

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA SISWA KELAS IV
SD INPRES TETE BATU KABUPATEN GOWA**

Amanda Awalia Nurhikma¹, Aliem Bahri², dan Anin Asnidar³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹amandaawalia25@gmail.com , ²aliembahri@unismuh.ac.id ,

³aninasnidar@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The main problem in this study is the low ability of students in story writing skills, this occurs because the learning carried out by the teacher seems more monotonous with minimal use of learning media that stimulate students' interest and motivation in writing. This study aims to determine the effectiveness of the use of Animated Film media in improving the story writing skills of fourth grade students of SD Inpres Tete Batu, Gowa Regency. This study is a quantitative study with a Pre-Experimental research type and uses a One Group Pretest-Posttest Design research design. The sample in this study were class IV A students consisting of 18 male students and 8 female students. The instruments used in this study were student activity observation sheets and story writing skills test sheets. The results of descriptive statistics show that the average score of students' story writing skills learning outcomes before the use of animated film media was 66.33. While the average score of students' story writing skills learning outcomes after the use of animated film media was 89.78. This shows that there is a difference in students' story writing skills learning outcomes before and after the application of animated film media in learning. The results of the t-test analysis on the effectiveness of using animated film media in improving students' story writing skills show that the t-value of 96.5 is greater than the t-table of 2.05553, which means that H0 is rejected and H1 is accepted. Thus, it can be concluded that the use of animated film media is effective in improving the story writing skills of fourth grade students of SD Inpres Tete Batu, Gowa Regency.

Keywords: Effectiveness, Animated Film Media, Story Writing Skills

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam keterampilan menulis cerita, hal ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan guru terkesan lebih monoton dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang sifatnya merangsang minat dan motivasi siswa dalam menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Film Animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental* dan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV A yang

terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa dan lembar tes keterampilan menulis cerita. Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa sebelum penggunaan media film animasi adalah 66,33. Sedangkan rata-rata hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa setelah diterapkan penggunaan media film animasi yaitu 89,78. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa sebelum dan setelah diterapkan media film animasi dalam pembelajaran. Adapun hasil analisis uji-t tentang keefektifan penggunaan media film animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 96,5 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,05553 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Keefektifan, Media Film Animasi, Keterampilan Menulis Cerita

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan keterampilan individu, salah satunya adalah keterampilan menulis. Menulis tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga alat untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan kreativitas yang bermanfaat bagi kemajuan diri dan masyarakat. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan menulis perlu mendapatkan perhatian khusus karena menjadi fondasi bagi siswa untuk berkembang di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Media pembelajaran sangat berperan penting terhadap pembelajaran karena dapat mempermudah proses penyampaian materi dan meningkatkan

pemahaman siswa. Media yang tepat mampu menarik minat dan perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, serta membantu siswa memahami konsep yang mungkin abstrak atau kompleks dengan lebih mudah. Menurut Hasan, (2021:4) menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga senang dengan media pembelajaran tersebut karena media dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Selain media pembelajaran penting media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat yang dapat mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut

Nurfadhillah, (2021:8) media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat *abstrak* menjadi lebih *konkret* (nyata). Selain itu, media pembelajaran juga membantu meningkatkan perhatian siswa dan menjaga konsentrasi selama proses belajar.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara terhadap guru kelas yang dilakukan pada tanggal 19 November 2024 di SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa mata pelajaran bahasa Indonesia, yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa, ditemukan bahwa implementasi dalam proses pembelajaran masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional. Guru lebih banyak menerapkan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa menggunakan media atau strategi yang menarik. Akibatnya, suasana belajar menjadi monoton dan kurang interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran,

terkhusus dalam keterampilan menulis. Berdasarkan daftar nilai siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu tahun pelajaran 2024/2025, yaitu dari 27 siswa rata-rata nilai keterampilan menulis siswa hanya 49,46 dimana KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 76.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat serta membantu siswa dalam menulis cerita dengan lebih baik. Film animasi mampu menarik perhatian siswa, merangsang imajinasi, serta memberikan gambaran nyata tentang struktur cerita, seperti tokoh, alur, dan latar. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami dan mengembangkan ide mereka dalam menulis. Media ini memiliki kelebihan, seperti meningkatkan minat belajar, memberikan contoh konkret, dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Namun, ada juga kekurangannya, seperti potensi ketergantungan siswa pada media dan pemilihan film yang kurang sesuai dengan materi. Oleh karena itu, pemilihan film animasi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tentang "Keefektifan Penggunaan Media Film Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa". Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana media film animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa, khususnya dalam menulis cerita, sehingga diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan yaitu *Pre-Experimental design*. Penelitian *pre-experimental design* menurut Sugiyono, (2018:109) yaitu terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini bertempat di SD Inpres Tete Batu, Kecamatan Pallangga, Kabupaten

Gowa. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu yang terdiri dari 3 kelas yaitu: IV A, IV B, IV C. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV A SD Inpres Tete Batu yang terdiri dari siswa laki-laki 18 orang dan siswa perempuan 9 orang jadi jumlah keseluruhan 27 siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Belajar Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa Sebelum Menggunakan Media Film Animasi (*Pre-Test*)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa mulai tanggal 01 Februari – 06 Februari 2025, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dalam keterampilan menulis cerita berupa nilai dari siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa. Adapun penggambaran hasil belajar awal siswa diperoleh berdasarkan hasil pengerjaan soal *Pre-Test* yang dikerjakan oleh siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Nilai Pre-Test Keterampilan Menulis Cerita Siswa

Nama	Indikator Kriteria						Jumlah	Nilai	Ketuntasan
	1	2	3	4	5	6			
AMZ G	3	2	3	2	3	2	15	63	Tidak Tuntas
AS M	4	3	3	3	4	4	21	88	Tuntas
AFH	3	3	3	3	4	3	19	79	Tuntas
ALR	2	1	2	2	3	2	12	50	Tidak Tuntas
AY M	3	2	2	2	3	2	14	58	Tidak Tuntas
AAF	3	3	3	3	3	4	19	79	Tuntas
AR N	3	3	3	3	3	3	18	75	Tidak Tuntas
CAP	3	3	3	4	3	4	20	83	Tuntas
GA A	3	3	3	4	4	4	21	88	Tuntas
GA R	3	3	3	3	2	3	16	67	Tidak Tuntas
KBA S	3	3	3	2	3	2	13	54	Tidak Tuntas
KAS	4	4	3	4	4	4	23	96	Tuntas
MJS	1	1	1	2	2	2	9	38	Tidak Tuntas
ARA M	3	2	3	3	2	3	15	63	Tidak Tuntas
MY AG R	3	4	2	4	3	3	19	79	Tuntas
MZ MY	3	3	3	2	3	3	17	71	Tidak Tuntas
MA GA	2	3	2	2	2	3	14	58	Tidak Tuntas
MN WD	3	3	3	2	3	3	17	71	Tidak Tuntas
MY RM	2	2	3	2	2	3	14	58	Tidak Tuntas
MB AH	2	2	2	2	2	3	13	54	Tidak Tuntas
RP W	3	3	3	2	3	3	16	67	Tidak Tuntas
SAJ	2	2	3	2	2	3	14	58	Tidak Tuntas
ZAR F	3	3	3	2	3	3	16	67	Tidak Tuntas
FZA L	2	2	3	2	2	3	14	58	Tidak Tuntas
ART	3	3	3	2	3	3	16	67	Tidak Tuntas
AQ A	2	2	3	2	2	3	14	58	Tidak Tuntas
MH L	1	1	2	1	2	2	11	46	Tidak Tuntas

Berdasarkan Tabel 3 di atas menunjukkan analisis data *Pre-Test* hasil belajar Bahasa Indonesia dalam

keterampilan menulis cerita pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa 27 orang, maka diperoleh gambaran yaitu tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100. Nilai tertinggi hanya 88 yang diperoleh oleh 3 siswa, dan yang terendah yaitu 38 yang diperoleh oleh 1 siswa. Kemudian sebanyak 19 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM atau tidak tuntas dan 8 siswa yang mendapat nilai di atas KKM atau tuntas.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *Pre-Test* dari siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa. Dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4. Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai Pre-Test

X	F	F.X
38	1	38
46	2	92
50	1	50
54	3	162
58	2	116
63	4	252
67	4	268
71	1	71
75	1	75
79	3	237
83	2	166
88	3	264
Jumlah	27	1791

Dari hasil perhitungan *Pre-Test* tersebut, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1791$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 27. Oleh karena itu,

dapat diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{N}$$

$$= \frac{1791}{27} = 66,33$$

Dari hasil perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata dari hasil belajar kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa sebelum menggunakan media Film Animasi yaitu 66,33 tergolong rendah. Adapun dikategorikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Tingkat Penguasaan Materi Pre-Test

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0-59	9	33%	Sangat Rendah
2.	60-75	10	37%	Rendah
3.	76-84	5	19%	Sedang
4.	85-94	3	11%	Tinggi
5.	95-100	0	0%	Sangat Tinggi
Jumlah		27	100%	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *Pre-Test* dengan menggunakan instrument tes dikategorikan sangat rendah 33%, rendah 37%, sedang berada pada persentase 19%, tinggi 11%, dan sangat tinggi berada pada persentase 0%. Melihat dari hasil persentase

yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan siswa dalam menulis cerita sebelum diterapkan media Film Animasi tergolong rendah.

