

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PUISI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 KERINCI

Sahreni¹, Warni², Agus Salim³

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jambi

sahreniahmad1509@gmail.com¹, aniiiguchi@yahoo.ac.id², Agusagus65261@gmail.com³



Diterima: 30 Juni 2022; Direvisi: 30 Juli 2022; Dipublikasikan: 30 November 2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media gambar animasi terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas VIII SMP N 4 Kerinci. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dan jenis penelitiannya eksperimen. Sampel penelitian ini berjumlah 46 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, tes unjuk kerja dan dokumentasi. Setelah didapatkan kemudian data dianalisis dengan tiga tahap yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi puisi dengan menggunakan media gambar animasi termasuk kategori baik. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa meningkat, yang awalnya nilai rata-ratanya pretest kelas eksperimen 53 setelah dilakukan posttest nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 81 begitu juga kelas kontrol nilai pretest 49 dan posttestnya 82. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh saat menggunakan media gambar animasi sebagai media pembelajaran pada materi puisi. Hal ini dibuktikan dengan nilai probabilitas (signifikan) yang diperoleh dari uji hipotesis adalah 0.000, maka H_0 ditolak, artinya ada terdapat pengaruh penggunaan media gambar animasi terhadap keterampilan menulis puisi siswa. Dari hasil penelitian yang diperoleh, sebagai bahan masukan untuk guru memilih media yang baik untuk pembelajaran menulis puisi yaitu dengan menggunakan media gambar animasi.

Kata Kunci: Media Gambar Animasi; Keterampilan Menulis; Puisi

A. PENDAHULUAN

Manusia dapat mengemukakan pandangan-pandangannya melalui bahasa yang dikuasainya. Di samping itu, bahasa sebagai simbol bunyi tertentu dimanfaatkan sebagai alat komunikasi langsung yang diproduksi oleh alat ucap manusia. Dalam peristiwa komunikasi, peran bahasa diperlukan demi suksesnya sebuah komunikasi. Terdapat dua atau lebih pihak yang terlibat komunikasi dengan bahasa yang sama sehingga penutur mengerti satu sama lain. Bahasa lisan dan tulisan

menjembatani berkembangnya bahasa seseorang terutama pembelajaran bahasa Indonesia.

Sesuai dengan kurikulum saat ini (kurikulum 2013), pembelajaran bahasa Indonesia dititikberatkan pada pembelajaran berbasis teks. Suatu kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dan disesuaikan dengan suatu teks disebut pembelajaran berbasis teks. Bahan tertulis yang termasuk karangan asli disebut teks (KBBI). Di samping itu, teks juga berupa sebuah kutipan

yang bervariasi karena bersumber dari banyak sumber lainnya

Ragam bahasa yang bersifat kaku karena masih terikat dengan unsur-unsur pembangun karya sastra tersebut seperti bait, sajak, ritme, dan lainnya disebut puisi (KBBI). Puisi merupakan sebuah ciptaan (kreasi) yang disusun dengan cermat, indah, dan memakai kata-kata khusus tertentu. Melalui puisi, seseorang bisa saja mengungkapkan isi hatinya berdasarkan pengalaman yang dialami yang kemudian dituangkan melalui keindahan kata, irama, dan bunyi.

Karangan seorang penyair yang menyangkut pengalaman yang dirasakan langsung olehnya. Kemudian, ungkapan tersebut dituangkan ke dalam bahasa yang artistik, berirama, dan penuh emosional. Misalnya, sebuah puisi memakai kata-kata kias yang berbeda maknanya dengan kata denotatif biasa. Hal tersebut dengan tujuan supaya puisinya menimbulkan kesan indah dan bahasanya berbeda dari bahasa karya sastra pada umumnya. Selain itu susunan kata setiap bait juga berirama dan beraturan sehingga enak didengar layaknya lantunan musik. Sebagai seorang manusia, banyak sarana yang dapat digunakan untuk mengungkapkan isi hati, salah satunya puisi (Samosir via Setiawan dan Andayani, 2019:30).

Salah satu materi khusus yang ada di setiap pelajaran bahasa Indonesia berbagai tingkatan pendidikan yaitu materi puisi karena puisi merupakan mata pelajaran yang wajib pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Puisi menjadi sebuah karya yang tidak terlepas dari mantra, lirik dan bait, rima, dan sebagainya. Puisi menjadi ungkapan penuh manusia tentang perasaan maupun isi hati seorang penyair.

Pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi tentang teks puisi bagi siswa di sekolah kurang mendapat minat, semua ini di sebabkan kurangnya pemahaman tentang puisi sehingga siswa sulit untuk memahami makna puisi yang dibaca atau didengar. Ditambah dengan penggunaan imajinasi dan pengetahuan

yang dalam untuk menulis sebuah puisi, menambah beban siswa saat ingin menulis puisi. Dengan demikian, menjadi seorang penyair tidak termasuk pekerjaan yang mudah, terutama untuk anak sekolah. Hal ini tentu merupakan kendala yang harus dihadapi seorang guru dalam mengajar menulis puisi. Maka dari itu dibutuhkan alat bantu untuk memudahkan siswa berkreasi dengan ide-ide mereka ke dalam karangan yang indah.

Guru dapat mengenali dan mengembangkan ketertarikan siswa terhadap suatu keterampilan dengan memanfaatkan media pembelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengembangan media juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran. Media pembelajaran dijadikan sebuah sarana yang bermanfaat untuk mengoptimalkan kemampuan anak dalam menguasai materi dan menjembatani siswa untuk aktif merespons guru. Penggunaan media yang tepat untuk suatu materi pembelajaran membuat pembelajaran tersebut lebih menyenangkan dan efektif. Guru dapat membangun suasana yang berbeda dari sebelumnya, menetapkan metode pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi pelajar melalui media pembelajaran yang digunakan. Media gambar animasi menjadi inovasi terbaru dalam pembelajaran teks puisi (Nazmi, 2017:49). Media animasi adalah serangkaian gambar yang dapat bergerak. Media tersebut berbentuk potongan gambar yang memiliki daya tarik tersendiri karena keunikannya. Jika media gambar animasi digunakan oleh guru, ada banyak manfaat yang dapat memberikan perubahan positif kepada para siswa. Manfaat pemanfaatan media seperti guru lebih leluasa menjelaskan materi dan ketertarikan siswa terhadap materi terus meningkat. Pemanfaatan media animasi tidak hanya berpengaruh pada perkembangan minat anak, namun juga berpengaruh pada kepekaan peserta didik terhadap sesuatu, perkembangan emosi, dan munculnya motivasi. Ketertarikan siswa terhadap media gambar animasi inilah yang

dapat menghasilkan nilai yang baik karena adanya dorongan motivasi dalam diri siswa.

Peneliti memfokuskan penelitian ini pada sejauh mana keterampilan seorang siswa dalam menulis puisi sesuai tema yang diberikan oleh guru. Di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian, ditemukan bahwa pembelajaran puisi terbatas pada materi yang berasal dari buku panduan yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, hal ini menimbulkan keinginan peneliti untuk mendalami penggunaan media pembelajaran demi membangkitkan ketertarikan siswa untuk belajar dan mengasah bakat mereka untuk terampil menulis puisi.

Media gambar animasi menjadi media terpilih yang digunakan untuk penelitian ini. Penggunaan media yang menarik membuat siswa lebih berminat belajar dan memberikan semua perhatiannya pada proses pembelajaran. Dengan ini diharapkan dengan penggunaan media gambar animasi mampu membuat siswa berminat untuk belajar puisi dan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis puisi.

1. Media Gambar Animasi

(Nazmi, 2017:49) Media animasi adalah serangkaian gambar yang dapat bergerak. Media tersebut memiliki pesona tersendiri karena keunikannya. Pemanfaatan media animasi dapat memfasilitasi siswa untuk mengasah bakat dan ketertarikan terhadap sesuatu. Selain itu, media juga digunakan sebagai inovasi baru dalam mengajar di kelas. Misalnya, penggunaan media animasi untuk mempermudah siswa mencerna materi dan menghidupkan suasana di kelas. Penerapan media animasi berpengaruh pada karakter siswa terutama berhubungan dengan sikap, kepekaan, perhatian, motivasi, dan ketertarikan. Rasa tertarik siswa terhadap media gambar animasi inilah yang dapat menghasilkan nilai positif dari dalam diri siswa.

2. Keterampilan Menulis

Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan jika ingin menghasilkan sebuah

tulisan. Pertama, bagaimana bentuk bahasa yang dipilih oleh penulis mulai dari bahasa yang sederhana, gampang, bahkan sulit. Kedua, apa isi (makna) yang berusaha disampaikan dalam karangan tersebut. Ketiga, tata cara penyajian yang dimulai dari pembukaan hingga penutup. Setiap karangan dikatakan baik tidak terlepas dari unsur berikut: bagian pendahuluan, dibuat semenarik mungkin untuk mengundang rasa penasaran orang dan memaparkan sekilas mengenai maksud karangan tersebut; bagian isi menjembatani pendahuluan, isi, dan penutup untuk saling berikatan satu sama lain; bagian penutup selalu diakhiri simpulan.

