

## Pengaruh Video Animasi terhadap Kemampuan Siswa SMP Kelas VII dalam Menulis Teks Cerita Fabel

Kristina Br Sinaga<sup>1</sup>, Sophia Rahmawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Jambi, Jambi

<sup>1</sup> [kristinasinaga2345@gmail.com](mailto:kristinasinaga2345@gmail.com), <sup>2</sup> [sophia.rahmawati89@unja.ac.id](mailto:sophia.rahmawati89@unja.ac.id)

Received: 28 March 2025; Accepted: 10 April 2025

### Abstract

*This study aims to examine the effect of using animated videos on the ability of junior high school students to write fable story texts. The background of the study is based on students' low performance in writing fables. Animated videos were selected as an engaging and interactive learning medium to enhance students' interest and writing skills. The research employed a quantitative approach using a Pre-Experimental Design, specifically the One-Group Pretest-Posttest Design, involving a single group without a control class. The data consisted of students' writing scores from pretests and posttests. Data analysis techniques included normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing, conducted using the SPSS software. The results of the normality test showed significance values of 0.092 (pretest) and 0.071 (posttest), indicating that the data were normally distributed. The homogeneity test yielded a significance value of 0.965, confirming that the data were homogeneous. Hypothesis testing was conducted using the Independent Sample T-Test. The pretest mean score was 67.66, while the posttest mean score increased to 80.47. The statistical results led to the rejection of the null hypothesis (H<sub>0</sub>) and acceptance of the alternative hypothesis (H<sub>a</sub>), indicating a significant difference between pretest and posttest scores. Therefore, it can be concluded that animated videos have a significant positive effect on the writing ability of seventh-grade students in composing fable story texts.*

**Keywords:** Video animation, writing, fable story text.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel pada siswa SMP. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan menulis siswa dalam menulis teks cerita fabel. Video animasi dipilih sebagai alat pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menulis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian *Pre Eksperimental Design*. Adapun jenis penelitian dari *Pre Eksperimental-Design*, yaitu *One-Group Pretest Posttest Design*. Penulis melibatkan 1 kelompok dan tanpa adanya kelas kontrol. Data dalam penelitian ini hasil pretest dan posttest siswa dalam menulis teks cerita fabel. Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Proses perhitungan dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS. Hasil perhitungan menggunakan data pretest dan posttest pada SPSS menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dengan perolehan nilai dari uji normalitas pretest 0,092 posttest 0,071 dan perolehan nilai uji homogenitas 0,965. Perhitungan dari uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T Test*, data pretest memiliki rata-rata nilai 67,66 dan nilai posttest memiliki nilai rata-rata 80,47. Dengan keputusan H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Dengan demikian, berdasarkan hasil dinyatakan video animasi berpengaruh terhadap kemampuan siswa SMP kelas VII dalam menulis teks cerita fabel.

**Kata kunci:** Video animasi, menulis, teks cerita fabel.

**How to Cite:** Sinaga, KB., & Rahmawati, S. (2025). Pengaruh Video Animasi terhadap Kemampuan Siswa SMP Kelas VII dalam Menulis Teks Cerita Fabel. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 12 (1), 43-47.

## PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia terdiri dari berbagai jenjang, mulai dari yang paling dasar hingga perguruan tinggi. Di setiap jenjang, pembelajaran bahasa Indonesia menjadi bagian penting. Tujuannya adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulisan sesuai dengan temuan penelitian (Suprayogi et al., 2021) yang menekankan pentingnya kemampuan menyampaikan gagasan secara efektif.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan juga terus berinovasi. Teknologi telah membuka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses belajar-mengajar.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Meskipun banyak orang bisa berbicara dengan lancar, menulis dengan baik ternyata lebih sulit. Menurut (Hermalia & Sudarmaji, 2023) menuangkan ide ke dalam tulisan adalah keterampilan yang kompleks karena harus mampu menyusun kata-kata dengan baik dan benar.

Penelitian ini penulis hanya fokus pada teks cerita fabel. Alasannya, teks cerita fabel sangat penting, tidak hanya di lingkungan sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Khususnya bagi siswa Sekolah Menengah Pertama, kemampuan menulis teks cerita fabel merupakan keterampilan yang wajib dipahami. Salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk menanamkan pendidikan karakter, khususnya materi Fabel. Teks cerita fabel merupakan cerita yang menggambarkan hewan-hewan dengan perilaku menyerupai manusia. Dalam cerita ini, hewan sering kali diberikan sifat, karakter, atau tindakan yang mencerminkan kehidupan manusia, seperti kemampuan berbicara, berpikir, dan membuat keputusan. Fabel mengandung pesan moral atau nilai-nilai kehidupan yang bertujuan untuk disampaikan kepada pembaca.

