



## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR



### Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Puisi

Dewi Febrianita Br Ginting<sup>1</sup>, Seni Apriliya<sup>2</sup>, Ahmad Mulyadiprana<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: anitadewifebri@gmail.com<sup>1</sup>, seni\_apriliya@upi.edu<sup>2</sup>, ahmad\_mulyadiprana@upi.edu<sup>3</sup>

---

#### Abstract

*This research is an experimental study that looks at the students' ability to write poetry. The ability to write poetry is often hampered in finding writing ideas. To improve this ability, an effective method is needed in the teaching and learning process in the classroom. One such method is the method of providing animated videos. This can be followed by providing maximum practice to students. This study aims to determine the effect of applying animated videos on the ability to write poetry through an experimental approach based on Experimental Design - Posttest-Only Control Design. This method is to see the effect of animated video on the ability to write poetry. The process of performing an animated video experiment has helped students in finding ideas for writing poetry. The element that helps students is through the display of animated videos, where the teacher shows videos that match the needs of students, so that students are able to get the writing idea they are looking for. The location for this research is SD Negeri 045952 Gurusinga, Berastagi sub-district, Karo district. There are 29 fourth grade students who are the subjects of this study. The results of this study indicate that before the application of animated video as a control class, the average value was 1.64 with a standard deviation of 0.56 with the highest score of 3 and the lowest score of 1, while after using animated video as the experimental class the average value was obtained. mean 3.53, with a standard deviation of 0.5 with the highest score 4 and the lowest score 3 on a scale of 1-4. The use of animated videos in improving the ability to write poetry is highly recommended because it has a significant effect.*

**Keywords:** writing poetry, animated videos, and experimental designs.

#### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang melihat kemampuan siswa dalam menulis puisi. Permasalahan menulis puisi sering kali terhambat dalam menemukan ide tulisan. Permasalahan yang sering muncul juga diiringi dengan ketidakmauan siswa dalam berpikir, dampak dari permasalahan inilah yang memunculkan tingkat kemalasan siswa dalam menulis puisi semakin tinggi dengan alasan mereka tidak tertarik dengan puisi. Untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi diperlukan suatu metode yang efektif dalam proses belajar mengajar di kelas. Salah satu metode tersebut adalah metode memberikan video animasi. Hal ini dapat diikuti dengan memberikan latihan yang maksimal kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan video animasi terhadap kemampuan menulis puisi melalui pendekatan eksperimen berbasis Experimental Design - Posttest-Only Control Design. Metode ini untuk melihat pengaruh video animasi terhadap kemampuan menulis puisi. Proses kinerja eksperimen video animasi telah membantu siswa dalam menemukan ide penulisan puisi. Unsur yang membantu siswa yaitu melalui tampilan video animasi, dimana guru mempertontonkan video yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga siswa mampu mendapatkan ide tulisan yang dicari. Lokasi dilaksanakannya penelitian ini yaitu di SD Negeri 045952 Gurusinga, kecamatan Berastagi, kabupaten Karo. Terdapat 29 siswa kelas IV yang menjadi subjek penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan video animasi sebagai kelas control berada pada nilai rata-rata 1,64 dengan standar deviasi 0,56 dengan perolehan nilai tertinggi 3 dan nilai terendah 1, sedangkan setelah menggunakan video animasi sebagai kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata rata 3,53, dengan standar deviasi 0,5 dengan perolehan nilai tertinggi 4 dan nilai terendah 3 dalam skala 1-4. Penggunaan video animasi dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi sangat disarankan karena memiliki pengaruh yang signifikan dan sangat mampu mendorong keinginan siswa dalam menulis.

