (SD1) sebesar 10,67.

2) Menghitung Mean dan Standar Deviasi Kelas Kontrol

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol adalah sebesar 52,25 dengan standar deviasi (SD2) sebesar 12,82. Setelah melakukan perhitungan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diketahui bahwa pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis cerita fabel diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1
 Deskripsi Hasil Perhitungan Nilai

No	Jenis Perbedaan	Eksperimen	Kontrol
1	Mean	77,04	52,25
2	Standar Deviasi	10,67	12,82
3	Nilai Tertinggi	95	85
4	Nilai Terendah	60	40

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kecenderungan variabel penelitian dan diperoleh gambaran bahwa kelas eksperimen mendapat perlakuan yang lebih baik sehingga mendapat kemajuan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat pada perbedaan mean dan standar deviasi kelas eksperimen kelas dengan kontrol.

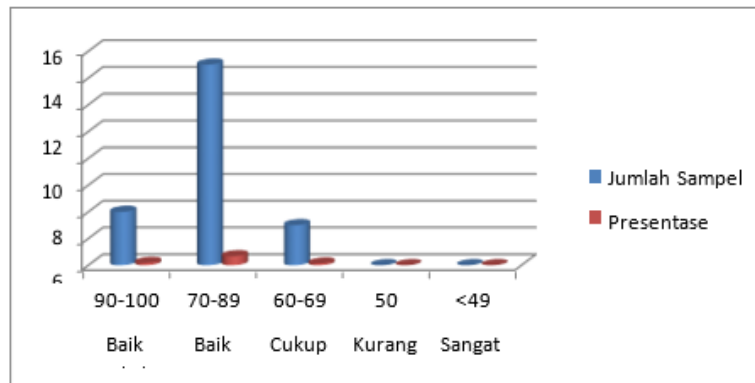
Tabel 2
 Persentase Nilai Akhir variabel X₁ Menggunakan Media Film Animasi Larva

No	Nilai	Jumlah Sempel	presentase	Katagori
1	90-100	4	$4/22 \times 100\% = 18,18\%$	Baik Sekali
2	70-89	15	$15/22 \times 100\% = 68,18\%$	Baik
3	60-69	3	$3/22 \times 100\% = 13,64\%$	Cukup
4	50-59	0	0	Kurang
5	<49	0	0	Sangat Kurang
Total		22		

Berdasarkan tabel di atas persentase nilai akhir siswa menulis cerita fabel dengan menggunakan media film animasi larva pada kelas eksperimen menunjukkan 4 siswa kategori sangat baik dengan persentase 18,18% dan 15 orang dikategorikan baik dengan persentase 68,18%, dan 3 siswa dikategorikan cukup dengan persentase 13,64% serta tidak ada siswa yang dikategorikan kurang, maupun sangat kurang.

Berdasarkan data tersebut, untuk lebih jelasnya maka dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Grafik 1
Diagram Batang Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Setelah Menggunakan Media Film Animasi Larva



Tabel 3
Persentase Nilai Akhir variabel X2 Tanpa Menggunakan Media Film Animasi Larva

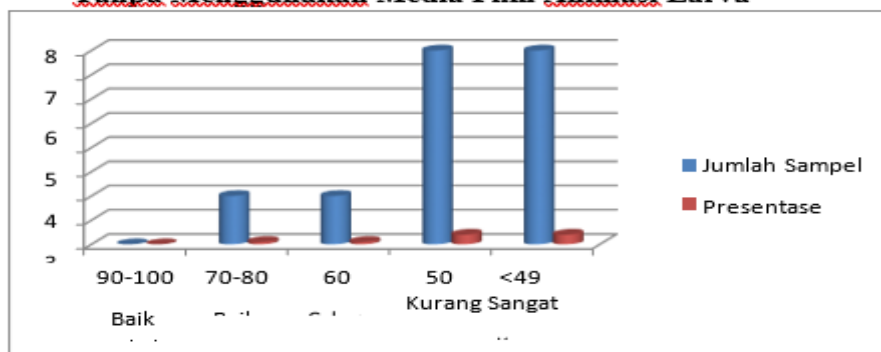
No	Nilai	Jumlah Sempel	presentase	Katagori
1	90-100	0	0	Baik Sekali
2	70-89	2	$2/20 \times 100\% = 10\%$	Baik
3	60-69	2	$2/20 \times 100\% = 10\%$	Cukup
4	50-59	8	$8/20 \times 100\% = 40\%$	Kurang
5	<49	8	$8/20 \times 100\% = 40\%$	Sangat Kurang
Total		20		

Berdasarkan tabel di atas persentase nilai akhir siswa menulis cerita fabel tanpa menggunakan media film animasi larva pada kelas kontrol menunjukkan 2 siswa tergolong ke dalam kategori baik dengan persentase 10%, kemudian 2 siswa tergolong ke dalam kategori cukup dengan persentase 10%, 8 orang tergolong ke dalam kategori kurang dengan persentase 40% serta 8 orang yang dikategorikan sangat kurang dengan persentase 40%.