Setelah mengamati langsung kondisi di SMP N 7 Muaro Jambi pada 15 Oktober 2024, penulis mewawancarai guru Bahasa Indonesia dan siswi kelas VII. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang teks cerita fabel masih rendah. Hal ini disebabkan karena dua hal. Pertama, penggunaan media pembelajaran yang menggunakan buku teks dan menulis di papan tulis saja membuat pembelajaran menjadi membosankan. Kedua, kurangnya kemampuan siswa dalam menulis membuat mereka kurang mengerti untuk menulis, khususnya menulis teks cerita fabel. Akibatnya, siswa kurang tertarik pada pelajaran teks dan cerita fabel lebih memilih untuk ribut.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan penulis memilih media video. Hal ini diperkuat dalam (Rizkiani & Rifdah, 2022) media video mampu menggabungkan unsur audio dan visual. Media video, khususnya animasi dapat menjelaskan konsep dengan lebih menarik dan interaktif. Video animasi yang sangat disenangi oleh siswa SMP yang lebih menarik dalam hal tampilan, selain itu animasi yang berbasis audiovisual yang dapat menambah kemampuan dalam mengingat pesan melalui gambar karakter yang menjadi ciri khas gambar animasi. Adapun animasi merupakan perkembangan teknologi yang dapat dengan mudah dipadukan dengan materi pelajaran yang ada, di mana penggunaan video animasi juga dapat memudahkan guru dalam memberikan konsep materi agar lebih ringkas dan jelas (Arianti et al., 2020).

Manfaat video animasi yaitu: Pertama, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang langkah-langkah yang harus diikuti, sehingga mereka dapat menerapkannya saat menulis teks cerita fabel. Kedua, dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa saat belajar yang pada akhirnya berdampak positif terhadap kemampuan menulis mereka. (Khairunnisa & Afningsih, 2023) video animasi adalah alat yang sangat berguna dalam proses pembelajaran. Video animasi dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, terutama yang sudah terbiasa dengan teknologi. Siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar menggunakan video animasi. Dalam penelitian ini, video animasi sebagai sarana untuk menyajikan materi pembelajaran teks cerita fabel menjadi cara yang lebih menarik dan efektif.

Hal ini relevan dengan penelitian terdahulu. Pertama, Maraya et al., (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi sangat berpengaruh dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Kedua, Mutia Cut Rahayu, (2020) menunjukkan bahwa penerapan media animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kutacane. Ketiga, Pranata et al., (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran film animasi berpengaruh efektif terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SDN Rambutan 01, sehingga berdampak pada kualitas kemampuan menulis siswa semakin baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan sebuah media dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Video Animasi terhadap Kemampuan Siswa SMP Kelas VII dalam Menulis Teks Cerita Fabel". Temuan penelitian ini akan membantu pendidik menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa menjadi penulis yang lebih baik.

**METHODE**

Siswa kelas VII di SMP N 7 Muaro Jambi menjadi peserta dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian *Pre Eksperimental Design* karena sesuai dengan dengan tujuan penelitian. Adapun jenis penelitian dari *Pre-Eksperimental Design*, yaitu *One-Group Pretes Posstest Design*. Dalam penelitian ini penulis melibatkan 1 kelompok dan tanpa adanya kelas kontrol karena untuk mengevaluasi efektivitas suatu intervensi dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah perlakuan dalam satu kelompok yang sama, sehingga tidak diperlukan kelompok kontrol (Fraenkel,2012). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 7 Muaro Jambi tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 230 siswa. Sampel penelitian terdiri dari satu kelompok, yaitu kelas VII C dengan jumlah 32 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik-teknik statistik tertentu, seperti uji normalitas, validitas dan reliabilitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

**HASIL AND DISKUSI**

**Hasil**

**Tabel 1 Pengujian Hipotesis**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Posttest	32	80,47	9,948	1,759
	Pretest	32	67,66	10,624	1,878

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,002	,965	4,980	62	,000	12,813	2,573	7,669	17,956
	Equal variances not assumed			4,980	61,734	,000	12,813	2,573	7,669	17,956

Berdasarkan tabel 1 yang sudah disajikan bahwa dari hasil pengolahan angka diperoleh nilai pretest sebelum menggunakan video animasi memiliki rata-rata sebesar 67,66 dan posttest sesudah menggunakan video animasi memiliki rata-rata sebesar 80,47. Berdasarkan hasil perhitungan bantuan SPSS nilai signifikan pada

kolom Sig.(2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000 yang artinya  $< 0,05$ . Oleh karena itu,  $H_0$  (Hipotesis Nol) tersebut ditolak dan  $H_a$  (Hipotesis Alternatif) diterima. Artinya terdapat perbedaan atau pengaruh yang nyata antara hasil belajar pada data pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwasannya,  $H_a =$  Video animasi berpengaruh terhadap kemampuan siswa SMP kelas VII dalam menulis teks cerita fabel.