**Kata Kunci:** menulis puisi, video animasi, *experimental design*.

---

## PENDAHULUAN

Penelitian-penelitian terdahulu terkait kemampuan menulis puisi sudah dilakukan oleh beberapa peneliti (Yuliyanto, 2009) meneliti tentang "peningkatan kemampuan menulis puisi dengan media gambar karikatur melalui Teknik pancingan kata kunci siswa kelas VIII F SMP negri 13 Semarang" Hasilnya keterampilan menulis puisi siswa kelas VIII F SMP Negeri 13 Semarang meningkat setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar karikatur melalui teknik pancingan kata kunci dan terjadi perubahan perilaku siswa ke arah positif. Peneliti menyarankan agar siswa banyak berlatih menulis puisi dengan metode pembelajaran yang diajarkan oleh guru bahasa Indonesia. Guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi, media gambar karikatur melalui teknik pancingan kata kunci dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis kreatif puisi. (Pratika, 2019) meneliti tentang "pengaruh media film animasi terhadap keterampilan menulis puisi SD" Hasilnya nilai rata-rata siswa kelas V A Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota (kelas kontrol) yang tidak diajar menggunakan media film adalah 48,22 dari skor total 1969 dengan standar deviasi 9,53 (lebih kecil dari standar deviasi post-test kelas eksperimen). (Elisa, 2017) meneliti

tentang "peningkatan kemampuan menulis puisi dengan menggunakan media dokumenter" hasilnya Setelah digunakan media film dokumenter terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam: 1) mendata objek yang terdapat dalam tayangan film dokumenter; 2) mendeskripsikan objek yang didata dengan memperhatikan pilihan kata atau diksi, rima dan mazas. Ini terlihat pada hasil siswa yaitu sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata 6,7 setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 mengalami peningkatan nilai rata-rata 70,38 dengan selisih 9,68 dan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 85,38 dengan selisih 15. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian kami focus terhadap perkembangan anak pada menulis puisi dengan bantuan video animasi yang mampu menyalurkan ide-ide dalam penulisan naskah puisi.

Menulis merupakan kegiatan yang sangat kompleks bagi setiap siswa karena menuntut banyak membaca dan menyimak untuk bahan yang akan dituliskannya. Sejalan dengandengan (Syirmadinah, 2020) bahwa sastra di jenjang sekolah dasar berperan penting dalam kognitif, afektif, psikomotorik, mengembangkan kepribadian, dan mengembangkan pribadi sosial siswa, pengembangan bahasa, mengembangkan Dalam menulis puisi, seorang siswa harus

memanfaatkan kedua belahan otak. Pertama siswa harus mengembangkan imajinasi melalui belahan otak kanan dan untuk menulis sehingga memiliki tata bahasa melalui belahan otak kiri. Menulis dengan bahasa sendiri merupakan suatu kemampuan bagi anak SD kelas IV (Sukiyasa & Sukoco, 2013). Menulis merupakan satu kegiatan penyampaian pesan dengan cara menggunakan tulisan sebagai mediumnya (Zainudin, 2014). Dimana sekarang Siswa kewalahan ketika disuruh untuk menulis puisi. Mereka tidak tahu harus menulis darimana. Sehingga memakan waktu yang banyak dan mengganggu proses pembelajaran karena mereka lebih memilih untuk berbicara dengan temannya daripada menuliskan puisi yang sedang di tugaskan. Berdasarkan pengamatan dilapangan yang dilakukan peneliti, siswa memiliki tingkat kreatifitas yang cukup rendah ketika disuruh menulis puisi berdasarkan kehidupan orang lain. Siswa kesulitan dalam menentukan kata awalan ataupun ide untuk memulai penulisan puisi. Jadi sangat diharapkan kreatifitas seorang guru untuk menumbuhkembangkan iamjinasi anak. Menulis merupakan satu rangkaian proses berpikir bagi setiap orang. Proses berpikir memiliki kaitan erat dengan kegiatan penalaran atau kognitif. Penalaran adalah salah satu pemahaman yang dapat menghasilkan tulisan yang baik.