Tabel 6. Ketuntasan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Cerita

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 76$	Tidak Tuntas	19	70%
$76 \leq x \leq 100$	Tuntas	8	30%
Jumlah		27	100%

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa data dari hasil persentase tingkat keterampilan siswa dalam menulis cerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media film animasi dapat dinyatakan bahwa 8 siswa atau sama dengan 30% siswa yang memperoleh nilai tuntas. Sedangkan sampel yang memperoleh nilai tidak tuntas sebanyak 19 siswa atau sama dengan 70% siswa yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan siswa dalam menulis cerita masih tergolong rendah.

Hasil Belajar Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa Setelah Menggunakan Media Film Animasi (*Post-Test*)

Penggambaran hasil belajar awal siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh berdasarkan hasil pengerjaan soal-soal *Post-Test* yang dikerjakan oleh siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Nilai *Post-Test* Keterampilan Menulis Cerita Siswa

Na ma	Indikator Kriteria						Ju mla h	Ni lai	Ketun tasan
	1	2	3	4	5	6			
AMZ G	4	3	3	3	3	4	20	83	Tuntas
AS M	4	3	3	3	4	4	21	86	Tuntas
AFH	4	3	3	4	4	4	22	88	Tuntas
ALR	4	3	3	4	4	4	22	92	Tuntas
AY M	4	3	3	4	3	4	22	92	Tuntas
AAF	4	3	3	4	3	4	23	96	Tuntas
AR N	4	3	3	4	4	4	23	96	Tuntas
CAP	4	3	3	4	4	4	23	96	Tuntas
GA A	4	4	4	4	4	4	24	100	Tuntas
GA R	4	3	3	4	4	4	23	92	Tuntas
KBA S	4	3	3	4	3	4	22	88	Tuntas
KAS	4	4	3	4	4	4	23	96	Tuntas
MJS	3	3	3	3	3	4	19	79	Tuntas
ARA M	4	3	3	3	3	3	19	79	Tuntas
MY AG R	4	3	3	4	3	4	24	100	Tuntas
MZ MY	4	3	3	4	3	4	23	96	Tuntas
MA GA	4	3	3	4	3	4	22	92	Tuntas
MN WD	4	3	3	4	4	4	23	96	Tuntas
MY RM	3	3	3	3	3	4	19	79	Tuntas
MB AH	3	3	3	3	3	4	19	79	Tuntas

RP W	4	3	3	4	3	4	22	92	Tuntas
SAJ	4	3	3	4	3	4	22	92	Tuntas
ZAR F	4	3	3	4	4	4	23	96	Tuntas
FZA L	4	3	3	4	4	4	23	96	Tuntas
ART	4	3	3	4	3	4	22	92	Tuntas
AQ A	4	3	3	4	3	4	22	92	Tuntas
MH L	4	3	3	4	3	4	21	88	Tuntas

Berdasarkan Tabel 7 di atas menunjukkan analisis data *Post-Test* hasil belajar Bahasa Indonesia dalam keterampilan menulis cerita pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa 27 orang, maka diperoleh gambaran yaitu nilai tertinggi 100 yang diperoleh oleh 3 siswa, dan yang terendah yaitu 79 yang diperoleh oleh 5 siswa. Kemudian seluruh siswa tuntas dalam tes tersebut tidak ada siswa yang tidak mencapai nilai KKM. Berikut merupakan tabel mencari nilai rata-rata (*mean*) nilai *Post-Test* yaitu:

Tabel 8. Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai *Post-Test*

X	F	F.X
79	5	395
83	3	249
88	3	264
92	8	736
96	5	480
100	3	300
Jumlah	27	2424

Dari hasil perhitungan *Post-Test* tersebut, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2424$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 27. Oleh karena

itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{N}$$

$$= \frac{2424}{27} = 89,78$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa setelah penerapan media pembelajaran film animasi adalah 89,78 dari skor ideal 100 tergolong tinggi. Adapun dikategorikan pada tabel berikut:

Tabel 9. Tingkat Penguasaan Materi Post-Test

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0-59	0	0%	Sangat Rendah
2.	60-75	0	0%	Rendah
3.	76-84	8	30%	Sedang
4.	85-94	11	41%	Tinggi
5.	95-100	8	30%	Sangat Tinggi
Jumlah		27	100%	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar murid pada *Post-Test* dengan menggunakan instrument tes dikategorikan sangat tinggi yaitu 30%, tinggi 41%, sedang 30%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%. Melihat dari

hasil persentase yang ada, dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan menulis cerita siswa setelah diterapkan media pembelajaran film animasi tergolong tinggi.

