METAMORFOSIS
Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya

Volume 15 Nomor 1 | hlm. 12-18
Bulan November 2021-April 2022
P-ISSN 1978-9842 – E-ISSN 2798-637X
http://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIME *YAKUSIKU NO NEVERLAND* DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA FANTASI SISWA SMP

Rina Andriani[1], Fitri Ramdani[2]
Universitas Bale Bandung
Email: rinawijaya66@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini mengkaji tentang kemampuan siswa SMP dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi sebelum dan sesudah penggunaan media film anime *Yakusoku No Neverland*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu bentuk desain *Pre-experimental design* dengan jenis "*one group pretest-posttest design"*. Subjek penelitian adalah terhadap siswa kelas VII SMP Karya Pembangunan 1 Baleendah. Untuk menganalisis data penelitian menggunakan dua tahap pengujian, yaitu uji normalitas kedua data normal hasil *pre-test* X^2_{hitung} 1,08 lebih kecil dari X^2_{tabel} 7815. *post-test* X^2_{hitung} 2,96 lebih kecil dari X^2_{tabel} 5,911 pada kepercayaan 95%. Hasil uji hipotesis normal dengan data t_{hitung} 25,35 < t_{tabel} 1706 pada taraf 95% dengan drajat kebebasan db= 26. Dengan demikian penggunaan media film anime *Yakusoku No Neverland* efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi siswa SMP khususnya di kelas VII SMP Karya Pembangunan 1 Baleendah.

Keyword: Cerita Fantasi, Media Film, Pembelajaran Menyimak.

PENDAHULUAN

Media anime merupakan film animasi jepang yang diputar oleh masyarakat Indonesia. film tersebut telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sehingga dapat dipahami oleh setiap orang. Film ini merupakan media pembelajaran yang sangat menarik bagi para remaja Indonesia, sehingga tak heran jika media tersebut dijadikan bahan untuk mempelajari atau menyimak cerita fantasi.

Media anime ini dijadikan media pembelajaran melalui media visual, yang diharapkan menjadi sebuah media yang dapat mempermudah belajar siswa terutama dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita fantasi. Hal ini sejalan dengan fungsi dari media pembelajaran menjadi yang menjadi salah satu upaya untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, mempunyai daya tarik tersendiri dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar tersebut, tentunya terdapat suatu proses

antara guru dengan siswa yang kita sebut sebagai proses belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yang harus diajarkan oleh guru. Keterampilan berbahasa yang hendak dicapai menyimak sebuah teks tulisan atau bacaan yang tersedia dalam media film tersebut, kemampuan mengkomunikasikan atau berbicara menyampaikan inti atau isi dari sebuah cerita, membaca alur cerita dan dapat menuliskan kembali alur cerita, karakteristik tokoh yang terdapat dalam film dan makna dari sebuah karya tersebut.

Dalam mengidentifikasi Teks Cerita Fantasi peneliti mengklasifikasikannya menjadi pembelajaran yang menerapkan keterampilan menyimak. Dengan kata lain, media yang harus digunakan adalah hal yang bisa meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Pembelajaran mengidentifikasi sebuah Teks Cerita Fantasi sendiri, diperlukan sebuah media yang lebih hidup supaya lebih mudah dipahami oleh siswa.

Dalam menyimak dan mengidentifikasi teks cerita fantasi sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam proses pembelajaran berbahasa Indonesia. Namun hasil survei lapangan masih terdapat siswa SMP yang mempunyai kemampuan pemahaman menyimak cerita fantasi, hal ini disebabkan menurut mereka pembelajaran menyimak sangat membosankan dan kurang disukai oleh para anak anak remaja khususnya siswa SMP KP Baleendah.

Upaya yang bisa ditempuh dari permasalahan tersebut adalah diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita fantasi. Atas dasar tersebut, penerapan media pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan menyimak siswa dalam mengidentifikasi teks cerita fantasi adalah salah satunya adalah dengan menggunakan Media Film Anime.

METODE PENELITIAN

Desain ekperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-experimental design* dengan jenis "*pretes-posttest one group design"* untuk lebih jelas disain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan:
O_1 : Penilaian sebelum perlakuan (*pretest)*
O_2 : Penilaian sesudah perlakuan (*posttest*)
X : Perlakuan yang diberikan (*treatment)*

Dalam penelitian ini *pre-eksperimental* seorang peneliti akan memperoleh data hanya dari satu kelompok sampel yang telah diberikan perlakuan. Desain ini tiga langkah yaitu:

1. Memberi *pretest* untuk mengukur kemampuan sampel sebelum perlakuan diberikan (O1);
2. Memberikan perlakuan kepada sampel penelitian (variable bebas);
3. Memberi *posttest* sebagai langkah untuk mengetahui perkembangan kemampuan menyimak yang dimiliki sampel setelah mereka mendapat perlakuan (O2):