Pembelajaran menulis puisi sesuai dengan Kurikulum yaitu bertujuan menambah keterampilan siwa dalam berbahasa secara tepat dan kreatif, meningkatkan kemampuan berpikir logis dan bernalar, serta meningkatkan kepekaan perasaan. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bisa digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tidak secara tatap muka dengan orang lain dengan kata lain suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Menulis merupakan kegiatan yang sangat kompleks karena menuntut siswa banyak membaca dan menyimak untuk bahan yang akan dituliskannya dan juga siswa harus membicarakan apa yang sedang dipikirkan sebelum menuliskannya. Kegiatan dalam hal tulis-menulis sering dianggap sulit, dikarenakan ketidaktepatan penggunaan metode saat pembelajaran. Siswa menganggap pembelajaran menulis khususnya puisi tidak penting sehingga menimbulkan ketidaktertarikan yang akhirnya mengakibatkan kebosanan. Bagi kebanyakan siswa lebih penting menghafal teori-teori daripada menuliskan apa yang dapat di hasilkan dari teori itu sendiri. Keindahan puisi juga dapat disebabkan oleh penggunaan gaya bahasa, seperti gaya bahasa, seperti gaya bahasa perulangan dan perbandingan. Kekayaan makna dalam puisi

disebabkan oleh penggunaan kata yang tidak bermakna sebenarnya (konotatif). Berdasarkan pengamatan dilapangan yang dilakukan peneliti, siswa memiliki tingkat kreatifitas yang cukup rendah ketika disuruh menulis puisi berdasarkan kehidupan orang lain. Siswa kesulitan dalam menentukan kata awalan ataupun ide untuk memulai penulisan puisi. Jadi sangat diharapkan kreatifitas seorang guru untuk menumbuhkembangkan imajinasi anak. Dimana fungsi afektif juga sangat diperlukan, fungsi afektif adalah fungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran (Johari, 2016)

Pada dasarnya animasi digunakan untuk kartun yang awalnya tidak mungkin menjadi mungkin, tetapi tetap prinsip-prinsip animasi ini dapat digunakan untuk animasi selain kartun (Afif, 2017). siswa memahami materi dari media video animasi dua dimensi (Agustien, 2018). Melalui media video animasi siswa tidak hanya mendengar penjelasan dari guru saja, siswa juga dapat melihat materi yang disampaikan dalam bentuk animasi yang dibuat semenarik mungkin (Andini & Supriadi, 2018). ini dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan (Fahrizah, 2014). Animasi tidak hanya dibuat untuk kalangan anak-anak saja, namun

dibuat untuk konsumsi kalangan semua umur. Karya (Hendrianto, 2017). Animasi menjadi semakin mudah, murah dan menarik sehingga mampu hadir dan digunakan oleh masyarakat luas dalam berbagai bidang (Komunikasi & Aziz, 2019). Kenyataannya banyak siswa SD yang masih kesulitan dalam pembelajaran bahasa terutama dalam menulis. Maka dari itu penulis menyarankan penggunaan animasi sebagai salah satu jalan untuk mengembangkan kreatifitas siswa, Diperkuat dengan pernyataan dari (Melasarianti et al., 2019) bahwa Pada akhirnya kemampuan siswa dalam menuangkan imajinasi mereka ke dalam beberapa bait puisi terhambat karena bahan ajar tidak menyajikan proses penulisan yang dapat membantu siswa melakukan kegiatan menulis yang tepat.. yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan menulis puisi bagi siswa kelas IV SDN 045952 Gurusinga tahun pembelajaran 2020/2021. Animasi memiliki kesan yang berbeda kepada setiap penonton, dimana bahwa animasi itu mampu menghibur, unik, lucu, dan cenderung diperuntukkan untuk anak-anak (Hendrianto, 2017). Menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran dan pengajaran, serta hasil pembelajaran