Tabel 10. Ketuntasan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Cerita

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 76$	Tidak Tuntas	0	0%
$76 \leq x \leq 100$	Tuntas	27	100%
Jumlah		27	100%

Apabila tabel 10 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa yang ditemukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM 76 tuntas sebanyak 27 siswa atau sama dengan 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan siswa dalam menulis cerita dengan bantuan media film animasi sudah efektif.

Keefektifan Penggunaan Media Film Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah adanya keefektifan media film animasi. Sehingga untuk mengetahui efektif

atau tidaknya penggunaan media film animasi sebelum (*Pre-Test*) dan setelah perlakuan (*Post-Test*) digunakan analisis Uji T (*t-test*).

Tabel 11. Analisis Skor Pre-Test dan Post-Test

Nama	Pre-Test (X1)	Post-Test (X2)	d (X2-X1)	d ²
AMZG	63	83	20	1660
ASM	88	96	8	768
AFH	79	92	13	1196
ALR	50	79	29	2739
AYM	83	92	9	2688
AAF	79	92	13	1196
ARN	75	92	17	2016
CAP	83	92	9	2304
G.A	67	92	25	2300
GAR	67	92	25	2300
KBAS	54	92	38	3496
KAS	83	100	17	2300
MJS	75	96	21	3496
ARAM	83	100	17	2300
MYAGR	79	92	13	1690
MZMY	63	79	16	2500
MAGA	71	96	25	2400
MNVD	71	96	25	2400
MVRM	54	92	38	3496
MBAH	54	79	25	2400
RPW	67	92	25	1848
SAJ	58	83	25	2025
ZARF	75	92	17	1632
FZAL	79	96	17	1632
ART	63	83	20	1976
AQA	46	88	42	3965
MHL	46	83	42	3965
Jumlah	1791	2424	633	56259

1. Mencari harga Md (*Mean*) dari perbedaan antara *Pre-Test* dan *Post-Test*

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{633}{27}$$

$$Md = 23,44$$

2. Mencari harga $\sum X^2d$

$$\sum X^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 56.259 - \frac{(633)^2}{27}$$

$$= 41.419$$

3. Menentukan harga t_{hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} = \frac{23,44}{\sqrt{\frac{41.419}{27(27-1)}}} = 96,5$$

4. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk mencari harga t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d. $b = N-1 = 27-1 = 26$, maka nilai $t_{Tabel} = 2,05553$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 96,5$ dan $t_{tabel} = 2,05553$, maka $t_{hitung} = 96,5 > t_{tabel} = 2,05553$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media film animasi efektif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian yang telah diperoleh dari hasil analisis data penelitian tentang keefektifan penggunaan media film animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan analisis *statistik deskriptif* untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar

keterampilan menulis cerita sebelum (*Pre-Test*) dan setelah (*Post-Test*) diberi perlakuan berupa media film animasi, maka berikut ini akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan dalam 5 kategori yaitu tingkat keterampilan menulis cerita sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Pada penelitian *Pre-Eksperimental* ini, peneliti melakukan penelitian pada kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa. Dengan jumlah 27 siswa. Pada saat melakukan penelitian siswa yang hadir berjumlah 27 orang. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pre-Test Post-Test Design*, yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen. Pada saat diberikan tes awal berupa *Pre-Test* dan pada akhir pembelajaran diberikan tes akhir berupa *Post-Test*.

Adapun nilai statistik deskriptif keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media film animasi. Pada tabel 4 memperlihatkan nilai hasil belajar yang dimana nilai terendah dan tertinggi *Pre-Test* yaitu 38 dan 88. Sedangkan pada tabel 8

memperlihatkan nilai terendah dan tertinggi *Post-Test* yaitu 79 dan 100. Berarti nilai terendah dan tertinggi pada hasil *Post-Test* setelah diberikan perlakuan (*Treatment*) lebih tinggi daripada hasil belajar *Pre-Test* sebelum diberikan perlakuan (*Treatment*).