Hasil perhitungan nilai pretest dan posttest diolah dan dianalisis dengan bantuan program SPSS. Perolehan nilai data awal dari uji normalitas pretest adalah sebesar 0,0921 dan posttest sebesar 0,071. Uji homogenitas yang diperoleh 0,965. Selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data yaitu *Independent sample T Test*. Berdasarkan hasil perhitungan bantuan SPSS nilai signifikan pada kolom Sig.(2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000 yang artinya  $< 0,05$ . Oleh karena itu,  $H_0$  (Hipotesis Nol) tersebut ditolak dan  $H_a$  (Hipotesis Alternatif) diterima. Artinya terdapat perbedaan atau pengaruh yang nyata antara hasil belajar pada data pretest dan posttest. Video animasi berpengaruh terhadap kemampuan siswa SMP kelas VII dalam menulis teks cerita fabel. Hal ini, secara signifikan dalam peningkatan skor hasil belajar siswa yang diawali dengan nilai pretest yang pembelajarannya secara konvensional dan kemudian nilai posttest yang merupakan nilai yang dihasilkan pembelajaran menggunakan video animasi.

### Diskusi

Penggunaan video animasi merupakan cara untuk mengajak siswa dalam menulis teks cerita fabel. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa memiliki rasa semangat untuk memperhatikan penayangan video animasi. Hasil proses pembelajaran tersebut dapat dinyatakan bahwa, video animasi dapat membangkitkan semangat dan memotivasi belajar siswa dalam pembelajaran khususnya materi teks cerita fabel. Berdasarkan hal ini dapat menjelaskan pengaruh video animasi terhadap kemampuan siswa SMP kelas VII dalam menulis teks cerita fabel.

Pada penelitian ini, dapat membuktikan bahwa video animasi dapat berpengaruh baik dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata dari hasil nilai pretest yaitu 67,66 dan nilai posttest 80,87. Berdasarkan rata-rata nilai pretest dan posttest terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fabel.

Hal ini relevan dengan penelitian terdahulu. Pertama, Maraya et al., (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi sangat berpengaruh dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Kedua, Mutia Cut Rahayu, (2020) menunjukkan bahwa penerapan media animasi dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kutacane. Ketiga, Pranata et al., (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran film animasi berpengaruh efektif terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SDN Rambutan 01, sehingga berdampak pada kualitas kemampuan menulis siswa semakin baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan video animasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam menulis teks cerita fabel. Kemampuan menulis narasi dapat ditingkatkan menggunakan media pembelajaran animasi dalam proses belajar mengajar di dalam kelas karena membuat siswa termotivasi, semangat dan fokus dalam proses pembelajaran serta pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa (Nurrita, 2018). Animasi memiliki unsur visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan perhatian siswa (Mayer,2009). Dalam konteks menulis fabel, animasi membantu siswa memahami struktur cerita, karakter hewan, serta nilai moral yang disampaikan. Animasi juga dapat meningkatkan fluensi, orisinalitas dan struktur tulisan siswa yang belajar Bahasa Inggris (Hung,2015). Artinya animasi juga dapat mendorong kreativitas siswa dalam menciptakan karakter dan konflik yang penting dalam menulis fabel.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh video animasi terhadap kemampuan siswa SMP kelas VII dalam menulis teks cerita fabel. Video animasi berpengaruh terhadap kemampuan siswa SMP kelas VII dalam menulis teks cerita fabel dan dapat diterapkan secara luas pada materi Bahasa Indonesia. Siswa dapat berlatih menulis dari video yang telah ditonton agar kemampuan menulis mereka semakin terasah dan guru dapat memanfaatkan video animasi menjadi media pembelajaran yang interaktif khususnya menulis teks cerita fabel. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi animasi dan membuat pelatihan terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi untuk melihat dampaknya terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fabel pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

## REFERENCES

- Arianti, R., Indrawati, I., & Wicaksono, I. (2020). Efektivitas Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Pemanasan Global Pada Siswa SMP. *EduFisika*, 5(02), 92–103. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v5i02.10700>
- Fraenkel, J.R., Wallen, N.E., & Hyun, H.H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education* (8<sup>th</sup> ed). McGraw-Hill.
- Hung, H.-T., & Huang, H.-C. (2015). Integrating multimedia tools into the writing process of EFL learners. *ReCall*, 27(2), 200–217.
- Khairunnisa, A., & Afningsih, N. (2023). *Bahterasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pengaruh Metode Project Based Learning Melalui Media Video Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur terhadap Siswa Kelas X TKJ 2 SMK Wira Kesuma Jaya Namorambe Program*. 4(1), 97–104.
- Maraya, P. R., Ramly, R., & Djumingin, S. (2022). Pengaruh Media Animasi Dan Video Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas Vii Smp Katolik Rajawali Makassar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(2), 331–346.
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning* (2<sup>nd</sup> ed). Cambridge University Press.
- Mutia Cut Rahayu. (2020). Pengaruh Penerapan Media Animasi terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kutacane Tahun Pembelajaran 2019/2020.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271–1276.
- Rizkiani, A., & Rifdah, S. N. R. (2022). Pengaruh Media Video Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Xi Smk Kebon Jeruk. *METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 15(1), 45–54. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v15i1.714>
- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan Keterampilan Menulis Siswa SMAN 1 Semaka.