



**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI**

Surat ini diterbitkan untuk menerangkan bahwa:

Nama : Berlian Putri Maharani  
NPM : 18.1.01.07.0043  
Dosen Pembimbing 1 : Encil Puspitoningrum, M.Pd.  
Dosen Pembimbing 2 : Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd.  
Fakultas/Program Studi: FKIP/Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih

telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar 16%.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan untuk keperluan berkas yudisium.

Kediri, 7 Agustus 2023  
Ka. Prodi PBSI,

Dr. Sujarwoko, M.Pd.

# Berlian 2

*by* Cek Plagiasi

---

**Submission date:** 11-Jul-2023 09:57PM (UTC+1000)

**Submission ID:** 2128404377

**File name:** Baru\_bab\_1-5.docx (209.98K)

**Word count:** 9359

**Character count:** 66202

**PENDAHULUAN****A. Latar Belakang Masalah**

Pada pendidikan zaman sekarang diharuskan siswa mampu menguasai semua keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa harus dimiliki oleh setiap orang dalam berkomunikasi. Sebagai alat komunikasi, bahasa mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Bahasa harus komunikatif, agar dapat dipahami dengan mudah oleh pemakai bahasa antara pemberi dan penerima pesan. Berdasarkan ruang lingkupnya, keterampilan berbahasa dikelompokkan menjadi empat aspek, yaitu keterampilan membaca, menulis, menyimak dan berbicara.

Keterampilan menulis merupakan suatu sarana menuangkan ide, gagasan, dan pendapat dengan menggunakan bahasa tulis (Abbas, 2006:125). Ide atau gagasan dalam menulis diperoleh melalui pengamatan langsung maupun tidak langsung terhadap objek atau suatu pokok permasalahan dan juga diperoleh melalui kegiatan membaca. Menulis merupakan satu cara yang dapat digunakan untuk mengekspresikan pikiran siswa karena dengan menulis dapat mengembangkan ide serta gagasannya kepada orang lain. Keterampilan menulis menuntut siswa untuk dapat menulis sebuah karangan. Salah satu jenis karangan tersebut adalah karangan deskripsi.

Deskripsi merupakan suatu jenis tulisan yang berkaitan dengan suatu penulis untuk memberikan perincian objek yang digambarkan. Menurut Keraf

(1981:93) Kata deskripsi berasal dari kata *describe* yang berarti menulis tentang atau membeberkan suatu hal. Sebaliknya kata deskripsi dapat diterjemahkan menjadi pemerian, yang berasal dari kata peri-memeriakan yang berarti “melukiskan suatu hal”. Berdasarkan uraian tersebut, Menulis karangan deskripsi merupakan satu cara untuk menuangkan ide atau gagasan yang ada dalam pikiran seseorang. Karangan deskripsi menggambarkan uraian objek sedemikian rupa sehingga seolah-olah berada di depan pembaca.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Daryanto (2013:4) mengungkapkan bahwa, “Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar jadinya komunikasi antara pengirim menuju penerima”. Sejalan dengan itu, Djuanda (2006:102) menyatakan bahwa media <sup>26</sup> adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima pesan. Dari dua pendapat di atas, <sup>6</sup> dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara atau alat yang dapat dijadikan perantara dalam penyampaian pesan dari pengirim menuju penerima pesan.

Adapun medianya adalah animasi. Munir (2012:318) mengungkapkan bahwa animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah dan bergantian ditampilkan. Jadi, animasi bermaksud membuat seolah-olah gambar menjadi hidup sehingga individu yang menyaksikan animasi tersebut dapat mengetahui setiap karakter secara detail baik ekspresi muka dalam berbagai emosi, tindakan atau gaya khas karakter saat beraktivitas, serta alur cerita yang diperankan oleh karakter. Adapun kelebihan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan

sesuatu kejadian secara sistematis <sup>22</sup> dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Dari hasil observasi awal di SMAN 1 Ngadiluwih menunjukkan salah satu kendala yang dihadapi adalah siswa kesulitan dalam mengembangkan ide ke dalam bentuk tulisan terlebih dalam menulis paragraf deskripsi dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru, mengungkapkan bahwa pembelajaran menulis paragraf deskripsi kurang diminati oleh peserta didik, sehingga mereka kurang aktif dan kurang kreatif dalam menulis paragraf deskripsi. Selain permasalahan tersebut, seringkali kegiatan pembelajaran menulis paragraf deskripsi hanya di sampaikan dengan metode ceramah.

Penelitian terkait media pembelajaran animasi sudah pernah dilakukan oleh Dewi Miftakhul Jannah dengan judul penelitian “Pengaruh Media Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi <sup>5</sup> Siswa Kelas VIII SMPN 13 Surabaya Tahun Pembelajaran 2017/2018”. Penelitian tersebut menunjukkan adanya persamaan yaitu Media Animasi dan perbedaannya pada fokus penelitian, penelitian ini fokus pada Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. Penelitian selanjutnya yaitu, Dony Prahastomo dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Animasi Pada Siswa Kelas VI SDN Carangan Surakarta Tahun Ajaran <sup>2</sup> 2007/2008”. Penelitian tersebut menunjukkan adanya persamaan yaitu Media Animasi dan perbedaannya pada fokus penelitian, penelitian ini fokus pada Keterampilan Menyimak.

Berdasarkan uraian singkat di atas, disimpulkan penerapan media pembelajaran animasi sangat efektif untuk kemampuan menulis teks eksplanasi dan keterampilan menyimak peserta didik. Penelitian penulis ini dapat melengkapi penelitian sebelumnya, karena penelitian sebelumnya lebih fokus pada penggunaan media pembelajaran animasi terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi dan keterampilan menyimak peserta didik, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terfokus pada penggunaan media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih. Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini perlu dilaksanakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih.

1

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yaitu “Adakah pengaruh media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih?”. Karena pada realitanya masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga mereka kesulitan dalam mengembangkan ide yang telah didapat dalam bentuk paragraf deskripsi.

Permasalahan yang harus segera mendapat pemecahan dalam pembelajaran menulis paragraf deskripsi diantaranya minat dan motivasi siswa ,

kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Permasalahan tersebut bisa diatasi apabila ada inovasi dari guru dalam menyiapkan bahan ajar dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah animasi karena dalam media pembelajaran animasi ini mengajak siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam menulis paragraf deskripsi.

Penerapan media pembelajaran animasi di kelas diharapkan mampu membuat siswa lebih mudah mengembangkan ide dalam menulis paragraf deskripsi. Dengan mengkombinasikan peran guru didukung dengan media pembelajaran animasi siswa lebih fokus dalam keterampilan menulis paragraf deskripsi.

### **C. Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut pembatasan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

Objek penelitian merupakan sasaran ilmiah dengan tujuan dan kegunaan tertentu untuk mendapatkan data tertentu. Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih. SMAN 1 Ngadiluwih merupakan Sekolah Menengah Atas yang beralamat di Jalan Puskesmas Branggahan, Kecamatan Ngadiluwih, Kediri. SMAN 1 Ngadiluwih memiliki sekitar 1064 siswa yang terdiri dari kelas X, XI, dan XII yang dibedakan menjadi

dua jurusan yaitu IPA dan IPS. Objek penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu X A yang berjumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas X B yang berjumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen.

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi pada batasan metodologi eksperimen pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih, Kab. Kediri. Yang berdasarkan salah satu akar permasalahan bahwa guru belum menerapkan pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajar. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* (Eksperimen semu). Jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran animasi sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah animasi. Sebagaimana menurut Fernandes (2002:7) "*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion*" kutipan di atas dapat diartikan bahwa animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Keterampilan berbahasa yang diteliti dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan kegiatan membuat huruf atau angka dan sebagainya dengan pena, melahirkan pikiran atau perasaan seperti mengarang, membuat surat dengan tulisan. Materi yang dipilih untuk keterampilan menulis



pada penelitian ini adalah menulis paragraf deskripsi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) 4.2, yaitu menulis hasil observasi dalam bentuk paragraf deskripsi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1 Bagaimanakah keterampilan menulis paragraf deskripsi tanpa menggunakan media pembelajaran animasi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2022/2023?
- 2 Bagaimanakah keterampilan menulis paragraf deskripsi dengan menggunakan media pembelajaran animasi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2022/2023?
- 3 Adakah pengaruh yang signifikan media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2022/2023?

#### **E. Tujuan Penelitian**

- 1 Mendeskripsikan keterampilan menulis paragraf deskripsi tanpa menggunakan media pembelajaran animasi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2022/ 2023.
- 2 Mendeskripsikan keterampilan menulis paragraf deskripsi dengan menggunakan media pembelajaran animasi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2022/2023.

- 3 Mendeskripsikan tingkat signifikansi pengaruh media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2022/ 2023.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi semua komponen pendidikan pada umumnya dan bagi peneliti sendiri khususnya. Manfaat yang diharapkan antara lain.

##### 1. Manfaat Teoretis

- a. Bagi pembaca, untuk menambah khazanah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi optimal.
- b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman serta dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat memanfaatkan media pembelajaran animasi dalam mengembangkan dan mengasah keterampilan menulis, khususnya menulis paragraf deskripsi.
- b. Bagi Pendidik, dapat memperbaiki proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan kreatif sehingga dapat mewujudkan sistem pembelajaran yang baik dan optimal. Serta dapat meningkatkan keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa melalui media pembelajaran animasi tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam pembelajaran bahasa dan sastra indonesia, khususnya pembelajaran menulis paragraf deskripsi dengan menggunakan media pembelajaran animasi.

- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan bantuan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran menulis deskripsi. Dapat juga digunakan sebagai masukan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

14  
**BAB II**

**LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS**

**A. Keterampilan Menulis**

**1. Pengertian Menulis**

Pada Keterampilan berbahasa, terdapat empat jenis keterampilan berbahasa yang bisa digolongkan menjadi dua, yaitu keterampilan reseptif meliputi keterampilan menyimak dan membaca, dan kemampuan produktif meliputi keterampilan berbicara dan menulis. Diantara keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan yang membutuhkan perhatian lebih daripada keterampilan lainnya.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa dibandingkan dengan keterampilan membaca, menyimak dan berbicara. Hal ini disebabkan keterampilan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan <sup>1</sup> dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi tulisan. Menurut Slamet (2008:141) menulis merupakan kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu objek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan caramenuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas.

Menurut Abbas (2006:125) Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Banyak Ahli telah mengemukakan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis.

Seseorang disebut terampil jika ia sanggup memperoleh informasi dan teknik dari pengalamannya dan menggunakannya untuk berurusan dengan masalah yang belum pernah dihadapi. Jadi, keterampilan merupakan kemahiran seseorang dalam menggunakan pengetahuannya untuk menuangkan ide-ide dan masalah baru sesuai dengan pengalamannya dan menggunakannya dalam mengungkapkan pokok pikiran secara logis dengan menggunakan penguasaan <sup>1</sup> aturan tata Bahasa Indonesia, dan menggunakannya dalam menulis sebuah karangan..

Keterampilan menulis menurut Bryne(Haryadi dan Zamzani, 1996:77) <sup>1</sup> pada hakikatnya bukan sekedar menulis simbol-simbol grafis sehingga berbentuk kata dan kalimat saja, tetapi kemampuan yang dapat menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara lengkap dan jelas sehingga dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil. Oleh karena itu, keterampilan menulis memerlukan latihan terus-menerus, agar penulis memahami <sup>1</sup> apa yang akan ditulis. Selain itu, penulis harus mampu berpikir secara tepat untuk memilih kata dan juga variasi kalimat yang akan digunakan sehingga tulisannya dapat dipahami pembaca.

Berdasarkan <sup>1</sup> uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan atau kesanggupan seseorang dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran, perasaan, pendapat dan sikap yang dimilikinya menjadi sebuah karangan, yang bersumber dari pengetahuan dan pengalaman yang ia miliki serta menggunakan tata bahasa yang baik dan benar sehingga dapat memudahkan pembaca untuk memahaminya. Oleh karena itu, pembelajaran menulis mempunyai kedudukan strategis dalam pendidikan dan pengajaran.

## 2. Manfaat dan fungsi Menulis

Menulis memberikan efek positif bagi pendidikan sebab mampu mendorong pelajar untuk berfikir kritis dan menuangkannya ke dalam sebuah tulisan. Seorang Penulis dapat menghasilkan berbagai bentuk tulisan. Menurut Dalman (2016:6) menulis memiliki banyak manfaat yang dapat dipetik dalam kehidupan ini, diantaranya sebagai berikut.

- a. Peningkatan kecerdasan,
- b. Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas,
- c. Penumbuhan keberanian, dan Pendorongan kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Sedangkan beberapa fungsi menulis disampaikan Djuanda (2008:181) sebagai berikut.

- a. Fungsi penataan
- b. Berupa fungsi penataan terhadap gagasan, pikiran, pendapat, imajinasi dan lainnya, serta terhadap penggunaan bahasa sehingga menjadi tersusun.
- c. Fungsi pengawetan
- d. Berupa untuk mengawetkan pengaturan pengaturan sesuatu dalam wujud dokumen tertulis.
- e. Fungsi penciptaan.
- f. Berupa mewujudkan sesuatu yang baru.
- g. Fungsi penyampaian.
- h. Berupa menyampaikan <sup>1</sup> gagasan, pikiran, imajinasi, dan lain-lain yang sudah berupa karangan.

- i. Fungsi melukiskan.
- j. Berupa menggambarkan atau mendeskripsikan sesuatu.
- k. Fungsi mengirim petunjuk.
- l. Dalam karangan penulis mengirimkan petunjuk tentang cara atau aturan melakukan sesuatu.
- m. Fungsi mengintruksikan.
- n. Berupa penulis mengirim perintah, permintaan, anjuran, nasihat, agar pembaca menjalankannya, atau larangan agar pembaca tidak melakukan apa yang dilarang penulis.
- o. Fungsi mengingat.
- p. Dapat berupa mencatat suatu peristiwa, keadaan, keterangan, atau yang lainnya, dengan maksud agar tidak ada yang terlupakan dalam karangan.
- q. Fungsi Korelasi.
- r. Berupa fungsi surat dalam memberitahukan menanyakan, memerintahkan atau meminta sesuatu kepada orang yang dituju untuk melengkapi yang dikemukakannya dan membalas dengan tertulis pula.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi adalah untuk mendorong siswa berfikir kreatif, mendorong kemauan dan kemampuan siswa untuk mengumpulkan informasi, dan menyampaikan gagasan siswa dalam bentuk paragraf deskripsi.

### 3. Tujuan Menulis

Menulis memiliki beberapa tujuan, sebagaimana dikemukakan oleh Hartig dalam (Tarigan 2013:25) yaitu sebagai berikut.

#### a. Tujuan Penugasan

Di kalangan para pelajar, tujuan menulis sebuah karangan adalah untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh pendidik di sebuah lembaga. Bentuk tulisan ini biasanya berupa makalah, laporan, ataupun karangan bebas.

#### b. Tujuan Estetis

Di kalangan sastrawan, menulis bertujuan untuk menciptakan sebuah keindahan (estetis) dalam sebuah puisi, cerpen, maupun novel. Oleh karena itu, penulis biasanya memperhatikan benar pilihan kata serta penggunaan gaya bahasa. Kemampuan penulis dalam mempermainkan kata sangat dibutuhkan dalam tulisan yang mempunyai tujuan estetis.

#### c. Tujuan Penerangan

Surat kabar ataupun majalah adalah salah satu media yang berisi tulisan dengan tujuan penerangan. Tujuan utama penulis membuat tulisan adalah untuk memberi informasi kepada pembaca. Dalam hal ini, penulis harus mampu memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan pembaca berupa politik, ekonomi, pendidikan, agama, sosial maupun budaya.

#### d. Tujuan Pernyataan Diri

Bentuk tulisan ini misalnya surat perjanjian maupun surat pernyataan. Jadi, penulisan kedua surat tersebut merupakan tulisan yang bertujuan untuk menyatakan diri.



e. Tujuan Kreatif

Menulis faktanya selalu berkaitan dengan proses kreatif, terutama dalam menulis karya sastra, baik itu berbentuk puisi maupun prosa. Yaitu menggunakan daya imajinasi secara maksimal ketika mengembangkan tulisan, mulai dalam mengembangkan penokohan, melukiskan setting maupun yang lain.

f. Tujuan Konsumtif

Yaitu mementingkan kepuasan pada diri pembaca dan berorientasi pada bisnis. Misalnya, novel-novel populer atau yang lainnya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diketahui tujuan dari menulis adalah penugasan, estetis, penerangan, pernyataan diri, kreatif, dan konsumtif.

**4. Langkah-langkah dalam Proses Menulis**

Langkah-langkah dalam proses menulis menurut Semi (2007:46) ada tiga yaitu antara lain.

a. Pra menulis

Pramenulis adalah tahap persiapan. Pada tahap ini seorang penulis melaksanakan berbagai kegiatan. Misalnya mendapatkn ide, gagasan, memastikan judul karangan, memilih bentuk atau jenis tulisan, membuat kerangka, dan mengumpulkan bahan-bahan. Ide tulisan dapat bersumber dari pengalaman, observasi, bahan bacaan, dan imajinasi. Misalnya membaca buku, surat kabar, menyimak warta berita, pidato, khotbah, diskusi dan seminar lalu karya wisata dan rekreasi.

b. Saat Menulis

Yaitu dimulai dengan menjabarkan ide ke dalam bentuk tulisan. Ide-ide itu dituangkan dalam bentuk kalimat dan paragraph. Selanjutnya, paragraph-paragraph itu dirangkai menjadi satu karangan yang utuh. Tahap ini membutuhkan berbagai pengetahuan kebahasaan dan teknik penulisan. Pengetahuan kebahasaan digunakan untuk pemilihan kata, penentuan gaya bahasa, pembentukan kalimat, sedangkan teknik penulisan untuk penyusunan paragraph sampai dengan penyusunan karangan secara utuh.

c. Pasca menulis

a) Merevisi atau Mengubah

Pada tahap merevisi dilakukan koreksi terhadap keseluruhan karangan. Koreksi dilakukan terhadap berbagai aspek, misalnya struktur karangan dan kebahasaan. Struktur karangan meliputi penataan ide pokok dan ide penjelas, serta sistematika dan penalarannya. Sementara itu, aspek kebahasaan meliputi pilihan kata, struktur bahasa, ejaan dan tanda baca.

b) Mengedit

Dalam pengeditan ini diperlukan format buku yang akan menjadiahkan, misalnya ukuran kertas, bentuk tulisan, dan pengaturan spasi. Proses pengeditan dapat diperluas dan disempurnakan dengan penyediaan gambar atau ilustrasi.

c) Menyajikan atau Mempublikasikan Tulisan

Penyampaian tanpa cetakan yaitu pementasan, penceritaan, peragaan, dan sebagainya. Sedangkan dengan cetakan yaitu berbentuk cerita anak-anak, misalnya melalui cetakan majalah.

## B. Pembelajaran Menulis Paragraf Deskripsi

Keterampilan menulis paragraf deskripsi merupakan salah satu keterampilan menulis. Kompetensi ini dijelaskan dalam Kompetensi Dasar Nomor 4.2 yaitu menulis hasil observasi dalam bentuk paragraf deskripsi. Deskripsi merupakan suatu jenis tulisan yang berkaitan dengan suatu penulis untuk memberikan perincian objek yang digambarkan.