Dari keseluruhan nilai yang diperoleh siswa jika dikelompokkan dalam pengkategorian hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media film animasi. Siswa yang diberikan *Pre-Test* tanpa diajar terlebih dahulu menggunakan media film animasi dapat dilihat pada tabel 5 kategori keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa. Pada *Pre-Test* terdapat siswa 0% berada pada kategori sangat tinggi, 3 siswa atau 11% berada pada kategori tinggi, 5 siswa atau 19% berada pada kategori sedang, 10 siswa atau 37% berada pada kategori rendah, dan 9 siswa atau 33% berada pada kategori sangat rendah. Setelah diberikan perlakuan (*Treatment*) berupa penggunaan media film animasi dalam pembelajaran, maka tingkat hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa efektif. Seperti

pada tabel 9 sebanyak 8 siswa atau 30% berada pada kategori sangat tinggi, 11 siswa atau 41% berada pada kategori tinggi, 8 siswa atau 30% berada pada kategori sedang, dan 0 siswa atau 0% berada pada kategori rendah dan sangat rendah.

Berdasarkan pengkategorian hasil keterampilan menulis cerita siswa pada Pre-Test didapatkan hasil bahwa ada 19 siswa yang memiliki nilai di bawah KKM. Karena KKM khusus mata pelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa adalah 76.

Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa media film animasi dapat efektif terhadap keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa. Hal tersebut dapat dilihat dengan meningkatnya hasil keterampilan menulis cerita siswa sebanyak 100%. Hasil analisis data secara inferensial, memperlihatkan adanya keefektifan media film animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-t, dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-t, dari hasil analisis diperoleh setelah

diperoleh thitung = 96,5 dan ttabel = 2,05553 maka diperoleh thitung > ttabel atau 96,5 > 2,05553. Sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima ini berarti bahwa penggunaan media film animasi efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa.

Dengan demikian dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media film animasi menunjukkan nilai yang juga lebih baik dibanding dengan menggunakan media lainnya. Jadi penerapan media film animasi efektif terhadap keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa, hal tersebut sejalan yang dikemukakan oleh Asnidar (2023:3) multimedia secara umum merujuk pada penggunaan gabungan berbagai jenis media untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata "Multimedia" berasal dari gabungan dua kata dalam bahasa latin, yaitu "nouns" (banyak atau bermacam-macam) dan "medium" (media atau alat). Dengan demikian, multimedia melibatkan penggabungan berbagai elemen, seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video, dalam satu presentasi atau aplikasi.

Asnidar (2023:10) multimedia pembelajaran yang digunakan secara tepat tentu akan memberi manfaat bagi guru dan murid. Secara umum, manfaat yang dirasakan adalah menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik dan lebih interaktif hingga meningkatkan kualitas belajar murid, karena efisien, yakni dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Sejalan dengan itu, Bahri (2024:122) menyebutkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran multimedia interaktif akan meningkatkan efektivitas, motivasi, dan mendukung pembelajaran aktif, pembelajaran eksperimen, sejalan dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Nurul Pratiwi (2022) dimana media film animasi efektif terhadap peningkatan keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 13 Biru. Penelitian dari Jerika Widya Agustina (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi efektif dalam pembelajaran menyimak cerita di kelas V SDN Ploso Krembung siduarjo.

Pada penelitian ini, setelah diberikan Post-Test, skor rata-rata

yang dicapai jika dimasukkan ke dalam distribusi frekuensi ketuntasan belajar berada pada kategori tinggi dibandingkan dengan akhir Pre-Test. Adapun penggunaan media film animasi terbukti efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai keefektifan penggunaan media film animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis cerita siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media film animasi. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari *Pre-Test* ke *Post-Test*. Pada hasil *Pre-Test* tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat tinggi, sementara pada *Post-test* sebanyak 30% siswa berada dalam kategori sangat tinggi, 41% kategori tinggi, dan 30% dalam kategori sedang, serta tidak ada siswa yang berada dalam kategori rendah atau sangat rendah

setelah diberikan perlakuan. Selain itu, hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 96,5 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,05553 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa. Media film animasi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menulis cerita, serta membantu siswa dalam Menyusun cerita dengan lebih kreatif dan sistematis.

Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).

- Pratiwi, N., Sudirman, H., & Jauhar, S. (2022). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Narasi: Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(2), 97-108.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, cv.

DAFTAR PUSTAKA:

- Asnidar, A., Junaid, J., & Paidar, A. (2023). Multimedia dalam Pengajaran Bahasa. *Yayasan DPI*.
- Bahri, A., & Paidar, A. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Teknik Kata Kunci Berbantu Media Objek Langsung Pada Murid Kelas Iii Sd Unismuh Makassar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 792-799.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan,*