yang meningkat. Animasi adalah perangkat yang memiliki fitur dari kedua presentasi audio dan visual yang sedang digunakan dalam mengajar/proses untuk penyebaran efektif pengetahuan pembelajaran (Han, 2019). Animasi mampu memberikan kesan yang berbeda kepada setiap penonton/individu bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan biasanya diperuntukkan untuk anak-anak. Karya (Hendrianto, 2017). Animasi berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti jiwa atau hidup. Dengan demikian animasi dapat diartikan sebagai gambar 2 dimensi yang mempunyai ilusi dari sebuah gerak sehingga memiliki kesan seolah-olah hidup. Animasi mampu memberikan karakter penampakan yang diinginkan. Jadi dapat kita simpulkan bahwa media video animasi adalah suatu alat yang mampu mempermudah kinerja pengajar atau guru, dengan demikian jika pembelajaran animasi digital di SD mampu mengangkat satu tema bahkan lebih dalam 1 video maka dapat membantu kinerja guru dan siswa. Penggunaan video animasi terhadap kemampuan menulis puisi dapat mengatasi masalah siswa dalam menulis karena penggunaan metode ini diiringi oleh masukan positif guru. Pengertian penggunaan video animasi terhadap kemampuan menulis puisi adalah cara yang disusun sistematis untuk

menyelesaikan tulisan dalam menemukan ide (Rizal, 2017).

Tujuan dari penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan video animasi dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi. Metode yang akan digunakan yaitu Metode eksperimen yang akan diambil dari desain *True Experimental Design - Posttest-Only Control Design*, yakni rancangan eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok berbeda yang mendapatkan latihan yang berbeda. (Supardi, 1993) Populasi adalah suatu kesatuan individu atau subyek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati/diteliti. Populasi dalam penelitian. Dengan demikian populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Penelitian ini, melibatkan 1 kelas dengan 2 kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelas eksperimen. Sampel terdiri dari seluruh populasi, yaitu 29 Peserta didik, yang terdiri dari kelompok eksperimen 15 peserta didik dan kelompok kontrol 14 peserta didik pembagian kelompok akan dibuat dengan metode acak/random.

## METODE PENELITIAN

Metode eksperimen yang akan digunakan desain *True Experimental Design - Posttest-Only Control Design*, yakni rancangan eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok berbeda yang mendapatkan latihan yang berbeda. Metode adalah bagian

dari metodologi baik berupa metode, teknik, prosedur, dan berbagai macam alat (*tools*), dengan tahap-tahap tertentu dalam suatu penelitian disebut dengan metodologi (Khairuzzaman, 2016). Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mencapai tujuan penelitian.

Menurut (Arikunto, 2012) Jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.

Untuk mengetahui data kemampuan siswa dalam menulis puisi, maka dilakukan penilaian. Instrument penelitian merupakan alat untuk membantu peneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian. Jumlah instrument penelitian tergantung jumlah variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Selain itu instrumen penelitian memegang peran penting dalam penelitian kuantitatif karena kualitas data yang digunakan dalam banyak hal ditentukan oleh kualitas instrumen yang dipergunakan.

(Khairuzzaman, 2016) instrumen adalah pekerjaan penting di dalam langkah penelitian, tetapi mengumpulkan data jauh

lebih penting lagi, terutama jika peneliti menggunakan metode yang rawan terhadap masuknya unsur subjektif peneliti. Itulah sebabnya menyusun instrumen pengumpulan data harus ditangani secara serius agar diperoleh hasil yang sesuai dengan kegunaannya yaitu pengumpulan variabel yang tepat.

Pada penelitian ini melibatkan dua variable, yaitu variable bebas (X) video animasi, (Y) menulis puisi. Yang akan menjadi data penelitian ini adalah kemampuan menulis puisi dengan penggunaan media video animasi. (Widiastuti, 2017). Kemampuan menulis puisi, berarti kesanggupan atau kemahiran yang dimiliki seseorang untuk melakukan pekerjaan atau kegiatan mengungkapkan pikiran secara kreatif pada salah satu karya sastra hingga tuntas yang dapat dinikmati dalam waktu yang singkat dan mampu memberi efek. Dasar pemikiran mengangkat penggunaan video animasi terhadap kemampuan menulis puisi yaitu karena siswa zaman sekarang tidak lepas dari perkembangan teknologi, maka dari itu pembelajaran harus mengikuti perkembangan agar peserta didik tidak mudah jenuh. kegiatan belajar mengajar dimana sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa untuk memahami komponen, fungsi dan cara kerja sistem (Maksudi et al., 2016).