### 1. Pengertian Karangan Deskripsi

Deskripsi adalah rangkaian tulisan yang berisikan gambaran mengenai suatu objek, dengan tujuan agar pembaca ikut merasakan, melihat atau meraba objek tersebut melalui daya imajinasi pembaca sesuai dengan apa yang penulis rasakan. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, deskripsi adalah pemaparan atau menggambarkan dengan kata-kata secara jelas dan terperinci. Menurut Gie (dalam Farida, 2016:27) menjelaskan bahwa karangan adalah suatu hasil perwujudan gagasan seseorang yang dikembangkan melalui tulisan sehingga dapat dibaca dan dimengerti oleh pembaca. Sedangkan menurut Jauhari (2013:44) menyatakan kata deskripsi berasal dari bahasa latin *describe*, yang diadopsi kedalam bahasa Inggris menjadi *description*, artinya menggambarkan.

Menurut Finoza dalam Dalman (2012:93) kata deskripsi berasal dari kata “*describe*” yang berarti menulis tentang, atau membeberkan hal. Sehingga Dalman (2015:94) mengungkapkan bahwa karangan deskripsi merupakan **1** karangan yang melukiskan atau menggambarkan suatu objek atau peristiwa tertentu dengan kata-kata secara jelas dan terperinci sehingga si pembaca seolah-olah turut merasakan atau mengalami **1** langsung apa yang dideskripsikan si penulisnya.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa deskripsi adalah karangan yang mengungkapkan gagasan dan menyajikan fakta yang disampaikan dalam bahasa tulis yang bertujuan memberikan perincian atau detail tentang objek sehingga si pembaca seolah-olah turut merasakan langsung apa yang dideskripsikan oleh penulisnya.

## 2. Ciri-ciri Karangan Deskripsi

Ciri-ciri karangan deskripsi menurut Dalman (2015:94) karangan deskripsi mempunyai ciri khas yaitu sebagai berikut.

- a. Deskripsi lebih memperlihatkan detail atau perincian tentang objek,

Deskripsi bersifat memberi pengaruh sensitivitasan membentuk imajinasi pembaca.

- b. Deskripsi disampaikan dengan **1** gaya yang memikat dan dengan pilihan kata yang menggugah.

- c. Deskripsi memaparkan tentang sesuatu yang dapat **1** didengar, dilihat, dan dirasakan. Misal : benda, alam, warna, dan manusia.

## 3. Langkah-langkah Menyusun Deskripsi

Kosasih (dalam Dalman, 2018:100) menyarankan bahwa langkah-langkah menyusun karangan deskripsi sebagai berikut.

- a. Menentukan topik, tema, dan tujuan karangan.
- b. Merumuskan judul karangan.
- c. Menyusun kerangka karangan.
- d. Mengumpulkan bahan/ data.
- e. Mengembangkan kerangka karangan.
- f. Membuat cara mengakhiri dan menyimpulkan tulisan.
- g. Menyempurnakan karangan.

#### 4. Kriteria Karangan yang Baik

Kriteria Karangan yang baik menurut Dalman (2018:100) untuk membuat karangan yang baik, setidaknya penulis harus memenuhi kriteria yang berhubungan dengan.

- a. Tema.

Tema adalah hal yang mendasari sebuah karangan. Keberhasilan mengarang ditentukan oleh tepat atau tidaknya tema yang dipilih.

- b. Ketepatan Isi dalam Paragraf.

Paragraf harus memiliki ide pokok, oleh karena itu paragraf yang baik harus memenuhi tiga syarat yaitu, semua kalimat yang membina paragraf harus secara bersama-sama menyatakan suatu hal atau tema tertentu. Serta kepaduan hubungan antar kalimat yang satu dengan yang lain dan membentuk paragraf, dan penyusunan atau perincian ide yang membina karangan.

c. Kesesuaian **Isi** dengan **Judul**

**Judul** sebuah **karangan akan** menggambarkan **isi** secara keseluruhan sehingga **dapat** tertata seirama dengan **isi dan judul**.

d. Ketepatan **Susunan Kalimat**

**Kalimat harus disusun** berdasarkan **kaidah yang** berlaku, **yaitu meliputi unsur-unsur yang penting harus dimiliki** setiap **kalimat, aturan** tentang ejaan yang disempurnakan, **cara** memiliki **kata dalam kalimat, dan** ketepatan pemilihan **kata atau diksi**.

e. Ketepatan Penggunaan Ejaan

Penggunaan ejaan dalam karangan hendaknya berpedoman pada buku Pedoman umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) Hal ini mencakup tentang penulisan **huruf kapital**, penulisan **kata, dan** pemakaian **tanda baca**.

**5. Syarat- Syarat Membuat Deskripsi**

Menurut **Akhadiah (dalam Dalman, 2015:103)** ada tiga syarat yang harus diperhatikan **dalam** membuat **karangan** deskripsi yaitu sebagai berikut.

- a. Kesanggupan berbahasa penulis yang memiliki kekayaan nuansa dan bentuk
- b. Kecermatan pengamatan dan keluasan pengetahuan tentang sifat, watak, dan wujud objek yang dideskripsikan.
- c. Kemampuan memilih detail khas yang dapat menunjang ketepatan dan keterhidupan pemerian.

Menurut **Dalman (2015:103-104)** aspek **yang akan dinilai dalam** bentuk **suatu** karangan deskripsi **antara lain**.

- a. Kesesuaian **judul** dengan **isi karangan**.

- b. Penggunaan dan penulisan ejaan.
- c. Pilihan kata dan diksi.
- d. Struktur kalimat.
- e. Keterpaduan antar kalimat (dari segi ide).
- f. Keterpaduan antar paragraf (dari segi ide).
- g. Isi keseluruhan.
- h. Kerapihan.

### **C. Indikator Keterampilan Menulis**

Indikator adalah perilaku yang dapat diukur dan dapat diobservasi untuk mengetahui ketercapaian berdasarkan kompetensi dasar yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Indikator termasuk salah satu komponen penting di dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya indikator maka pendidik dapat menjadikannya sebagai acuan berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Oleh karena itu dalam hal ini pendidik diharapkan untuk lebih memahami indikator dalam setiap pembelajaran. Apabila serangkaian indikator dalam kompetensi dasar sudah mampu dicapai oleh peserta didik. Berarti target kompetensi dasar tersebut sudah terpenuhi. Indikator dalam pembelajaran Bahasa Indonesia digunakan untuk mengetahui keterampilan dalam berbahasa yaitu mendengar, menyimak, berbicara dan salah satunya adalah keterampilan menulis

siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Amran Halim (Burhan Nurgiyantoro, 2001:306) indikator keterampilan menulis sebagai berikut.

- a. Isi gagasan yang dikemukakan
- b. Organisasi isi
- c. Tata bahasa
- d. Pemilihan diksi
- e. Ejaan dan tata tulis.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat dipahami bahwa yang menjadi indikator keterampilan menulis peserta didik diantaranya adalah mampu memahami isi gagasan yang dikemukakan, mampu memahami organisasi isi, tata bahasa, pemilihan diksi, ejaan dan tata tulis. Dalam hal ini peserta didik diharapkan mampu menulis karangan deskripsi berdasarkan gambar yang disajikan oleh pendidik menggunakan kalimat sederhana. Peserta didik dituntut untuk mengarang sebuah tulisan deskripsi dengan berdasarkan peta pikiran yang telah disiapkan oleh pendidik.

Dalam hal ini pendidik ditugaskan untuk mengamati serta menganalisis kemudian menuangkannya ke dalam bentuk tulisan yaitu tulisan deskripsi. Indikator tersebut berguna bagi pendidik untuk mengetahui sejauh mana keterampilan menulis deskripsi yang dimiliki peserta didik



## **D. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Pengertian media dalam kehidupan bermasyarakat terdapat ciri utama yakni adanya hubungan di antara anggotanya. Hubungan itu berlangsung sedemikian rupa, sehingga terjadi proses saling mempengaruhi. Dengan kata lain antara anggota kelompok terdapat hubungan yang disebut komunikasi interaksi. Melalui berbagai bentuk komunikasi maka kelompok-kelompok masyarakat melakukan banyak kegiatan atau tingkah laku sosial sehingga tercapai tujuan-tujuan bersama.

SantosoS. Hamidjojo dalam widya (2008:28), mengemukakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai kepada penerima. Adapun Sudjana, Nana (2015:6-7) berpendapat bahwa media pengajaran adalah sebagai alat memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran serta dijadikan pula variasi penjelasan verbal. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas belajar murid.

Adapun beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran menurut Sudjana, Nana (2015:3) yaitu.

- a. Media grafis seperti gambar, foto, <sup>4</sup>grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, <sup>4</sup>yakni mempunyai ukuran panjang dan lebar.

- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, mock up, model kerja, diorama dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran

Kaitannya dengan komunikasi interaksi dalam bentuk organisasi Hamalik (2005:32) berpendapat bahwa media komunikasi adalah suatu media atau alat bantu yang digunakan oleh suatu organisasi untuk mencapai efisiensi dan efektivitas kerja dengan hasil yang maksimal. Dunia pendidikan kita mengenal peragaan atau keperagaan. Ada yang lebih senang menggunakan istilah peragaan. Tetapi ada pula yang senang menggunakan istilah komunikasi peragaan.

## **E. Media Pembelajaran Animasi**

### **1. Pengertian Media Animasi**

Menurut Salim (2003:1) animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (*morphing*). Suheri (2006:28) mengatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sedangkan menurut Setyaningsih (2012:06) animasi sebenarnya objek yang bergerak melintasi atau bergerak kedalam atau keluar layar, bola dunia yang memutar, mobil yang melaju sepanjang jalan raya, binatang kecil yang merayap dibawah tumpukan disket, sampai video bergerak quicktime dan menjadi

satu kesatuan yang umum, animasi merupakan sumber utama untuk aksi dinamis dalam presentasi sebuah media.