Perbedaan kemampuan yang dimiliki sampel sebelum dan sesudah diberi perlakuan dapat dilihat dari perbandingan skor *pretest* dan *posttest*.

hlm. 12- 18
Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya
Vol. 15 No. 1 | Bulan April 2022 | P-ISSN 1978-9842 – E-ISSN 2798-637X

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data *Pre-test* Kemampuan Menyimak Teks Cerita Fantasi

Dalam memperoleh gambaran terkait kemampuan menyimak Teks Cerita Fantasi siswa sebelum diberikan perlakuan atau *pre-test* menjadi langkah awal peneliti untuk mendapatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data pretes, siswa dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi mendapatkan skor tertinggi 14 dan siswa skor 4 terendah. Agar mengetahui uraian tertinggi hingga terendah, penulis akan menguraikan lebih jelas nilai – nilai tersebut pada tabel berikut ini;

Tabel 1. Distribusi Nilai *Pre-Test* Menyimak Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII Karya Pembangunan 1 Baleendah

No.	Skor	Nilai	Frekuensi
1	14	87,5	2
2	12	75	4
3	10	62,5	3
4	9	56,25	7
5	8	50	3
6	7	43,75	7
7	4	25	1
	Σ		**27**

Berdasarkan data distribusi nilai *pre-test* diatas bisa diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai dari rata – rata kelas (59,38) hanya 9 orang, dan sisanya mendapatkan nilai di bawah rata – rata. Dari pemerolehan nilai tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menyimak teks cerita fantasi termasuk ke dalam kategori kurang, hal ini berdasarkan standar nilai KKM 72. Dengan hasil tuntas hanya mencapai 22% dan tidak tuntas mencapai 78%. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis pertama dapat diterima.

Langkah – langkah pengujian untuk data *pre-test* akan diuraikan sebagai berikut:

a. Menentukan rentang dengan rumus;
   $R = X_{terbesar} - X_{terkecil}$
   = 14-4
   = 10
b. Menentukan Banyak Kelas, dengan rumus berikut;
   BK = 1 + 3.3 log n
   = 1 + (3.3 log 27)
   = 1 + (3.3 x 1,43)
   = 1+ 4,72
   = 6
c. Menentukan Panjang kelas dengan rumus berikut;
   $P = \frac{R}{BK}$
   $= \frac{10}{6}$
   = 2
d. Membuat tabel distribusi frekuensi

Tabel 2. Daftar Distribusi Mean Pre-test Menyimak Cerita Fantasi

Interval	Fi	Xi	FiXi	Xi^2	$FiXi^2$
4-5	1	4.5	4.5	20.25	20.25
6-7	7	6.5	45.5	42.25	295.75
8-9	10	8.9	89	79.21	792.1
10-11	3	10.5	31.5	110.25	330.75
12-13	4	12.5	50	156.25	625
14-15	2	14.5	29	210.25	420.5
Σ	**27**		**249.5**		**2484.35**

e. Menentukan nilai rata-rata, dengan rumus:

$$\bar{x} = \Sigma \frac{FiXi}{\Sigma Fi}$$
$$= \frac{249.5}{27}$$
$$= 9,24$$

f. Menentukan standar deviasi setiap tes dengan menggunakan rumus;

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma FiXi^2 - \frac{(\Sigma FiXi)^2}{N}}{N-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{2484{,}35 - \frac{(249{,}5)^2}{27}}{27-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{2484{,}35 - \frac{62250{,}27}{27}}{27-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{2484{,}35 - 2305{,}56}{27-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{178{,}79}{26}}$$

$$= \sqrt{6{,}88}$$

$$= 2{,}62$$

g. Menetukan nilai Chi kuadrat $(x)^2$ *hitung* dengan rumus:

$$x^2 = \sum \frac{(oi - xi)^2}{\sum Ei}$$

$$= \frac{28{,}5302}{26{,}3875}$$

$$= 1{,}08$$

h. Menentukan drajat kebebasan

db = jumlah kelas – 3

= 6 – 3

= 3

i. Menentukan Chi Kuadrat $(x)^2$ *tabel*

X_2 = 95% (db)

= 95% (3)

= 7,815

Chi Kuadrat X_{hitung} < Chi Kuadrat X_{tabel} =

DATA *PRE-TEST* NORMAL

Data *Post-test* Kemampuan Menyimak Teks Cerita Fantasi

Data *post-test* merupakan data yang akan menjadi pembanding hasil dari *pre-test*, keberhasilan perlakuan akan terlihat dari data yang diperoleh dari hasil *pos-test*. Diketahui hasil dari pelaksanaan *post-test*, ketika siswa sudah diberikan perlakuan (*treatment).* Siswa mendapat skor tertinggi 16 dengan nilai 100 dan skor terendah 8 dengan nilai 50. Agar mengetahui lebih jelas urutan nilai tertinggi hingga terendah, penulis akan memaparkan nilai – nilai tersebut pada tabel dibawah ini