Byrne (Hatmo, 2021:2) seseorang dikatakan mampu menguasai keterampilan menulis apabila ia dengan mudahnya mampu mencurahkan pikiran ataupun pandangannya ke dalam sebuah tulisan. Kemudian secara tidak langsung juga mereka telah terbiasa merangkai kalimat yang berkorelasi tiap paragrafnya sehingga siswa mampu mengkomunikasikan kegiatannya ke pembaca. Di samping itu, orang yang mampu menulis berarti ia mampu mengenal dan menulis simbol-simbol grafis dalam bentuk kata-kata yang kemudian berkembang menjadi kalimat.

Pada era sekarang ini, keterampilan menulis akan memberikan ruang kepada mereka yang berpotensi menjadi seorang cendekiawan. Orang-orang tidak lagi membatasi diri untuk maju sehingga hal tersebut juga berpengaruh pada pandangan seseorang terhadap konsep cendekiawan. Hasil karya para penulis berupa tulisan telah menjangkau pembaca beragam kalangan karena beragam jenis karya sastra juga sesuai dengan usia pembaca. Jika dilihat dari prosesnya, sebuah tulisan juga memerlukan target dalam tahap penyelesaiannya.

3. Hakikat Puisi

Puisi itu merupakan ciptaan manusia, yang berupa ungkapan jiwa. Kemudian ungkapan tersebut dituangkan ke dalam bahasa yang artistik, berirama, dan penuh

emosional. Misalnya, sebuah puisi memakai kata-kata kias yang berbeda maknanya dengan kata denotatif biasa. Hal tersebut dengan tujuan supaya puisinya menimbulkan kesan indah dan bahasanya berbeda dari bahasa karya sastra pada umumnya. Selain itu susunan kata setiap bait juga berirama dan beraturan sehingga enak didengar layaknya lantunan musik. Sebagai seorang manusia, banyak sarana yang dapat digunakan untuk mengungkapkan isi hati, salah satunya puisi (Samosir via Setiawan dan Andayani, 2019:30).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa puisi adalah sebuah karya sastra dari hasil pemikiran manusia yang memiliki keindahan pada kata-katanya seperti kiasan, pengulangan kata, pencitraan, dan selaras serta berirama yang di dalamnya terdapat sebuah makna yang ingin disampaikan penulis kepada pembacanya.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan jenis penelitiannya eksperimen. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian quasi eksperimental dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar animasi, apakah dapat membantu atau memotivasi keterampilan siswa dalam menulis puisi. Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu sebagai berikut: (1) Variabel bebas (X) adalah media gambar animasi, yaitu Pengaruh penggunaan media gambar animasi dalam pembelajaran menulis puisi. (2) Variabel terikat (Y) adalah keterampilan menulis puisi siswa. Penelitian ini dilakukan dengan membagi dua kelas, kelas 1 yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media gambar animasi dalam proses pembelajaran menulis puisi. kelas 2 yaitu kelas kontrol yang tidak menggunakan media gambar animasi dalam proses pembelajaran menulis puisi. Instrumen pada penelitian ini adalah instrumen yang berbentuk tes berupa soal

untuk menulis puisi sesuai tema yang diberikan. Data untuk penelitian ini diperoleh dari nilai tes keterampilan menulis puisi siswa, yang akan digunakan sebagai ukuran keterampilan menulis puisi mereka. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan peneliti pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah didapatkan kemudian data dianalisis dengan tiga tahap yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis, kemudian data diuji dengan cara kuantitatif dengan bantuan program SPSS 16.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut gambaran data hasil penelitian:

1. Kelas Eksperimen

Tabel 1 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Anisa Mesra Julita	45	80
2.	Asmy Adriansyah	55	85
3.	Ayra Utami	65	90
4.	Chika Fania	50	75
5.	Dela Wahida	60	85
6.	Gigih Pratama	40	75
7.	Ikhwan Rahman Nabil Iman	35	74
8.	Iksan	40	78
9.	Ilham Erdiansyah	25	70
10.	Lutfi Azril Nafiansyah	50	80
11.	M. Aiman	60	75
12.	M. Amirul Haziq	65	85
13.	M. Candra	50	78
14.	M. Daffa Adli	55	80
15.	M. Izwan Azizul	45	70
16.	Meladi Saputra	40	70
17.	Muhammad Haziq Rizki	70	93
18.	Muhammad Sahrizam	60	85
19.	Nanda Wulandari	65	88
20.	Rahmat Sadeta	45	80