Suheri (2006:29) mengatakan bahwa animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan gambar atau kata-kata saja.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

## 2. Kelebihan Media Animasi

Menurut Sudrajat (2010:12) kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar murid. Selain itu, dapat mengakomodasi murid yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang guru atau pelatih dalam melatih dan menggunakan media audio-visual dalam menyampaikan informasi, pikiran dan pesan kepada anak didiknya, menurut Sadiman (2003:23) antara lain.

- a. Media audio-visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, pikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- b. Media audio-visual mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajari.

- c. Media audio-visual dapat mengekalkan pengertian yang didapat.
- d. Media audio-visual sudah berkembang di masyarakat

### 3. Kelemahan Media Animasi

Menurut Artawan (2010:16) kelemahan dari media animasi diantaranya.

- a. Memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. Memerlukan *software* khusus membukanya.
- c. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami muridnya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu *frame* cenderung akan sulit dicerna murid.

### F. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu telah dilakukan, Dewi Miftakhul Jannah dengan judul penelitian “Pengaruh Media Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMPN 13 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018”. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi menggunakan dua tahapan, pretes dan posttest. Hasil pretes belum memenuhi KKM, yaitu 78 dengan nilai rata-rata kelas kontrol 73,58 dan eksperimen 63,16. Sedangkan hasil posttest meningkat, kelas kontrol mendapatkan rata-rata 82,53 dan kelas eksperimen 84,76. Hasil perhitungan uji t

diperoleh  $t_o = 3,37$  dengan d.b -72. Hal itu menandakan  $t$  hitung lebih besar dari data  $t$  tabel yakni  $t_0 = 3,37 > 2,00$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui penggunaan media animasi berpengaruh positif. Penelitian di atas menunjukkan adanya persamaan yaitu media animasi dan perbedaannya pada fokus penelitian, penelitian ini fokus pada kemampuan menulis teks eksplanasi.

Alek Kurniawan dengan judul penelitian “Keefektifan Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu Bantul”. Berdasarkan hasil pengambilan sampel diperoleh kelas X MIA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIS 2 sebagai kelas kontrol. Data diperoleh melalui tes keterampilan menyimak bahasa jerman pada pre- test dan post- test. Terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar keterampilan menyimak bahasa jerman antara kelas eksperimen dan kontrol. Bobot keefektifannya ialah 8,13%. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 8,0323 lebih besar dari rata-rata kelas kontrol yang hanya sebesar 7,031. Penelitian di atas menunjukkan adanya persamaan yaitu media animasi dan perbedaannya pada fokus penelitian, penelitian ini fokus pada keterampilan menyimak.

Dony Prahastomo dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Animasi Pada Siswa Kelas VI SDN Carangan Surakarta Tahun Ajaran 2007/2008”. Hasil penelitian tersebut terdapat peningkatan kualitas pembelajaran baik proses maupun hasil menyimak siswa kelas VI SDN Carangan Surakarta. Dari segi proses ini terbukti dari peningkatan presentase kefokuskan dan keaktifan siswa dari siklus ke siklus.

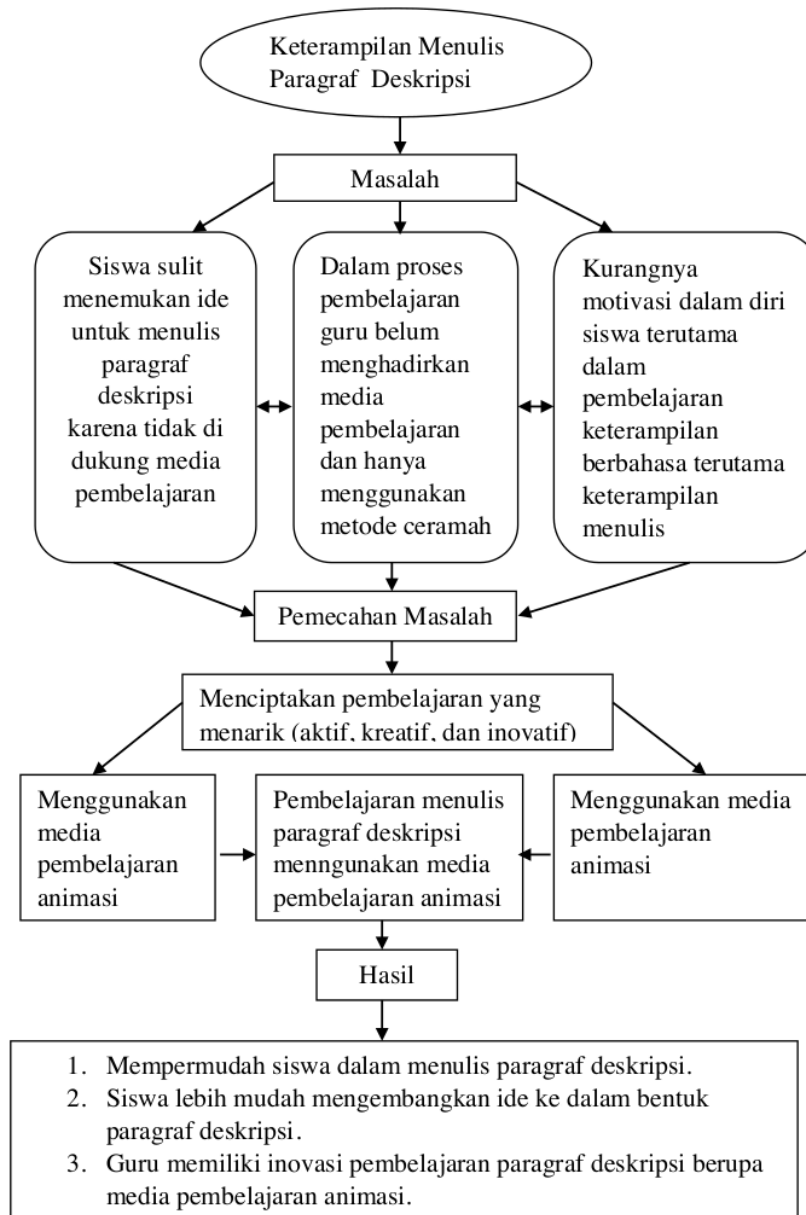
Pada siklus ketiga, siswa yang fokus terhadap pembelajaran sebanyak 90% (18 orang), sedangkan siswa yang tidak fokus hanya 10% (2 orang). siswa yang aktif dalam pembelajaran sebanyak 75% (15 orang), sedangkan siswa yang tidak aktif sebanyak 25% (5 orang). Ditinjau dari segi hasil terbukti dengan meningkatnya kualitas pembelajaran keterampilan menyimak. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil pekerjaan menyimak siswa yang meningkat dari siklus ke siklus. Pada siklus ketiga siswa yang memperoleh nilai sesuai standar ketuntasan minimal sejumlah 100% (20 orang). Hasil pembelajaran sudah dikatakan berkualitas karena presentasi hasil pembelajaran siswa lebih dari 75%.

Berdasarkan uraian singkat di atas, disimpulkan penerapan media pembelajaran animasi sangat efektif untuk kemampuan menulis teks eksplanasi dan keterampilan menyimak peserta didik. Penelitian penulis ini dapat dilengkapi sebelumnya, karena penelitian sebelumnya lebih fokus pada penggunaan media pembelajaran animasi terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi dan keterampilan menyimak peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terfokus pada penggunaan media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih. Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini perlu dilaksanakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih.

### **G. Kerangka Berpikir**

Kerangka pikiran adalah narasi (uraian) atau pernyataan tentang kerangka konsep pemecah masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan. Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran dalam sebuah penelitian kuantitatif, saat menentukan kejelasan dan validitas proses penelitian secara keseluruhan.

Kerangka berpikir menurut Uma Sekaran dalam Sugiono (2013:91), mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Jadi, dengan demikian kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau satu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan. Sesuai dengan penelitian dengan judul “pengaruh media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih” akan disajikan mengenai bagan kerangka berpikir sebagai acuan untuk memperoleh kesimpulan dari hasil penyelesaian masalah.



**Gambar 2.1 Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi**



## H. Hipotesis

Menurut Arikunto (2010:71) hipotesis yaitu jawaban sementara atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut.

- a. Keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2022/2023 tanpa menggunakan Media Pembelajaran Animasirendah.
- b. Keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2022/2023 dengan menggunakan Media Pembelajaran Animasi tinggi.
- c. Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2022/2023.

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Variabel Penelitian**

#### **1. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel penelitian ialah benda, orang, organisasi, atau kegiatan yang memiliki nilai tertentu yang ditentukan dan disimpulkan oleh peneliti (Sugiyono, 2018:7). Diberi nama variabel karena ada variasinya. Misalnya berat badan, antar individu satu dengan yang lainnya memiliki berat badan yang bervariasi. Oleh karena itu, pusat utama dalam sebuah penelitian dinamakan variabel penelitian. Di dalam penelitian, terdapat beberapa jenis variabel, antara lain: variabel independen, variabel dependen, variabel moderator, variabel intervening, dan variabel kontrol.

Untuk dapat menentukan penggunaan variabel harus dilihat terlebih dahulu landasan konsep teoritis yang digunakan serta konteks yang mengikuti ataupun hasil pengamatan yang dapat diamati indra manusia di tempat penelitian. Oleh karena itu, perlu melakukan kajian teoretis sebelum memilih variabel apa yang akan diteliti.

Dalam penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2022/2023” terdiri atas dua variabel yang akan diteliti, yakni variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Variabel Bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat Sugiyono (2019:69). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran animasi yang disimbolkan dengan variabel X.

b. Variabel Terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang mendapat akibat sebab adanya variabel bebas Sugiyono (2018:57). Variabel terikat atau *dependent variable* dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih yang disimbolkan dengan variabel Y.