(Dasar, 2017) Media animasi diputuskan efektif penggunaannya. Penggunaan video animasi terhadap kemampuan menulis puisi dapat mengatasi masalah siswa dalam menulis karena penggunaan metode ini diiringi oleh masukan positif guru. Pengertian penggunaan video animasi terhadap kemampuan menulis puisi adalah cara yang disusun sistematis untuk menyelesaikan tulisan dalam menemukan ide (Syahfitri, 2011). Setelah dan sebelum siswa melakukan penggunaan video animasi terhadap kemampuan menulis puisi maka akan dilakukan pengambilan nilai dengan menggunakan skor sesuai dengan instrument penilaian.

Penelitian ini dilakukakan bagi siswa kelas IV SDN 045952 Gurusinga tahun pembelajaran 2020/2021. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan Sampel pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh karena sampel jenuh adalah Suatu teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Maka diperlukan suatu pengolahan data antara lain:

- **Organisasi Pengolahan Data**

1. Mentabulasi skor *pretest*.
2. Mentabulasi skor *posttest*.
3. Mencari *mean* variabel hasil *pretest*.
4. Mencari *mean* variabel hasil *posttest*.

5. Mencari standar deviasi variabel hasil *pretest*.
6. Mencari standar deviasi variabel hasil *posttest*.
7. Melakukan uji normalitas.
8. Melakukan uji homogenitas.
9. Menguji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil dari pengaruh video animasi terhadap kemampuan menulis puisi bagi kelas IV SDN 045952 Gurusinga tahun pelajaran 2020/2021. Dengan tes ini peneliti mampu mengukur kemampuan siswa dalam menuliskan puisi setelah menonton video animasi.

Penelitian ini, melibatkan 1 kelas dengan 2 kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelas eksperimen. Sampel terdiri dari seluruh populasi, yaitu 29 Peserta didik, yang terdiri dari kelompok eksperimen 15 peserta didik dan kelas kontrol 14 peserta didik pembagian kelompok akan dibuat dengan metode acak/random. Eksperimen ini diawali dengan membagikan 2 kelompok dimana yang pertama sebagai kelas control sebagai *pretest*, dan yang ke dua sebagai kelas eksperimen sebagai *posttest*, peneliti menampilkan video animasi pada siswa yang bertujuan untuk menambah ide-ide dalam menuliskan puisi. Maka peneliti mendapatkan respon siswa yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1. (Tabel pretest-postest)**

| skor | pretest | posttest | Jumlah siswa |
|------|---------|----------|--------------|
| 4    | -       | 8        | 8            |
| 3    | 2       | 7        | 9            |
| 2    | 5       | -        | 5            |
| 1    | 7       | -        | 7            |

Dilihat dari tabel diatas data yang diatas yang disajikan di bawah ini adalah data yang diperoleh dari siswa. Deskripsi datanya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut ini.

**Tabel 2. (Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen)**

| X        | F  | FX | $X - \bar{X}$ | $X^2$ | $FX^2$ |
|----------|----|----|---------------|-------|--------|
| 3        | 7  | 21 | -0,5          | 0,25  | 1,75   |
| 4        | 8  | 32 | 0,5           | 0,25  | 2,00   |
| $\Sigma$ | 15 | 53 | -             | -     | 3,75   |

Dari perhitungan di atas, diperoleh *mean* 'rata-rata data' sebesar 3,53 dan standar deviasi sebesar 0,5. Data dapat dikategorikan menjadi kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Ketentuan dalam pengkatagorian data tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. (Identifikasi Kecenderungan Hasil Data Eksperimen)**

| Rentang | F. Absolut | F. Relatif | Kategori    |
|---------|------------|------------|-------------|
| 4       | 8          | 55%        | Sangat Baik |
| 3       | 7          | 45%        | Baik        |
| 2       | 0          | 0%         | Cukup       |
| 1       | 0          | 0%         | Kurang      |
|         | 15         | 100%       |             |

