

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS  
PARAGRAF DESKRIPSI PADA SISWA KELAS X SMAN 1  
NGADILUWIH**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PBSI UN PGRI Kediri



OLEH :

**BERLIAN PUTRI MAHARANI**  
**NPM: 18.1.01.07.0043**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI  
2023

Skripsi oleh:

**BERLIAN PUTRI MAHARANI**

NPM: 18.1.01.07.0043

Judul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI  
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF DESKRIPSI  
PADA SISWA KELAS X SMAN 1 NGADILUWIH**

Telah disetujui untuk diajukan kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PBSI  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 11 Juli 2023

Pembimbing I



**Encil Puspitoningrum, M.Pd.**

NIDN. 0719068703

Pembimbing II



**Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd.**

NIDN. 0711038903

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

**BERLIAN PUTRI MAHARANI**

NPM: 18.1.01.07.0043

Judul:

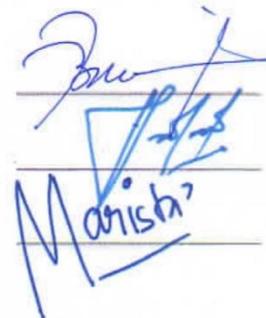
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERHADAP  
KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF DESKRIPSI PADA SISWA KELAS X  
SMAN 1 NGADILUWIH**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 27 Juli 2023

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Encil Puspitoningrum, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Nur Lailiyah, M.Pd.
3. Penguji II : Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd.



Handwritten signatures of the examiners in blue ink, corresponding to the names listed in the list above.

Mengetahui,  
Dekan FKIP



Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd.  
NIP. 196809061994032001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Berlian Putri Maharani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. lahir : Kediri, 21 September 2000  
NPM : 18.1.01.07.0043  
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 1 Agustus 2023.  
Yang Menyatakan



**BERLIAN PUTRI MAHARANI**  
NPM: 18.1.01.07.0043

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

Jangan terlalu ambil hati dengan ucapan seseorang, kadang manusia punya mulut tapi belum tentu punya pikiran.

*Albert Einstein*

Pertolongan tuhan tidak datang terlalu cepat, tidak juga terlalu lambat. Tetapi pertolongan tuhan selalu datang disaat yang tepat dan waktu yang tak terduga

### **Persembahan:**

1. Untuk keluargaku tercinta terutama bapakku yang sudah membesarkanku serta mendidikku dengan penuh perjuangan dan pengorbanan dan tidak lupa Pak Pung yang sudah membantu untuk mencapai perkuliahan sampai saat ini. Terima kasih sudah memberikan doa dan dukungannya hingga saat ini

## Abstrak

**Berlian Putri Maharani** Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih, Skripsi, PBSI, FKIP UN PGRI Kediri, 2023

Kata Kunci: penggunaan, media animasi, keterampilan menulis, deskripsi

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan penelitian, bahwa keterampilan menulis paragraf deskripsi di SMAN 1 Ngadiluwih masih rendah. Keterampilan menulis, nampaknya perlu mendapatkan perhatian lebih besar daripada ketiga keterampilan lainnya. Agar pembelajaran lebih efektif memerlukan media pembelajaran yang tepat. Salah satunya media pembelajaran animasi. Yang mana dalam media pembelajaran ini ada gambar yang dapat menarik perhatian siswa.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah keterampilan menulis paragraf deskripsi tanpa menggunakan media pembelajaran animasi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih? (2) Bagaimanakah keterampilan menulis paragraf deskripsi menggunakan media pembelajaran animasi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih? (3) Adakah pengaruh yang signifikan media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *pretest* dan *posttest*. Seluruh siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih berlaku sebagai populasi. Sampel penelitian ini adalah kelas XA sebagai kelas eksperimen dan XB sebagai kelas kontrol. Pengambilan kelas tersebut sebagai sampel menggunakan teknik simple random sampling. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu media pembelajaran animasi sedangkan variabel terikat adalah keterampilan menulis paragraf deskripsi. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t atau t-test. Uji t bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media animasi dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dalam pembelajaran menulis paragraf deskripsi.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah dalam pembelajaran keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih adalah: keterampilan menulis paragraf deskripsi tanpa menggunakan media pembelajaran animasi rendah hal ini dibuktikan dengan hasil KKM dibawah 75 yaitu 73,46 dan keterampilan menulis paragraf deskripsi menggunakan media pembelajaran animasi dengan hasil KKM yaitu 83,65. Penggunaan media pembelajaran animasi berpengaruh signifikan dengan keterampilan menulis paragraf deskripsi. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis data statistik inferensial yang menyatakan uji t antara *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen di dapatkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebesar  $9.174 > 2.059$  pada tabel signifikansi 5% (0,05). Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswawkelas X SMAN 1 Ngadiluwih.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena karunia-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF DESKRIPSI PADA SISWA KELAS X SMAN 1 NGADILUWIH”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, Dr. Zainal Afandi, M.Pd.
2. Dekan FKIP, Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
3. Kaprodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Dr. Sujarwoko, M.Pd.
4. Dosen Pembimbing Encil Puspitoningrum, M.Pd dan Marista Dwi Rahamayantis, M.Pd.
5. Seluruh dosen PBSI yang telah memberikan ilmu, semangat, dan motivasi
6. Seluruh keluarga besar saya
7. Teman-teman PBSI 2018
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Disadari skripsi ini masih banyak kekurangan, harap tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudera yang luas.