21	Tiara Dewita Sari	75	95
22.	Vika Meiriska Ifani	60	80
	Jumlah Nilai	1155	1771
	Rata-Rata	53	81

Pada tabel 1, kelas eksperimen terpilih menjadi kelas yang menerapkan media gambar animasi. Dilihat dari tabel 1, total nilai seluruh siswa yakni 1155 dan rata-rata nilai *pretest* 53. Kedua, hasil *posttest* di kelas yang sama menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh 1771 dan rata-ratanya 81. Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan nilai *pretest* setelah menggunakan media gambar animasi yaitu dari 53 menjadi 81.

2. Kelas Kontrol

Tabel 2 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Agil Arlansyah	35	75
2.	Aji Rasif	40	78
3.	Arsena Radja Junior	60	88
4.	Celsi Aulia Putri	55	80
5.	Danul Hendri Kus	60	85
6.	Egi Satria	25	70
7.	Fahri Adha	40	80
8.	Hanafi Abian	70	92
9.	Hanifa Aini	40	80
10.	Ikram Dima Putra	50	85
11.	Iwan Feri Irawan	50	78
12.	M. Faiz	55	88
13.	M. Iqbal Albukhari	60	82
14.	Manda Maulia Putri	65	88
15.	Muhammad Farhan	40	75
16.	Muhammad Faril	35	75
17.	Muhammad Rizki	75	95
18.	Muhammad Syakil	50	84
19.	Nabila Gusniza	45	80
20.	Shelina Ulfah	30	70
21.	Wahyu Tafsir	45	80
22.	Yul Puspita	40	78

23.	Putri Amanda	65	90
24.	Dava Faizan Putra	50	85
	Jumlah Nilai	1180	1961
	Rata-Rata	49	82

Dari tabel 2 dapat dinyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menulis puisi tanpa menggunakan media pembelajaran dengan total nilai sebanyak 1180 dan rata-rata *pretest* 49 di kelas kontrol. Dan dinyatakan hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh 1961 dan rata-ratanya 82. Jika dibandingkan nilai rata-rata keduanya terlihat bahwa nilai *posttest* lebih besar karena penerapan media gambar animasi berpengaruh yakni berada di angka 82, sedangkan nilai rata-rata *pretest* hanya sebesar 49.

3. Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
NILAI PRETEST 8A	.136	22	.200*	.976	22	.853
NILAI PRETEST 8B	.150	22	.200*	.973	22	.779

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Sesuai dengan tabel tersebut, kelas VIII A memiliki nilai signifikan *pretest* sebesar 0.853, sedangkan kelas VIII B memiliki nilai signifikansi *pretest* sebesar 0.779. Nilai signifikan kedua kelas lebih besar dibandingkan nilai alpha 0.05. Kelas VIII A nilainya $0.853 > \alpha = 0.05$ dan kelas VIII B nilainya $0.779 > \alpha = 0.05$. maka disimpulkan keduanya berdistribusi normal.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
NILAI POSTTEST 8A	.164	22	.126	.953	22	.357
NILAI POSTTEST 8B	.163	22	.133	.967	22	.648

a. Lilliefors Significance Correction

Sesuai dengan tabel tersebut, kelas VIII A memiliki signifikan *posttest* sebesar 0.357, sedangkan kelas VIII B memiliki nilai signifikansi *posttest* sebesar 0.648. Nilai signifikan kedua kelas lebih besar dibandingkan nilai alpha 0.05. Kelas VIII A nilainya $0.357 > \alpha = 0.05$ dan kelas VIII B nilainya $0.648 > \alpha = 0.05$.

4. Uji Homogenitas

Tabel 4 Uji Homogenitas pretest dan posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol Test of Homogeneity of Variances

HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.016	1	43	.901

Sesuai dengan hasil tes uji homogenitas pada tabel di atas, signifikan yang didapatkan dari uji homogenitas 0.901. Varians data *pretest* kelas VIII A dan VIII B bersifat homogeny karena 0.901 lebih besar dari 0.05.