Tabel ini menunjukkan bahwa siswa mempunyai kemampuan menulis puisi berbasis video animasi, terdiri atas kategori sangat baik sebanyak 8 orang (55%), kategori baik sebanyak 7 orang (45%), kategori cukup dan kategori kurang sebanyak 0 orang (0%). Deskripsi data kemampuan menulis puisi tanpa bantuan video animasi atau disebut sebagai kelas control, deskripsi datanya dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

**Tabel 4. (Distribusi Frekuensi Hasil kelas control)**

| Y        | F  | FY | $Y - \bar{Y}$ | $Y^2$ | $FY^2$ |
|----------|----|----|---------------|-------|--------|
| 4        | 0  | 0  | 2,36          | 5,56  | 0      |
| 3        | 2  | 6  | 1,36          | 1,84  | 2,72   |
| 2        | 5  | 10 | 0,36          | 0,12  | 0,6    |
| 1        | 7  | 7  | -0,64         | 0,40  | 2,8    |
| $\Sigma$ | 14 | 23 |               |       | 6,12   |

Dari hasil perhitungan di atas, diperoleh mean 'rata-rata data' sebesar 1,64 dan standar deviasi sebesar 0,65. Data *posttest* dapat dikategorikan menjadi kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Ketentuan dalam pengkatagorian data tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 5. (Identifikasi Kecenderungan Hasil Kelas Kontrol)**

| Rentang | F. Absolut | F. Relatif | Kategori    |
|---------|------------|------------|-------------|
| 4       | 0          | 0%         | Sangat Baik |
| 3       | 2          | 14%        | Baik        |
| 2       | 5          | 36%        | Cukup       |



|   |    |      |        |
|---|----|------|--------|
| 1 | 7  | 50%  | Kurang |
|   | 14 | 100% |        |

Tabel ini menunjukkan bahwa siswa yang mempunyai kemampuan menulis puisi di kelas control secara keseluruhan termasuk cukup, yang terdiri atas kategori sangat baik sebanyak 0 orang (0%), baik sebanyak 2 orang (14%), dan cukup sebanyak 5 orang (36%) dan kurang sebanyak 7 orang (50%).

### 1. Uji Persyaratan Analisis Data

#### a. Uji Normalitas Hasil Kemampuan Menulis Puisi Tanpa Bantuan Video Animasi Sebagai Kelas Kontrol

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidak data yang diperoleh dari hasil *pretest*. Untuk menguji normalitas hasil *pretest* digunakan uji Liliefors. Hasil uji normalitas data kelompok *pretest* adalah sebagai berikut.

**Tabel 6. (Uji Normalitas Data Kelompok *Pretest*)**

| Y | F | F. Kum | Zi   | F(Zi)                     | S(Zi)  | L                   |
|---|---|--------|------|---------------------------|--------|---------------------|
| 4 | 0 | 0      | 3,63 | -                         | -      | -                   |
| 3 | 2 | 2      | 2,09 | 0,9842                    | 0,1428 | 0,8414              |
| 2 | 5 | 7      | 0,55 | 0,7088                    | 0,5000 | 0,2088              |
| 1 | 7 | 14     | 0,98 | 0,1711                    | 1,0000 | <b>-0,8289</b>      |
|   |   |        |      | <b>L<sub>hitung</sub></b> |        | <b>0,841</b>        |
|   |   |        |      | <b>L<sub>tabel</sub></b>  |        | <b>0,227</b>        |
|   |   |        |      | <b>Ket</b>                |        | <b>Tidak Normal</b> |

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui  $L_{hitung}$  sebesar 0,841 dengan menggunakan  $\alpha = 0,05$ , dan  $N = 14$ , serta nilai

kritis melalui uji Liliefors diperoleh  $L_{tabel}$  sebesar 0,227 Dengan demikian,  $L_{hitung} > L_{tabel}$  yaitu  $0,841 > 0,227$  dan hal ini membuktikan bahwa data *pretest* tidak berdistribusi normal.