## **2. Definisi Operasional**

a. Media Animasi

Animasi adalah media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak yang dikombinasikan dengan suara yang sesuai. Media animasi dalam penelitian ini berisi materi pembelajaran paragraf deskripsi yang digunakan oleh guru untuk disampaikan pada siswa saat proses pembelajaran dengan bantuan laptop dan LCD Proyektor.

b. Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi

keterampilan menulis merupakan suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar yang ditandai dengan perubahan kemampuan menulis paragraf deskripsi yang lebih baik. Hasil keterampilan menulis paragraf deskripsi ini ditekankan pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan dan

pemahaman yang dinyatakan dalam bentuk skala interval 0-100. Untuk mengetahui hasil keterampilan menulis paragraf deskripsi tersebut peneliti menggunakan tes.

## **B. Pendekatan dan Teknik Penilaian**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian adalah keseluruhan cara atau kegiatan dalam suatu penelitian yang dimulai dari rumusan masalah sampai membuat suatu kesimpulan. Pendekatan penelitian ada dua yakni pendekatan pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif artinya informasi atau data yang disajikan berupa angka sedangkan pendekatan kualitatif informasi atau data yang disajikan berupa pernyataan. Berdasarkan pernyataan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif dipakai untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Metode kuantitatif juga dikenal dengan sebutan metode tradisional sebab metode ini cukup lama digunakan Sugiyono (2018:15).

### **2. Teknik Penelitian**

Teknik Penelitian juga penting dalam suatu penelitian dan perlu dirancang atau didesain sesuai pendekatan dan tujuan penelitian secara tepat. Hal tersebut bertujuan agar rancangan yang disusun bisa mencapai tujuan yang ingin dicapai. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena bertujuan untuk mengungkapkan Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Keterampilan menulis deskripsi siswa SMAN 1 Ngadiluwih. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Karena data yang dikumpulkan

berupa angka dan dalam proses pengolahan data dan pengujian hipotesis dengan analisis yang bersesuaian.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* (Eksperimen semu). Jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pelaksanaannya yaitu, pertama kali diberikan *Pretest* yang fungsinya untuk mengetahui keadaan awal peserta didik. Kemudian diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran animasi. Dan terakhir, kemudian diberikan *Posttest*.

### <sup>16</sup> C. Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1 Tempat Penelitian

SMAN 1 Ngadiluwih yang bertempat di Jalan Puskesmas Branggahan, Kecamatan Ngadiluwih, Kediri. Adapun pemilihan tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa masih ditemui guru yang menyampaikan materi pelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan hanya cenderung menggunakan satu metode saja. Apalagi, pembelajaran yang dilakukan juga tidak didukung media pembelajaran yang relevan dan menarik.

Selain alasan diatas, terdapat juga alasan berdasarkan kualitas dari sekolah tersebut. SMAN 1 Ngadiluwih merupakan salah satu sekolah favorit. Sarana dan prasarana yang dimiliki SMAN 1 Ngadiluwih juga cukup lengkap untuk

menunjang pembelajaran, seperti ruang kelas yang dilengkapi LCD *proyektor*, laboratorium, perpustakaan, masjid, dan UKS.

## **2 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian merupakan waktu yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian. Waktu penelitian dilakukan sejak dikeluarkannya surat keputusan penelitian, yaitu dalam kurun waktu enam bulan. Agar penelitian dapat berjalan sesuai rencana. Mulai penelitian pada tahun akademik 2022/2023.

**Tabel 3.1**  
**Rincian Jadwal Penelitian**

No.	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				13 Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Perumusan judul																								
2.	Studi Pustaka																								
3.	Perumusan masalah																								
4.	Penyelesaian BAB I, II, dan III																								
5.	Pengumpulan Data																								
6.	Analisis data																								
7.	Pengolahan Data																								
8.	Menyimpulkan hasil pengolahan data																								
9.	Pelaporan penelitian																								
10.	Perbaikan Penelitian																								

#### **4** D. Populasi dan Sampel

##### **1** Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2018:130). Dengan demikian populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih tahun ajaran 2022/2023 Kediri yang berjumlah 250 siswa. Berikut rincian data kelas X. Sebagaimana dapat dilihat dalam tabel berikut.

**24**  
Tabel 3.2.

**Rincian Kelas dan Populasi Penelitian.**

<b>NO</b>	<b>KELAS</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>	<b>TOTAL</b>
<b>1.</b>	<b>X A</b>	<b>26</b>	<b>26</b>
<b>2.</b>	<b>X B</b>	<b>26</b>	<b>26</b>
<b>3.</b>	<b>X C</b>	<b>26</b>	<b>26</b>
<b>4.</b>	<b>X D</b>	<b>26</b>	<b>26</b>

Sumber: Data jumlah siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih tahun 2022/2023



## 2 Sampel

Bailey (2006:119) sampel merupakan <sup>1</sup> bagian dari populasi yang ingin diteliti. Oleh karena itu, sampel harus dilihat sebagai suatu pendugaan terhadap populasi dan bukan populasi itu sendiri. Dalam penelitian ini diambil sebanyak dua kelas yang akan dijadikan sebagai sampel pada kelas X SMAN 1 Ngadiluwih. Berdasarkan hasil tersebut ditetapkan kelas X A sebagai kelas eksperimen dan kelas X B sebagai kelas kontrol.

### E. Instrumen Penelitian

#### 1. Pengembangan Instrumen

Prinsip penelitian <sup>6</sup> adalah melakukan pengukuran, maka dari itu harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam sebuah penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian.

Instrumen <sup>1</sup> yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes. Arikunto (2014:193) menjelaskan instrumen tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan <sup>15</sup> serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Instrumen tes dalam penelitian ini berupa soal pre test dan post test. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa. Berikut rincian instrumen yang digunakan.

##### a. Pre test

instrumen *pre test* digunakan berupa tes keterampilan menulis paragraf deskripsi. Soal pre test diujikan siswa sebelum menerima pembelajaran dengan

media animasi. Soal pre test terdiri dari sebuah soal uraian yang dijadikan instrumen. Yang dibuat dengan kisi-kisi soal (terlampir). Dengan instrumen soal sebagai berikut

1. Buatlah sebuah paragraf deskripsi dengan memperhatikan struktur serta kebahasaan paragraf deskripsi.

Hasil dari menulis akan mendapatkan skor sesuai dengan tertera pada tabel penskoran.

b. *Post test*

Soal post tes pada penelitian merupakan instrumen tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media animasi. Soal post test yang digunakan berupa soal yang berbentuk perintah menulis paragraf deskripsi. Dimana soal post test dibuat berdasarkan kisi-kisi soal paragraf deskripsi (terlampir), dengan soal sebagai berikut.

1. Buatlah sebuah paragraf deskripsi bis bertema alam, sosial maupun budaya, dengan memperhatikan beberapa aspek sebagai berikut.
  - a. Isi gagasan yang dikemukakan.
  - b. Organisasi isi.
  - c. Tata bahasa.
  - d. Pemilihan diksi.
  - e. Ejaan dan tata tulis

**Tabel 3.4**  
**Pedoman Penyelesaian Keterampilan Menulis Deskripsi**

No	Komponen yang dinilai	Indikator	Skor	Keterangan
1	Isi gagasan yang dikemukakan	a. Isi gagasan yang ditulis sangat memperhatikan dan menggambarkan objek	4	Baik sekali
		b. Isi gagasan yang ditulis memperlihatkan dan menggambarkan objek	3	Baik
		c. Isi gagasan yang ditulis cukup memperlihatkan dan menggambarkan objek	2	Cukup
		d. Isi gagasan yang ditulis kurang memperlihatkan dan menggambarkan objek	1	Kurang
2	Organisasi Isi	a. Organisasi isi yang dikemukakan sangat runtut, mampu meletakkan kalimat utama dalam paragraf, pokok-pokok pikiran	4	Baik sekali

	<p>diungkapkan dan dikembangkan sangat jelas, judul sangat menggambarkan isi paragraf.</p> <p>b. Organisasi isi dikemukakan runtut, mampu meletakkan kalimat utama dalam paragraf, pokok-pokok pikiran diungkapkan dan dikembangkan jelas, judul menggambarkan isi paragraf.</p>	3	Baik
	<p>c. Organisasi isi yang dikemukakan cukup runtut, mampu meletakkan kalimat utama dalam paragraf deskripsi, pokok-pokok pikiran yang diungkapkan dan dikembangkan cukup jelas, judul cukup</p>	2	Cukup

		<p>menggambarkan isi paragraf</p> <p>d. Organisasi isi yang dikemukakan kurang runtut, tidak meletakkan kalimat utama dalam paragraf, pokok-pokok pikiran diungkapkan dan dikembangkan kurang jelas, judul kurang menggambarkan isi paragraf.</p>	1	Kurang
3	Tata Bahasa	<p>a. Pada saat menulis paragraf deskripsi, sangat mampu menggunakan kalimat efektif, penggunaan bentuk kebahasaan</p> <p>b. Pada saat menulis paragraf deskripsi, mampu menggunakan kalimat efektif, hanya terjadi sedikit kesalahan penggunaan</p>	4	Baik sekali
			3	Baik