Berdasarkan data tersebut, untuk lebih jelasnya maka dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Grafik 2

Diagram Batang Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Tanpa Menggunakan Media Film Animasi Larva



Pengujian hipotesis

1) Uji thitung dan ttabel

Setelah dilakukan perhitungan skor dan nilai akhir pada tiap-tiap variabel, selanjutnya mencari besar perbedaan hasil menulis fabel dengan menggunakan media film animasi larva dan yang diajarkan tanpa menggunakan media film animasi larva pada siswa VII SMP N 18 Kota Jambi Tahun 2022 dalam hal ini peneliti menggunakan perbandingan antara hasil kemampuan menulis fabel dengan menggunakan media film animasi larva dan tanpa menggunakan media film animasi larva sebagai berikut:

$$T_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \text{ dengan } S_2 = \frac{((n_1 - 1)S_1^2) + ((n_2 - 1)S_2^2)}{(n_1 + n_2) - 2}$$

$$X_1 = 77,04 ; SD_1 = 10,67 ; S_1^2 = 113,84 ; n_1 = 22$$

$$X_2 = 52,25 ; SD_2 = 12,82 ; S_2^2 = 165,35 ; n_2 = 20$$

Maka nilai di atas di transformasikan ke dalam rumus sebagai berikut,

$$S^2 = \frac{((n_1 - 1) S_1^2) + (n_2 - 1) S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

$$S^2 = \frac{((22 - 1) 113,84) + (20 - 1) (164,35)}{(22 + 20) - 2}$$

$$S^2 = \frac{2390,64 + 3122,65}{40}$$

$$S^2 = \frac{5513,29}{40}$$

$$S^2 = 137,83$$

$$S^2 = \sqrt{137,83}$$

$$S^2 = 11,74$$

Kemudian nilai standar deviasi di atas di transformasikan ke dalam rumus uji t sebagai berikut:

$$T_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$T_{hitung} = \frac{77,04 - 52,25}{\sqrt{\frac{113,84}{22} + \frac{164,35}{20}}}$$

$$T_{hitung} = \frac{24,79}{\sqrt{13,38}}$$

$$T_{hitung} = \frac{24,79}{3,66}$$

$$T_{hitung} = 6,77$$

2) Uji Hipotesis

Setelah mencari t hitung selanjutnya mencari harga t_{tabel} . Harga tabel pada $dk = n_1 + n_2 - 2$ yakni $= 22 + 20 - 2 = 40$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah $t_{tabel} = 2,021$. Jadi $t_{hitung} = 6,77 > t_{tabel} = 2,021$. Maka H_a diterima dengan hipotesis yang berbunyi. "Ada Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP N 18 Kota Jambi Tahun 2022".

Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP N 18 Kota Jambi Tahun 2022. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anjarsari, Putri Ayu (2018) dengan judul pengaruh media film animasi terhadap kemampuan menulisteks cerita fabel peserta didik kelas VII MTS. Sunan Giri Gresik Tahun Pembelajaran 2017/2018. Bahwa hasil penggunaan media film animasi "Pada Zaman dahulu" sangat berpengaruh terbukti dari adanya perbedaan nilai antara kelas kontrol dan eksperimen.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Laili, Dewi Iqomatul (2018) dengan judul penelitian keefektifan penggunaan media gambar berantai dalam pembelajaran menulis cerita fabel kelas VII, bahwa penggunaan media gambar berantai dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel lebih efektif digunakan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada media yang digunakan, jumlah sampel, dan lokasi penelitian. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa kemampuan fabel dengan menggunakan media film animasi larva tergolong dalam kategori baik sekali dengan nilai rata-rata 77,04 sebanyak 4 siswa dengan persentase 18,18%, penilaian kategori baik sebanyak 15 orang atau 68,18%, kategori cukup sebanyak 3 orang atau dengan persentase 13,65%.

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran tanpa penggunaan media film animasi larva pada siswa kelas VII SMP N 18 Kota Jambi Tahun 2022, pada penilaian kategori baik sebanyak 2 orang dengan persentase 10%, pada penilaian cukup sebanyak 2 orang dengan persentase 10%, pada penilaian kurang terdapat 8 siswa dengan persentase 40%, dan pada penilaian sangat kurang terdapat 8 siswa dengan persentase 40%. Hal ini dikarenakan tahapan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi larva membuat pikiran, ide dan gagasan siswa menjadi lebih luas untuk menulis cerita fabel.

Dalam suatu penelitian terkadang masih terdapat kesalahan. Hal ini dapat terjadi karena beberapa hal terlebih terbatasnya peneliti dalam membuat penelitian ini peneliti

tidak terlepas dari khilafan yang disebabkan keterbatasan peneliti baik secara moril dan materi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu: *Pertama*, kemampuan menulis fabel dengan menggunakan media film animasi larva pada kelas VII SMP N 18 Kota Jambi memperoleh nilai rata-rata 77,04 termasuk kategori baik. *Kedua*, kemampuan menulis fabel tanpa menggunakan media film animasi larva pada kelas VII SMP N 18 Kota Jambi Nilai rata-rata 52,25 termasuk kategori kurang. *Ketiga*, ada pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis fabel, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teks fabel dengan menggunakan media film animasi larva dapat diterapkan kepada siswa karena mampu meningkatkan hasil pembelajaran dengan melihat perbandingan $t_{hitung} = 6,77 > t_{tabel} = 2,021$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak dengan hipotesis yang berbunyi "Adanya pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis fabel siswa kelas VII SMP N 18 Kota Jambi.

Daftar Pustaka

- Anjarsari, P. A., & Suyatno. (2018). Pengaruh Media Film Animasi terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Peserta Didik Kelas VII Mts. Sunan Giri Gresik Tahun Pembelajaran 2017/2018. *Bapala*, 5 (2). Jurnal Bapala.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2008). Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Depdiknas
- Kemendikbud. (2016). Permendikbud No 020 tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.
- Laili, D. I., Hilal, I., & Agustina, E. S. (2018). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berantai dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fabel Kelas VII. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 6(2 Apr).
- Parera, Jos Daniel. (2015). *Menulis Tertib dan Sistematis Edisi II*. Jakarta: Erlangga
- Sudijono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, H. G. (2018). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penertbit Angkasa.