#### b. Uji Normalitas Hasil Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Bagi Siswa Kelas IV SDN 045952 Gurusinga

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidak data yang diperoleh dari hasil *posttest*. Untuk menguji normalitas hasil *posttest* digunakan uji Liliefors. Hasil uji normalitas data kelompok *posttest* adalah sebagai berikut.

**Tabel 7. (Uji Normalitas Data Kelompok *Posttest*)**

| X | F | F. Kum | Zi   | F(Zi)  | S(Zi)                     | L              |
|---|---|--------|------|--------|---------------------------|----------------|
| 3 | 7 | 7      | 1,06 | 0,1469 | 0,5000                    | -0,3531        |
| 4 | 8 | 14     | 0,94 | 0,8289 | 1,0000                    | <b>-0,1711</b> |
|   |   |        |      |        | <b>L<sub>hitung</sub></b> | <b>-0,171</b>  |
|   |   |        |      |        | <b>L<sub>tabel</sub></b>  | <b>0,227</b>   |
|   |   |        |      |        | <b>Ket</b>                | <b>Normal</b>  |

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui  $L_{hitung}$  sebesar -0,171 dengan menggunakan  $\alpha = 0,05$  dan  $N = 14$ , serta nilai kritis melalui uji Liliefors diperoleh  $L_{tabel}$  sebesar 0,227 Dengan demikian,  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $-0,171 < 0,227$  dan hal ini membuktikan bahwa data *pretest* berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas Data

Untuk menguji homogenitas pada *pretest* dan *posttest* digunakan rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Hasil perhitungan diperoleh nilai dari:

Varians pada *pretest* (X)

$$S^2 = (0,5)^2 = 0,25$$

Varians pada *posttest* (Y)

$$S^2 = (0,65)^2 = 0,4225$$

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut.

$$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

$$F_h = \frac{0,25}{0,4225}$$

$$F_h = 0,5917$$

Kriteria pengujian adalah  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  diambil dk pembilang adalah dk varians terbesar dan dk penyebut adalah dk varians terkecil. Maka diperoleh  $F_{hitung} = 0,5917$  dengan dk pembilang dan penyebut 14 dari tabel distribusi F untuk  $\alpha = 0.05$  diperoleh  $F_{tabel}$  untuk dk pembilang dan penyebut 14 yaitu  $F_{tabel} = 2,48$  Jadi,  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yakni  $0,5917 < 2,48$ . Hal ini membuktikan bahwa sampel  $H_0$  yang menyatakan bahwa varians kedua variable tersebut homogen.

## 3. Pengujian hipotesis

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui  $H_0$  (hipotesis nihil) diterima atau

ditolak. Apabila  $H_0$  diterima maka  $H_a$  (hipotesis alternatif) ditolak dan sebaliknya jika  $H_0$  ditolak maka  $H_a$  diterima.

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{N} = \frac{22}{15} = 1,46$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{1,46}{\sqrt{\frac{142,294}{15(15-1)}}}$$

$$= \frac{1,46}{\sqrt{\frac{142,294}{210}}}$$

$$= \frac{1,46}{0,822}$$

$$= 1,77$$

Setelah  $t_0$  diketahui, nilai tersebut akan dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikansi 5% dengan dk =  $N-1 = 15-1 = 14$  diperoleh taraf signifikansi 5% sebesar 0,33. Jadi,  $H_0$  diolak dan  $H_a$  diterima karena  $t_0$  diperoleh lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $1,77 > 0,33$ .