Sesuai dengan hasil tes uji homogenitas pada tabel di atas, signifikan yang didapatkan dari uji homogenitas adalah 0.858. Varians data *posttest* kelas VIII A dan VIII B bersifat homogen karena 0.858 lebih besar 0.05.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada sampel terpilih disimpulkan bahwa probabilitas lebih besar dari 0.05. Jadi, varians kedua kelas bersifat homogen.

5. Uji Hipotesis

Kriteria yang dipilih untuk menguji hipotesis

- Tidak terdapat pengaruh penggunaan media gambar animasi terhadap

keterampilan menulis puisi siswa kelas VIII karena angka probabilitas lebih besar dari 0.05 dan H_0 diterima.

- Munculnya pengaruh penggunaan media gambar animasi terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas VIII karena angka probabilitas lebih kecil 0.05 dan H_0 ditolak.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Samples 1: HASIL BELAJAR SISWA - KELAS	79.609	6.741	.994	77.607	81.611	80.095	45	.000

Hasil uji hipotesis dalam tabel di atas terlihat bahwa probabilitasnya berada di 0.000. Nilai signifikan kelas VIII A dan VIII B yakni 0.000 lebih kecil dari 0.05 sehingga H_0 ditolak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media gambar animasi berpengaruh pada kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII.

Sesuai dengan analisis data pada *pretest* dan *posttest*, keduanya terdapat perbedaan yang cukup signifikan setelah adanya pemanfaatan media gambar animasi. Hasil *pretest* sampel dari kelas eksperimen yakni nilai rerata sebesar 53 sebelum adanya penggunaan media. Jika hasil *posttest* berbeda jauh dari hasil *pretest* maka media gambar animasi berpengaruh penting sehingga mendapat nilai rata-rata *posttest* sebesar 81.

Sedangkan hasil analisis pada kelas kontrol dengan pembelajaran biasa tanpa dilakukan perlakuan didapatkan nilai sebesar 49. Dan nilai setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan media gambar

animasi dalam proses pembelajaran. Diperoleh nilai posttest yaitu 82.

Untuk hasil uji normalitas yang telah dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol yakni 0,779 lebih besar dari 0,05. Selanjutnya nilai 0,648 lebih besar 0,05 menjadi hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Kedua variabel berada di atas 0,05 sehingga disimpulkan bahwa kedua variabel berdistribusi normal.

Analisis selanjutnya yaitu uji homogenitas menggunakan SPSS 16 untuk mengetahui persamaan dan perbedaan kedua sampel. Nilai signifikan *pretest* sebanyak $0,901 > 0,05$ dan nilai *posttest* sebanyak $0,858 > 0,05$. Kedua sampel yang telah diteliti termasuk kategori homogen karena nilai signifikansi berada di atas 0,05.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk melihat apakah eksperimen yang dilakukan memiliki pengaruh terhadap keterampilan menulis puisi siswa. Uji hipotesis ini dilakukan berbantuan menggunakan program SPSS 16. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai probabilitas (signifikan) adalah 0.000. Berdasarkan uji hipotesis di atas dapat ditarik kesimpulan dari nilai probabilitas (signifikan) yang didapatkan yaitu $0.000 < \alpha = 0.05$, maka H_0 ditolak. Maka hal ini membuktikan terdapat pengaruh penggunaan media gambar animasi terhadap keterampilan menulis puisi siswa. Dari beberapa pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan media gambar animasi berpengaruh terhadap pembelajaran menulis puisi siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti, penggunaan media gambar animasi terhadap keterampilan menulis puisi, disarankan untuk digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih aktif dan kreatif, dan juga salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media gambar animasi sebagai media pembelajaran menulis puisi pada siswa SMP. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada saat diberikan perlakuan dan siswa yang tidak diberikan perlakuan, terlihat juga dari nilai pretest dan posttestnya. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai probabilitas (signifikan) yang diperoleh dari uji hipotesis adalah 0.000, maka H_0 ditolak, artinya ada terdapat pengaruh penggunaan media gambar animasi terhadap keterampilan menulis puisi siswa.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Falahudin, I. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaiswara, Nomor 4.
- Hatmo, T. K. 2021. *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*: Lakeisha
- Mahnun, N. 2012. *Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Pemikiran Islam, Volume 37, Nomor 1.
- Nazmi, M. 2017. *Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGRI 2 Bandung*. Jurnal

Pendidikan Geografi, Volume 17,
Nomor 1.

Setiawan, P. E. K. dan Andayani. 2019.
Strategi Ampuh Memahami Puisi
Teori Semiotika Michael
Riffaterre dan Penerapannya:
Eduvision