Kediri, 20 Januari 2023

**BERLIAN PUTRI MAHARANI**  
NPM: 18.1.01.07.0043

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Keterampilan Menulis.....	10

1. Pengertian Menulis .....	10
2. Manfaat dan Fungsi Menulis .....	12
3. Tujuan Menulis .....	14
4. Langkah-langkah dalam Proses Menulis .....	15
B. Pembelajaran Menulis Paragraf Deskripsi .....	17
1. Pengertian Karangan Deskripsi.....	17
2. Ciri- Ciri Karangan Deskripsi .....	18
3. Langkah- Langkah Menyusun Deskripsi .....	19
4. Kriteria Karangan yang Baik.....	19
5. Syarat- Syarat Membuat Deskripsi .....	20
C. Indikator Keterampilan Menulis .....	21
D. Media Pembelajaran.....	23
E. Media Pembelajaran Animasi .....	24
1. Pengertian Media Pembelajaran Animasi .....	24
2. Kelebihan Media Animasi.....	25
3. Kelemahan Media Animasi.....	26
F. Kerangka Berpikir.....	27
G. Hipotesis.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Variabel Penelitian .....	30
1. Identifikasi Variabel Penelitian .....	30
2. Definisi Operasional.....	31
B. Pendekatan dan Teknik Penelitian .....	32

1	Pendekatan Penelitian .....	32
2	Teknik Penelitian.....	32
C.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
1	Tempat Penelitian.....	33
2	Waktu Penelitian .....	34
D.	Populasi dan Sampel .....	36
1.	Populasi.....	36
2.	Sampel .....	36
E.	Instrumen Penelitian .....	37
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	41
G.	Teknik Analisis Data .....	43
1	Jenis Analisis.....	43
2	Norma Keputusan.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>48</b>
A.	Deskripsi Data Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Kelas X (Kelas Eksperimen) SMAN 1 Ngadiluwih Menggunakan Media Animasi .....	48
B.	Deskripsi Data Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Kelas X Tanpa Menggunakan Media Animasi .....	52
C.	Deskripsi Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Ngadiluwih.....	55
D.	Pengujian Hipotesis.....	58

E. Pembahasan.....	59
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>61</b>
A. Simpulan .....	61
B. Implikasi .....	62
C. Saran .....	63
DAFTAR PUSTAKA .....	64
LAMPIRAN .....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Jadwal Penelitian .....	37
Tabel 3.2 Rincian Kelas dan Populasi Penelitian.....	38
Tabel 3.3 Pedoman Penyekoran Keterampilan Menulis Deskripsi .....	40

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi .....	30
Gambar 2.3 Tahapan Penelitian .....	48
Gambar 4.1 Histogram Pemerolehan Nilai Pretest Kelompok Eksperimen ....	51
Gambar 4.2 Histogram Pemerolehan Nilai Posttest Kelompok Eksperimen....	52
Gambar 4.3 Histogram Pemerolehan Nilai Pretest Kelompok Kontrol .....	54
Gambar 4.4 Histogram Pemerolehan Nilai Posttest Kelompok Kontrol .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Hasil Tes Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Pretetst

Kelompok Eksperimen

Lampiran 2 Daftar Hasil Tes Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Posttest

Kelompok Eksperimen

Lampiran 3 Daftar Hasil Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi *Pretest*

Kelompok Kontrol

Lampiran 4 Daftar Hasil Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi *Posttest*

Kelompok Kontrol

Lampiran 5 Media Pembanding (PPT)