Hal ini membuktikan bahwa pengaruh video animasi dalam menulis puisi bagi kelas IV SDN 045952 Gurusinga sangat efektif digunakan dalam pembelajaran menulis puisi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pengujian hipotesis tentang pengaruh video animasi terhadap kemampuan menulis puisi bagi kelas IV SDN

045952 Gurusinga diambil simpulan sebagai berikut.

1. Kemampuan menulis puisi bagi kelas IV SDN 045952 Gurusinga sebelum penerapan video animasi sebagai kelas control berada pada kategori cukup kurang. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata 1,64 dengan standar deviasi 0,56 dengan perolehan nilai tertinggi 3 dan nilai terendah 1 dalam sekala 1-4.
2. Kemampuan menulis puisi bagi kelas IV SDN 045952 Gurusinga setelah penerapan metode video animasi dalam kelas eksperimen berada pada kategori baik. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata 3,53, dengan standar deviasi 0,5 dengan perolehan nilai tertinggi 4 dan nilai terendah 3 dalam sekala 1-4.
3. Pengaruh video animasi terhadap kemampuan menulis puisi bagi kelas IV SDN 045952 Gurusinga memiliki pengaruh yang signifikan. Ini terbukti dari pengujian hipotesis, yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $1,77 > 0,33$  **telah membuktikan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.**

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N., Sulistiyono, A., & Purwacandra, P. P. (2017). Penciptaan Film Animasi "Afeksi" Dengan Teknik Digital 2 Dimensi Melalui Pendekatan Surrealis. *Journal of Animation & Games Studies*, 3(1), hlm 33.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S.

(2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), hlm 19.

Andini, D., & Supriadi, N. (2018). Media Animasi Menggunakan Macromedia Flash Berbasis Pemahaman Konsep Pokok Bahasan Persegi dan Persegi Panjang. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), hlm 149.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dasar, J. P. (2017). Efektifitas Media Animasi Dalam Pencapaian Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal. *Jurnal Pesona Dasar*, 2(4), hlm 1–7.

Elisa, M. (2017). *DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FILM DOKUMENTER ( Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VIII C MTs Al-Ishlah )*, 1(1), hlm 1.

Fahrizah, M. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas V Di Sdit Az-Zahra Pondok Petir Sawangan Depok Tahun Pelajaran 2013/2014*. 1(2), hlm 132.

Han, E. S., & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

Hendrianto, G. (2017). *Dengan Teknik Animasi Digital 2D Pendahuluan Karya animasi ini merupakan sebuah karya interpretatif tentang kehidupan*. 3(2), hlm 185–220.

Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering*

- Education*, 1(1), hlm 8.
- Khairuzzaman, M. Q. (2016). Dasar Metodologi Penelitian. (Vol. 4, Issue 1). Komunikasi, C. J., & Aziz, Z. (2019). *Fluxus Animasi Dan Komunikasi*. 7(1), hlm 49–58.
- Maksudi, H., Wiharna, O., & Rohendi, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Starter Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(2), hlm 174.
- Melasarianti, L., Krisnawati, V., & Martha, N. U. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Media Gambar Pahlawan Nusantara. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 5(1), hlm 56–64.
- Pratika, E. (2019). Pengaruh media film animasi terhadap keterampilan menulis puisi di sd artikel penelitian. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8, hlm 1–8.
- Rizal, M. (2017). Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemanasan “Global warming” Untuk Anak Usia Dini. *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), hlm 79–85.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), hlm 126–137.
- Supardi, S. (1993). Populasi dan Sampel Penelitian. *Unisia*, 13(17), hlm 100–108.
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM*, 10(3), hlm 213–217.
- Syirmadinah, Noortyani, R., & Luthfiyanti, L. (2020). Keterampilan Menulis Teks Narasi Ekspositoris Peserta Didik Kelas Vii-F Smp Negeri 31 Banjarmasin. *Locana*, 3(1), hlm 72–82.
- Widiastuti, N. A. (2017). Pengembangan Media Animasi Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Unggulan MuslimaT NU Jurnal DISPROTEK. *Jurnal Disprotek*, 8(2), hlm 51–56.
- Yuliyanto. (2009). *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Media Gambar Karikatur melalui Teknik Pancingan Kata Kunci Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 13 Semarang Tahun Pelajaran 2008/2009*.3(2), hlm 53.
- Zainudin. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bagi Siswa Kelas IV SDN1 Dongko Dengan Metode Praktek. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(9), hlm 16–31.