Tabel 3. Distribusi Nilai *Post-test* Menyimak teks Cerita Fantasi siswa Kelas VII Karya Pembangunan 1 Baleendah

No.	Skor	Nilai	Frekuensi
1	16	100	3
2	15	93,75	5
3	14	87,5	5
4	13	81.25	4
5	12	75	8
6	10	62,5	1
7	8	50	1
	Σ		**27**

Dari perincian nilai pada tabel diatas, diperoleh nilai rata – rata dari *post-test* sebesar 80,29. Nilai rata – rata ini lebih besar dibanding dengan nilai rata – rata hasil *pre-test* sebelumnya hanya 59,38 dengan kenaikan nilai rata – rata sebesar 20,91. Artinya dari perbandingan data tersebut ada kenaikan untuk nilai rata – rata dari hasil pemberian perlakuan. Dan kenaikan jumlah siswa yang tuntas berdasarkan nilai KKM 72, yakni 25 siswa atau 93% dan yang belum tuntas 7%. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menyimak teks cerita fantasi menggunakan video anime dapat dikategorikan baik dan menjadi tanda jika penelitian ini apositif. Hal ini juga dapat membuktikan bahwa hipotesis kedua dapat diterima.

Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya
Vol. 15 No. 1 | Bulan April 2022 | P-ISSN 1978-9842 – E-ISSN 2798-637X

Pengujian Hipotesis Data

1) Pengujian Normalitas data *post-test*

Langkah – langkah pengujian untuk data post-test akan diuraikan sebagai berikut;

a. R = $X_{terbesar} - X_{terkecil}$
   = 16-8
   = 8

b. Menentukan Banyak Kelas, dengan rumus berikut;
   BK = 1 + 3.3 log n
   = 1 + (3.3 log 27)
   = 1 + (3.3 x 1.43)
   = 1+ 4,72
   = 5

c. Menentukan Panjang kelas dengan rumus berikut;
   $P = \frac{R}{BK}$
   $= \frac{8}{5}$
   = 2

d. Membuat tabel distribusi frekuensi

Tabel 4.Daftar Distribusi Mean *Post-test* Menyimak Cerita Fantasi

Interval	Fi	Xi	FiXi	Xi^2	$FiXi^2$
7-8	1	7.5	7.5	56.25	56.25
9-10	1	9.5	9.5	90.25	90.25
11-12	8	11.5	92	132.25	1058
13-14	9	13.5	121.5	182.25	1640.25
15-16	8	15.5	124	240.25	1922
Σ	**27**		**354.5**		**4766.75**

e. Menentukan nilai rata-rata, dengan rumus:

$$\bar{x} = \Sigma \frac{FiXi}{\Sigma Fi}$$
$$= \frac{354,5}{27}$$
$$= 13,13$$

f. Menentukan standar deviasi setiap tes dengan menggunakan rumus;

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma FiXi^2 - \frac{(\Sigma FiXi)^2}{N}}{N-1}}$$
$$= \sqrt{\frac{4766,75 - \frac{(354,5)^2}{27}}{27-1}}$$
$$= \sqrt{\frac{4766,75 - \frac{125670,3}{27}}{27-1}}$$
$$= \sqrt{\frac{4766,75-4654,45}{27-1}}$$
$$= \sqrt{\frac{112,30}{26}}$$
$$= \sqrt{4,31923}$$
$$= 2,08$$

g. Menetukan nilai Chi kuadrat $(x)^2$ *hitung* dengan rumus:

$$x^2 = \sum \frac{(oi - xi)^2}{\sum Ei}$$
$$= \frac{75,7585}{25,56016}$$
$$= 2,96$$

h. Menentukan drajat kebebasan

db = jumlah kelas – 3
= 5 – 3
= 2

i. Menentukan Chi Kuadrat $(x)^2$ *tabel*

X_2 = 95% (db)
= 95% (2)
= 5,991

Chi Kuadrat X_{hitung} < Chi Kuadrat X_{tabel} = **DATA *POST-TEST* NORMAL**

Pengujian Hipotesis

Dalam upaya pembuktian hipotesis, perlu data kemampuan siswa pada tes awal dan pada tes akhir kemudian di hitung gainnya atau perbedaan pertambahan antara skor tes akhir – skor tes awal.