Lampiran 6 Hasil Uji T

Lampiran 7 Contoh Materi Paragraf Deskripsi

Lampiran 8 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Lampiran 9 Kisi-Kisi Soal, Soal, dan Pedoman Penskoran

Lampiran 10 Lembar Validasi

Lampiran 11 Surat Ijin Penelitian

Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 13 Berita Acara Kemajuan Pembimbing Penulisan Karya Tulis Ilmiah

# **BAB I**

## **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 Chaer (2003:42). 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 Harmer (2004:31). 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 gambaran objek yang diamati. Menurut Dalman (2015:94) mengungkapkan bahwa deskripsi merupakan suatu karangan yang

melukiskan atau menggambarkan suatu objek atau peristiwa tertentu dengan kata-kata secara jelas dan terperinci. 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 adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima pesan. Dari dua pendapat di atas, 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 dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Dari hasil observasi pengamatan 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 Jannah tahun 2017 dengan judul penelitian “Pengaruh Media Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMPN 13 Surabaya Tahun Pembelajaran 2017/2018”. Persamaannya antara penelitian penulis dengan penelitian Jannah terletak pada penggunaan media animasi, jika penelitian milik Jannah meneliti pada kemampuan menulis teks eksplanasi, sedangkan penelitian ini berfokus pada penulisan paragraf deskripsi. Penelitian selanjutnya yaitu, Prahastomo Tahun 2007 dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Animasi Pada Siswa Kelas VI SDN Carangan Surakarta Tahun Ajaran 2007/2008” persamaannya antara penelitian penulis dengan penelitian Dony Prahastomo terletak pada penggunaan media animasi, jika penelitian milik Dony Prahastomo meneliti pada keterampilan menyimak, sedangkan penelitian ini berfokus pada penulisan paragraf deskripsi..

Berdasarkan hasil observasi awal dan uraian singkat tersebut, 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 tersebut 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.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, 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. 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 continues 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 Pembelajaran 2022/2023?
- 2 Bagaimanakah keterampilan menulis paragraf deskripsi dengan menggunakan media pembelajaran animasi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Pembelajaran 2022/2023?
- 3 Adakah pengaruh yang signifikan media pembelajaran animasi terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas X SMAN 1 Ngadiluwih Tahun Pembelajaran 2022/2023?

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

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

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

## DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Agusrita. 2020. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Puisi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4 (3): 605-606.
- Alawia, A. 2019. Penerapan Media Gambar Lingkungan Sekitar Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Of Islamic Elementary School*. 2 (2): 441
- Amir, A. 2016. Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*. 2 (1): 35
- Arief S. S. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arikunto, S. 2010a. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Artawan, R. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Karya Bina Media.
- Bambang, P. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Burhan Nurgiyantoro, 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Dalman. 2012a. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dalman. 2015b. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2016c. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2018d. *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers.
- Dalman. 2018e. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djuanda, D. 2006a. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas
- Djuanda, D. 2008b. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Latifah.
- Fadhilah. 2015. Media Pembelajaran Yang Cocok Bagi Anak-Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Studi Pemikiran, Riset dan Pengembangan Pendidikan Islam*. 3 (2): 27.
- Gie, The Liang. 2016. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: PT. Andi.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haryadi, dan Zamzami. 1996. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Jauhari, Heri. 2013. *Terampil Mengarang*. Bandung: Angkasa.
- Keraf, Gorys. 1981. *Eksposisi dan Deskripsi*. Jakarta: Nusa Indah.
- Mc Graw, Ibiz Fernandez. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cortooning: A Creatiive Guide*. California: Hill Osborn.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Salim, A. 2003. *Pengertian Animasi dan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec Media Komputindo.
- Sangadji, E. M. & Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: C.V Andi.
- Semi, M.A. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Setyaningsih. 2012. *Permodelan Dimensi dengan 3D Studio Max 8*. Jakarta: Salemba Infotex.

- St.Y. Slamet. 2008. *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: UNS Press.
- Sudjana, N. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudrajat. 2010. *Media Animasi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013a. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018b. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019c. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suheri, A. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec Media Komputindo.
- Sukardi. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarigan, H.G. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widya. 2008. Pengertian Media Pendidikan, (online), tersedia: <http://www.widya.com>. diunduh 9 April 2023.
- Widodo, Arif, Hidayati, R., Fauzi., A., Erfan, M., & Indraswanti, D. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didika*, 6 (1).
- Wisman, Y. 2020. Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tinggang*, 11 (1).