		<p>bentuk kebahasaan.</p> <p>c. Pada saat menulis paragraf deskripsi, cukup mampu menggunakan kalimat efektif, terjadi beberapa kesalahan penggunaan bentuk kebahasaan.</p> <p><b>1</b> d. Pada saat menulis paragraf deskripsi, kurang mampu menggunakan kalimat efektif, banyak terjadi kesalahan penggunaan bentuk kebahasaan.</p>	2	Cukup
		<p><b>1</b> d. Pada saat menulis paragraf deskripsi, kurang mampu menggunakan kalimat efektif, banyak terjadi kesalahan penggunaan bentuk kebahasaan.</p>	1	Kurang
4	Pemilihan Diksi	<p>a. Pemanfaatan potensi kata <b>1</b> sangat baik, pilihan kata dan ungkapan sangat tepat, sangat menguasai pembentukan kata.</p> <p>b. Pemanfaatan potensi kata baik, pilihan kata dan</p>	4	Baik sekali
		<p>b. Pemanfaatan potensi kata baik, pilihan kata dan</p>	3	Baik

		ungkapan tepat, menguasai pembentukan kata.		
		c. Pemanfaatan potensi kata cukup baik, pilihan kata dan ungkapan tepat, menguasai pembentukan kata.	2	Cukup
		d. Pemanfaatan potensi kata kurang baik, pilihan kata dan ungkapan tepat, menguasai pembentukan kata.	1	Kurang
5	Ejaan dan Tata tulis	a. Terdapat 1-2 kesalahan pemakaian EYD dan diksi yang digunakan sangat tepat.	4	Baik sekali
		b. Terdapat 3-5 kesalahan pemakaian EYD dan diksi yang digunakan tepat.	3	Baik
		c. Terdapat 6-8 kesalahan pemakaian EYD dan diksi yang digunakan cukup	2	Cukup

		tepat. d.terdapat 9-11 kesalahan pemakaian EYD dan diksi yang digunakan kurang tepat	1	Kurang
--	--	---	---	--------

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Sumber dan Langkah-langkah Pengumpulan Data**

#### **a. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sekunder karena observasi terlebih dahulu.

#### **b. Langkah-langkah pengumpulan data**

##### **a. Tes**

Tes yaitu serangkaian pertanyaan yang diajukan untuk mengukur keterampilan, kepandaian, kecerdasan, kecakapan, atau bakat yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok Arikunto (2014:193). Tes dilakukan untuk mengukur hasil yang diperoleh siswa setelah kegiatan pemberian tindakan.

Adapun rinciannya sebagai berikut.

##### **a. Tahap Persiapan**

- a) Koordinasi dengan pihak sekolah.
- b) Melakukan observasi tentang keadaan sekolah untuk memperoleh informasi.



- c) Membuat butir-butir pertanyaan yang sesuai dengan indikator.
- d) Menyusun butir-butir pertanyaan hingga menjadi instrumen tes.

**b. Tahap Pelaksanaan**

- a) Menyerahkan soal *pretest* kepada masing-masing kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- b) Menyampaikan materi di kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran animasi.
- c) Memberikan materi di kelas kontrol tanpa perlakuan menggunakan media pembelajaran animasi.
- d) Memberikan soal *pos test* kepada masing-masing kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- e) Pengumpulan hasil *post test*.
- f) Penilaian hasil *post test* siswa

**b. Pengamatan/Observasi**

Observasi adalah proses yang rumit yang disusun dari berbagai aspek biologis dan psikologis Sugiyono (2018:223). Proses pengamatan dan ingatan merupakan dua aspek yang terpenting.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Jenis Analisis

Analisis data harus menggunakan teknik yang memang benar-benar telah diakui kebenarannya secara ilmiah. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Teknik untuk menganalisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Teknik tersebut digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil menulis paragraf deskripsi dengan menggunakan media animasi. Hasil tes tersebut kemudian dianalisis untuk mendeskripsikan keterampilan menulis paragraf deskripsi kelas X SMAN 1 Ngadiluwih tahun 2022. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif meliputi.

- a. Perhitungan mean kelompok eksperimen dan mean kelompok kontrol, mencari mean masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol)

$$M_x = \frac{\sum f_x}{N}$$

$$M_y = \frac{\sum f_y}{N}$$

- b. Penafsiran hasil dengan berpedoman pada perbandingan jumlah siswa bernilai di atas rata-rata (mean) dan bernilai dibawah rata-rata (mean). Apabila jumlah siswa mendapat nilai di atas rata-rata lebih besar daripada jumlah siswa yang mendapat nilai di bawah rata-rata, pembelajaran menulis paragraf deskripsi dinyatakan berhasil.

Untuk menguji pengaruh media animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih tahun 2022 teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu menggunakan statistik inferensial. Menggunakan teknik *t-test* sampel berpasangan.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$  = rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$  = rata-rata sampel 2

$s_1$  = simpangan baku sampel 1

$s_2$  = simpangan baku sampel 2

$s_1^2$  = varians sampel 1

$s_2^2$  = varians sampel 2

$R$  = korelasi antara dua variabel

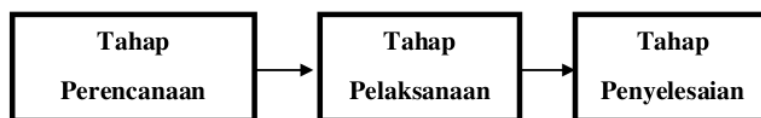
## 2. Norma Keputusan

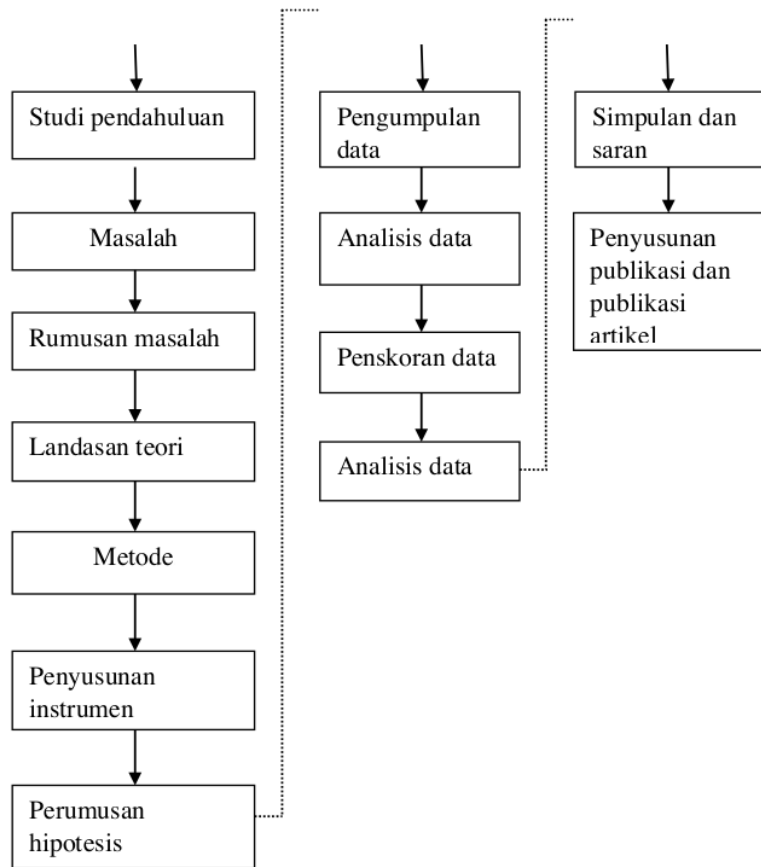
Untuk menguji sebuah hipotesis menggunakan norma keputusan sebagai berikut.

- Jika nilai rata-rata di bawah KKM yaitu 75, artinya hipotesis ditolak.  
Maka nilai keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas X A (kelas kontrol) SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2021/2022 rendah.
- Jika nilai rata-rata di atas KKM 75, artinya hipotesis diterima. Maka nilai keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas X B (kelas eksperimen) SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Ajaran 2021/2022 tinggi.
- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan taraf signifikan (5%), artinya  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Maka tidak ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih.

- d. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan taraf signifikan (5%), artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, maka ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deksripsi.

Tahapan penelitian tampak pada tabel dibawah ini.





**Gambar 2.3 Tahapan Penelitian**

Tahap penelitian mencakup keseluruhan proses kerja mulai dari penetaan masalah sampai pada proses pelaporan hasil penelitian menurut Sugiyono (2009:19-20) tahapan kegiatan penelitian ini adalah tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian.

**a. Tahap Perencanaan**

Langkah awal untuk melakukan penelitian kuantitatif yaitu dengan cara merumuskan dan mengidentifikasi masalah. Dalam hal ini masalah yang diangkat harus dirumuskan dengan jelas. Dan landasan teori yang digunakan jelas, supaya masalah ditemukan dengan baik. Maka dari itu, memerlukan fakta-fakta yang empiris. Langkah selanjutnya pada penelitian ini yaitu merancang sebuah instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data. dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman penelitian. Setelah selesai instrumen, peneliti merumuskan hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara ada atau tidak pengaruh sebuah penelitian.

#### **b. Tahap Pelaksanaan.**

Dalam tahap pelaksanaan, data penelitian perlu dikumpulkan dapat menggunakan metode yang sesuai dengan metode yang digunakan. Selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis, hal ini dilakukan menggunakan alat uji statistik yang relevan dan dalam tahap penyelesaian, terdapat **simpulan dan saran**. **Dimana simpulan dan saran ini** ditulis setelah adanya **hasil** penelitian di bab 4 dan selanjutnya penyusunan publikasi dan publikasi artikel.

#### **c. Tahap Penyelesaian.**

Tahap Penyelesaian ini meliputi penyusunan dan publikasi artikel penelitian sekaligus menetapkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dengan rinci.

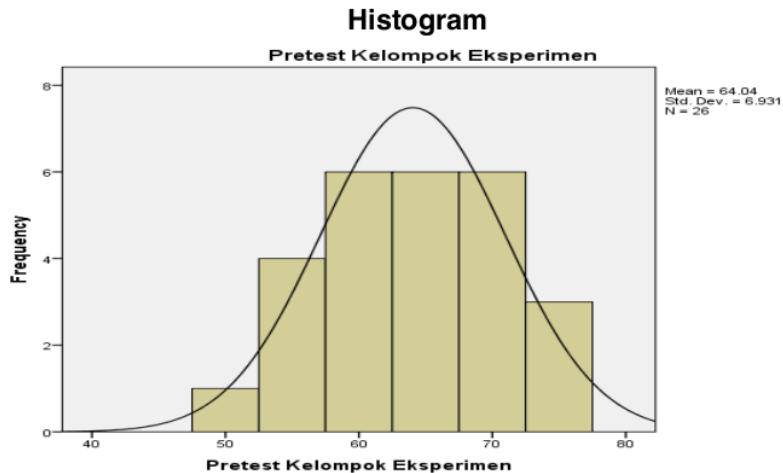
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

**Bab IV** membahas tentang deskripsi data hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih tahun 2022/2023. Pemaparan pada bab ini mengacu pada rumusan masalah yang dibuat yaitu (a) bagaimana keterampilan menulis paragraf deskripsi kelas X SMAN 1 Ngadiluwih tanpa menggunakan media animasi?, (b) Bagaimana keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih dengan menggunakan media animasi?, (c) Adakah pengaruh yang signifikan media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih?.

### A. Deskripsi Data Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Kelas X (Kelas Eksperimen) SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Menggunakan Media Animasi

Analisis data keterampilan menulis paragraf deskripsi menggunakan media animasi kelas X A (kelas eksperimen) SMAN 1 Ngadiluwih baik *pretest* (tabel 3.5) maupun *posttest* (tabel 4.1) secara lengkap. Data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik dan tabel sebagai berikut.

#### Grafik 4.1 pemerolehan nilai *pretest* kelompok eksperimen



Berdasarkan hasil histogram *pretest* kelompok eksperimen dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa dengan nilai 50 sebanyak 3,8% atau 1 siswa
2. Siswa dengan nilai 55 sebanyak 15,4% atau 4 siswa
3. Siswa dengan nilai 60 sebanyak 23,1% atau 6 siswa
4. Siswa dengan nilai 65 sebanyak 23,1% atau 6 siswa
5. Siswa dengan nilai 70 sebanyak 23,1% atau 6 siswa
6. Siswa dengan nilai 75 sebanyak 11,5% atau 3 siswa

**Tabel 3.5**

**Hasil Tes Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi *Pretest* Kelompok Eksperimen**

No	Nilai (x)	Frekuensi	Presentase	Fx
1	50	1	3.8%	50
2	55	4	15.4%	220
3	60	6	23.1%	360

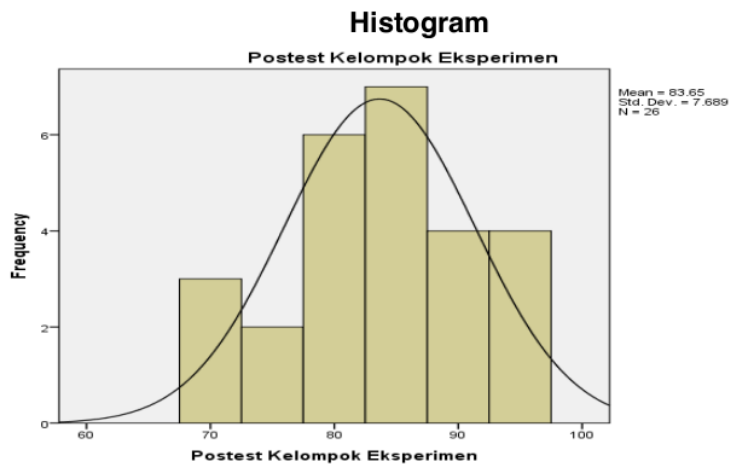


4	65	6	23.1%	390
5	70	6	23.1%	420
6	75	3	11.5%	225
Total		26	100%	1665

$$X = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1665}{26} = 64,04$$

Berdasarkan tabel 4.1, nilai rata-rata pretest siswa yang mengikuti tes keterampilan menulis paragraf deskripsi dari kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran animasi adalah 64,04. Dari hasil tersebut dengan nilai KKM 75 yang mendapat nilai di atasnya atau sama dengan KKM ada 3 siswa. Hal ini menandakan bahwa hasil pretest siswa kelompok eksperimen dalam menulis paragraf deskripsi dikatakan kurang.

**Grafik 4.2** pemerolehan nilai *posttest* kelompok eksperimen



Berdasarkan hasil histogram *posttest* kelompok eksperimen dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa dengan nilai 70 sebanyak 11,5% atau 3 siswa
2. Siswa dengan nilai 75 sebanyak 7,7% atau 2 siswa
3. Siswa dengan nilai 80 sebanyak 23,1% atau 6 siswa
4. Siswa dengan nilai 85 sebanyak 26,9% atau 7 siswa
5. Siswa dengan nilai 90 sebanyak 15,4% atau 4 siswa
6. Siswa dengan nilai 95 sebanyak 15,4% atau 4 siswa

**Tabel 4.1**

**Hasil Test Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi *Posttest* Kelompok  
Eksperimen Menggunakan Media Animasi**

No	Nilai (x)	Frekuensi	Presentase	Fx
1	70	3	11.5%	210
2	75	2	7.7%	150
3	80	6	23.1%	480
4	85	7	26.9%	595
5	90	4	15.4%	360
6	95	4	15.4%	380
Total		26	100%	2175

$$X = \frac{\sum fx}{N} = \frac{2175}{26} = 83,65$$

Berdasarkan hasil tabel 4.1, nilai rata-rata *posttest* siswa yang mengikuti tes keterampilan menulis paragraf deskripsi menggunakan media pembelajaran animasi dari kelompok eksperimen adalah 83,65. Dari hasil data tabel 4.1 siswa yang mendapatkan nilai rata-rata di atas atau sama dengan <sup>11</sup>KKM ada 23 siswa. Dan siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM ada 3 siswa. Dari data

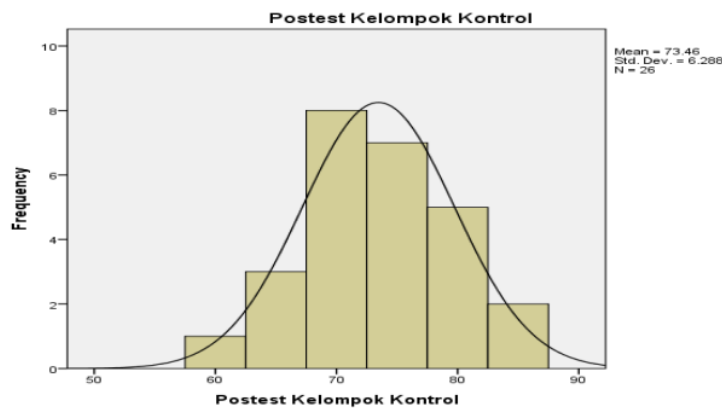
penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan dari pretest dengan rata-rata 64,04 dan posttest dengan rata-rata 83,65. Hal ini menunjukkan bahwa posttest kelompok eksperimen menggunakan media animasi dikatakan berhasil dengan selisih rata-rata pretest dan posttest sebesar 19,61.

## B. Deskripsi Data <sup>12</sup> Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Kelas X

### SMAN 1 Ngadiluwih Tanpa Menggunakan Media Animasi

Analisis data keterampilan menulis paragraf deskripsi tanpa menggunakan media animasi kelas X B (Kelas Kontrol) baik pretest maupun posttest secara lengkap. Data hasil pretest <sup>21</sup> (tabel 4.2) dan posttest (tabel 4.3) dapat dilihat pada grafik dan tabel sebagai berikut.

**Grafik 4.3** pemerolehan nilai *pretest* kelompok kontrol



Berdasarkan hasil histogram *pretest* kelompok kontrol dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa dengan nilai 50 sebanyak 3,8% atau 1 siswa
2. Siswa dengan nilai 55 sebanyak 7,7% atau 2 siswa
3. Siswa dengan nilai 60 sebanyak 30,8% atau 8 siswa

4. Siswa dengan nilai 65 sebanyak 26,9% atau 7 siswa
5. Siswa dengan nilai 70 sebanyak 23,1% atau 6 siswa
6. Siswa dengan nilai 75 sebanyak 7,7% atau 2 siswa

10  
Tabel 4.2

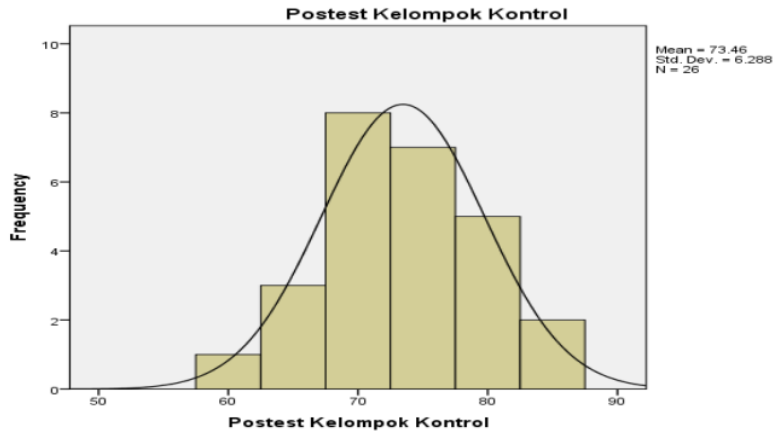
**Hasil *Pretest* Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Kelompok Kontrol**

No	Nilai (x)	Frekuensi	Presentase	Fx
1	50	1	3.8%	50
2	55	2	7.7%	220
3	60	8	30.8%	360
4	65	7	26.9%	390
5	70	6	23.1%	420
6	75	2	7.7%	225
Total		26	100%	1665

$$X = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1665}{26} = 64,04$$

Berdasarkan tabel 4.2 , nilai rata-rata pretest siswa yang mengikuti tes keterampilan menulis paragraf deskripsi dari kelompok eksperimen adalah . Dari tabel 4.2 dengan nilai KKM 75 terlihat <sup>2</sup> siswa yang mendapat nilai di atas atau sama dengan KKM ada 2 siswa. Dari hal ini membuktikan bahwa hasil *pretest* siswa kelompok eksperimen dalam menulis paragraf deskripsi dikatakan kurang.

**Grafik 4.4** pemerolehan nilai *posttest* kelompok kontrol



Berdasarkan hasil histogram

*posttest* kelompok kontrol dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa dengan nilai 60 sebanyak 3,8% atau 1 siswa
2. Siswa dengan nilai 65 sebanyak 11,5% atau 3 siswa
3. Siswa dengan nilai 70 sebanyak 30,8% atau 8 siswa
4. Siswa dengan nilai 75 sebanyak 26,9% atau 7 siswa
5. Siswa dengan nilai 80 sebanyak 19,2% atau 5 siswa
6. Siswa dengan nilai 85 sebanyak 7,7% atau 2 siswa

**Tabel 4.3**

**Hasil *Posttest* Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Kelompok Kontrol  
Menggunakan Media Power Point Tanpa Menggunakan Media Animasi**

No	Nilai (x)	Frekuensi	Presentase	Fx
1	60	1	3.8%	60
2	65	3	11.5%	195
3	70	8	30.8%	560
4	75	7	26.9%	525
5	80	5	19.2%	400
6	85	2	7.7%	170
Total		26	100	1910

$$X = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1910}{26} = 73,46$$

Berdasarkan Tabel 4.3 , nilai rata-rata posttest siswa yang mengikuti test keterampilan menulis paragraf deskripsi dari kelompok kontrol adalah 73,46 . Dari data yang diperoleh di atas siswa yang mendapatkan nilai di atas atau di katakan sma dengan KKM adalah 14 siswa. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM ada 12 siswa. Dilihat dari perbandingan di atas siswa yang berkemampuan di atas rata-rata jumlah *posttest* kelompok kontrol adalah 73,46 lebih baik daripada *pretest* kelompok kontrol 64,04. Hal ini menandakan bahwa hasil posttest kelompok kontrol menulis paragraf deskripsi dikatakan cukup berhasil dengan selisih 9,42

**C. Deskripsi <sup>12</sup> Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih.**

Deskripsi pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih kelas eksperimen dan kelas kontrol baik pretest maupun posttest dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut.

**Tabel 4.4**

**Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Kelas	Pretest	Posttest	Selisih
1	Kontrol	64,04	73,46	9,42
2	Eksperimen	64,04	83,65	19,61
<b>Selisih</b>		0	10,19	

Dari hasil data pada tabel 4.4 nilai rata-rata pretest keterampilan menulis paragraf deskripsi kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terpaut jauh yaitu 64,04 dan 64,04 dengan selisih 0. Hal ini menunjukkan bahwa dari awal kedua kelas ini baik kontrol maupun eksperimen relatif sama.

Data menunjukkan hal yang berbeda di bagian posttest. Kelas eksperimen lebih baik dan unggul daripada kelas kontrol. Dengan rata-rata 73,46 untuk kelas kontrol dan 83,65 untuk kelas eksperimen. Dari data tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih tergolong berhasil dengan selisih 10,19.

Selanjutnya untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih menggunakan uji t.

27

### Uji t Postest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

PostestKontrol	PostestEksperimen
$SD = \sqrt{\frac{\sum(x_2-x)^2}{N}}$ $= \sqrt{\frac{245}{26}}$ $= \sqrt{9,42}$ $= 3,07$	$SD = \sqrt{\frac{\sum(x_1-x)^2}{N}}$ $= \sqrt{\frac{500}{26}}$ $= \sqrt{19,23}$ $= 4,385$
$\text{Varians} = (3,07)^2$ $= 9,42$	$\text{Varians} = (4,385)^2$ $= 19,23$

Diketahui:

$$X_1 = 83,65 \quad X_2 = 73,46$$

$$S_1 = 4,385 \quad S_2 = 3,07$$

$$S_1^2 = 19,23 \quad S_2^2 = 9,42$$

$$N_1 = 26 \quad N_2 = 26$$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{83,65 - 73,46}{\sqrt{\frac{19,23}{26} + \frac{9,42}{26}}}$$



$$t = \frac{10.19}{\sqrt{0.739 + 0.362}}$$

$$t = \frac{10.19}{\sqrt{1.101}}$$

$$t = \frac{10.19}{1.049}$$

$$t = 9.714$$

$$t_{hitung} = 9.714$$

$$t_{tabel} = 2.059$$

sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  = Ha diterima

$9.714 > 2.059$  Ha diterima

Berdasarkan analisis data statistic inferensial uji t antara *postest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen di dapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $9.174 > t_{tabel} 2.059$  pada tabel signifikansi 5% (0,05). Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih.

#### **D. Pengujian Hipotesis**

Berdasarkan data yang sudah dilakukan di atas dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut.

Hipotesis:

1.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih.

2.  $H_a$  : Ada pengaruh signifikan (5%) penggunaan media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih.

Pengujian Hipotesis:

- Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel} 5\%$  =  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
- Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel} 5\%$  =  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Berdasarkan analisis data statistic inferensial uji t antara *postest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen di dapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $9.174 > t_{tabel} 2.059$  pada tabel signifikansi 5% (0,05), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih.

**PENUTUP****A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari analisis data penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan menulis paragraf deskripsi tanpa menggunakan media pembelajaran animasi mendapatkan nilai rendah. Hal ini diperoleh dari hasil *posttest* kelas kontrol yang mendapatkan nilai rata-rata dibawah KKM yaitu 73,46.

Kemampuan menulis paragraf deksripsi kelas X SMAN 1 Ngadiluwih dengan menggunakan media animasi tinggi. Hal ini diperoleh dari hasil *posttest* kelas eksperimen yang mendapat nilai rata-rata tinggi yaitu 83,65

Penggunaan media animasi berpengaruh terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 83,65 di atas nilai *posttest* kelas kontrol dengan rata-rata 73,46. Hal ini juga diperkuat dengan hasil data statistik inferensial yang menggunakan  $t_{hitung} 9.714 > t_{tabel} 2.059$  pada tabel signifikasi 5% (0,05). Berdasarkan keputusan yang sudah ada , maka disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Dalam pembelajaran paragraf deskripsi dengan menggunakan media pembelajaran animasi mengalami peningkatan. Media pembelajaran animasi mendorong siswa untuk lebih mudah menulis paragraf deskripsi, sehingga tidak kesulitan lagi. Penambahan penggunaan media dalam menulis paragraf deskripsi tergolong sangat berpengaruh dan efektif dalam pembelajaran menulis paragraf

deskripsi. Dalam hal ini siswa cenderung lebih aktif dan mengamati dalam pembelajaran.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan penelitian di atas dapat ditarik implikasi sebagai berikut.

### 1 Implikasi teoretis

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas terdapat implikasi teoretis yang penting yaitu Media animasi membuat proses belajar mengajar dan siswa lebih tertarik dalam menulis paragraf deskripsi. Dari kesimpulan tersebut dinyatakan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi.

Terdapat perbedaan antara penggunaan media animasi dengan media power point. Penggunaan media animasi memperoleh hasil tinggi dalam menulis paragraf deskripsi. Hal ini dibuktikan secara teoretis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk menggunakan media animasi dalam pembelajaran menulis paragraf deskripsi maupun pembelajaran yang lainnya.

### 2 Implikasi Praktis

#### a. Bagi Guru

Guru mampu mengetahui cara efektif supaya penenalan konsep mudah diterima. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan media animasi ini sangat diperlukan. Karena sudah terbukti, bahwa dengan menggunakan media animasi ini siswa lebih mudah dalam menulis paragraf deskripsi. Dan hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa sebelum

menggunakan media animasi nilai siswa tergolong rendah sedangkan sesudah diberikan media animasi nilai siswa tergolong tinggi. Maka diharapkan, guru dapat menggunakan media animasi sebagai bahan untuk mengajar.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat berupa mengungkapkan ide, pendapat atau gagasan melalui diskusi. Hal ini berguna untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

**C. Saran**

Dari kesimpulan di atas terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran animasi sangatlah berpengaruh terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi. Untuk itu penelitian ini memberikan saran sebagai berikut.

- 1 Untuk siswa seharusnya lebih meningkatkan lagi dalam hal menulis agar dapat mencapai pembelajaran yang menghasilkan ke arah yang lebih baik
- 2 Untuk guru hendaknya meningkatkan media yang digunakan agar siswa lebih aktif dan tidak kesulitan dalam pembelajaran, terutama menulis paragraf deskripsi.
- 3 Untuk peneliti nantinya haruslah menerapkan media dalam proses belajar mengajar. Karena dalam proses pembelajaran, media sangat berpengaruh untuk keberhasilan sebuah kegiatan belajar mengajar. Terkhusus untuk pembelajaran menulis paragraf deskripsi.

# Berlian 2

---

## ORIGINALITY REPORT

---

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	8%
2	<a href="https://eprints.uns.ac.id">eprints.uns.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="https://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	1%
4	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	1%
5	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1%
7	<a href="https://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	<1%
8	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1%
9	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1%

---

10	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
11	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
12	media.neliti.com Internet Source	<1 %
13	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1 %
14	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1 %
16	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	<1 %
18	kamriantiramli.wordpress.com Internet Source	<1 %
19	Noviardani Kartika Prameswari. "Pengembangan Permainan Tebak Soal Dalam Power Point Untuk Meningkatkan Pengetahuan Kognitif Mahasiswa Mata Kuliah Pendidikan PKN Sd Program Studi PGSD	<1 %

# STKIP Bina Insan Mandiri", Proceedings of the ICECRS, 2018

Publication

---

20	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
21	"ANALISIS PERFORMA ENGINE MARCHETTI SF 260", Jurnal Teknologi Kedirgantaraan, 2016 Publication	<1 %
22	<a href="http://adimasbayu.wordpress.com">adimasbayu.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://repository.unj.ac.id">repository.unj.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://digilib.uinsgd.ac.id">digilib.uinsgd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://vdocuments.site">vdocuments.site</a> Internet Source	<1 %

---

---



Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On