a. mencari mean dari perbedaan pretest dan protest

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$
$$= \frac{113}{27}$$
$$= 4{,}19$$

b. menetukan drajat kebebasan

db= Jumlah kelas – 1
= 27 – 1
= 26

c. menentukan t hitung menggunaan rumus

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma d^2 \frac{(\Sigma d)^2}{N}}{N(N-1)}}}$$
$$= \frac{4{,}19}{\sqrt{\frac{19{,}1772}{27(27-1)}}}$$
$$= \frac{4{,}19}{\sqrt{\frac{19{,}1772}{27(27-1)}}}$$
$$= \frac{4{,}19}{\sqrt{\frac{19{,}1772}{702}}}$$
$$= \frac{4{,}19}{\sqrt{0{,}027318}}$$
$$= \frac{4{,}19}{0{,}165282}$$
$$= 25{,}35$$

t tabel: 1,706

$t_{hitung} > t_{tabel}$ perbedaan rata – rata kedua test terbukti **signifikan.**

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil pengelolaan data diatas, peneliti mendapat hasil mengenai data *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan terhadap siswa kelas VII SMP Karya Pembangunan 1 Baleendah. Adapun data *pre-test* merupakan data yang diambil dari hasil tes kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment).* Data *post-test* sendiri merupakan data yang diambil dari hasil tes siswa yang sudah diberi perlakuan. Kedua tes tersebut dilakukan untuk mengukur keberhasilan dari *treatment* berupa media pembelajaran film anime dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Karya Pembangunan 1 Baleendah.

Dari hasil tes tersebut, diperoleh data rata – rata niali *pre-test* sebesar 59,38 dengan rata – rata skor 9,11 dan rata – rata nilai *post-test* sebesar 80,29 dengan rata – rata skor 13,30. Kemudian dilakukan uji normalitas dari nilai tersebut untuk mengetahui penyebaran data ini berdistribusi normal atau tidak normal.

Hasil pengujian membuktikan, data *pre-test* dan *post-test* dalam eksperimen ini normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada data *pre-test* menujukan X^2_{hitung} 1,08 pada kepercayaan 95% dan lebih kecil dari X^2_{tabel} 7,815 dengan demikian data *pre-test* distribusi normal. Sedangkan hasil *post-test* menujukan X^2_{hitung} 2,96 pada kepercayaan 95% lebih kecil dari X^2_{tabel} 5,991 dengan demikian data *post-test* juga normal.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh data t_{hitung} 25,35 > t_{tabel} 1706 pada taraf 95% dengan drajat kebebasan db= 26. Maka, terdapat perbedaan yang signifikan antara rata – rata *pre-test* dan *post-test* dari kemampuan Menyimak teks cerita fantasi menggunakan media film anime kelas VII SMP Karya Pembangunan 1 Baleendah. Dari hasil tes tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film anime yang diuji cobakan efektif untuk kemampuan menyimak teks cerita fantasi.

Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya
Vol. 15 No. 1 | Bulan April 2022 | P-ISSN 1978-9842 – E-ISSN 2798-637X

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto.S.(2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Arsyad. A, (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Aziz & Alwasilah. (2000). Pengajaran Bahasa Komunikatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Alfari. S. 2015. *Pengertian Dan Unsur Teks Cerita Fantasi*. https://www.google.com/amp/s/www.ruangguru.com/blog/pengertian-dan-unsur-teks-cerita-fantasi-%3fhs_amp=true Diakses pada tanggal 6 maret 2021.

Daryanto. (1993). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

H. Cho, Th. Disher, W.-C. Lee, S. A. Keating and J. H. Lee., (2020). *Facet Analysis of Anime* Genres. Knowl. Org.

ILLOWSKY.dkk. (2018). *Introductory Statistic*. Texas: OpenStax

Kridalaksana, H. (1984). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.

Kosasih, dkk. (2017) *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Laia. (2020). *Menyimak Efektif*. Banyumas: Lutfi Gilang.

Mahsun, (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Nurgiyantoro. (1995). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta

Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustekan Pelara

Sadiman, A., dkk, (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafinda Persada.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelititian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian. Bandung*: Penerbit Alfabeta Bandung.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Penerbit Alfabeta

Setiawan S. 2021. *Menyimak Adalah. Menyimak adalah*: Contoh, Tujuan, Jenis, Teknik, Tahap, Faktor (gurupendidikan.co.id). diakses pada tanggal 1 Maret 2021.

Seputar Pengetahuan. (2017) *Pengertian Film, Sejarah, Fungsi, Jenis dan Unsurnya* (Lengkap). https://www.Seputarpengetahuan.co.ic/2017/10/pengertian-film-sejarah-fungsi-jenis-jenis-unsur-html diakses pada 6 maret 2021

Tarigan, H.G. (1985). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, H.G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa