



Pengaruh Media Pembelajaran *Motion Graphic* terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu

¹Ardo Febriansyah; ²Gumono; ³Noermanzah

¹²³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

Korespondensi: ardofebriansyah3@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, salah satunya adalah meningkatnya kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan. Media video animasi *Motion Graphic* diprediksi berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks biografi. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* terhadap kemampuan menulis teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen semu, membandingkan nilai pretes dengan posttes setelah penggunaan media video animasi *Motion Graphic*. Populasi penelitian ini sebanyak 214 siswa, dengan sampel 34 siswa kelas X MIPA C. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes. Teknik analisis data menggunakan uji paired t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media video animasi *Motion Graphic* terhadap kemampuan menulis teks biografi terlihat dari kelebihan dari media ini seperti menarik perhatian siswa karena memadukan suara dan gambar. Hal ini dibuktikan dengan uji T, yaitu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu 11,666 lebih besar dari 2.03. dari nilai sign (2-tailed) yaitu 0.000 lebih kecil dari 0,05 maka Ha diterima. Harapannya, pada masa mendatang dapat dikembangkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini.

Kata kunci: Media Video Animasi, Menulis Teks Biografi

Abstract

The development of technology has a significant impact on the world of education, one of which is the increasing need for relevant learning media. Motion Graphic animation video media is predicted to influence the ability to write biographical texts. Therefore, this study aims to determine the effect of using Motion Graphic animation video learning media on the ability to write biographical texts of class X students of SMA Negeri 6 Kota Bengkulu. This study uses a quantitative approach and quasi-experimental method, comparing pretest and posttest scores after using Motion Graphic animation video media. The population of this study was 214 students, with a sample of 34 students of class X MIPA C. The data collection technique used a test technique. The data analysis technique used a paired t-test. The results showed that there was an effect of Motion Graphic animation video media on the ability to write biographical texts seen from the advantages of this media such as attracting students' attention because it combines sound and images. This is evidenced by the T test, t_{count} is greater than t_{table} which is 11.666 greater than 2.03. from the sign value (2-tailed) which is 0.000 less than 0.05 then Ha is accepted. It is hoped that in the future, various technology-based learning media can be developed that are appropriate to the needs and characteristics of today's students.

Keywords: Media Video Animation, Writing Text Biography

PENDAHULUAN

Menulis sebagai kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan informasi tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Dalman, 2020:3). Sedangkan menurut Kasupardi dan Supriatna (2010:5) menulis adalah suatu proses yang menggunakan lambang-lambang (huruf) untuk menyusun, mencatat, dan mengomunikasikan serta dapat menampung aspirasi yang dapat menghibur, memberi informasi dan menambah pengetahuan. Kegiatan menulis mencakup beberapa unsur, yaitu: penulis, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca.

Hal ini karena ketika didalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa jenis teks yaitu teks laporan observasi, teks eksposisi, teks eksplanasi, teks cerita pendek, teks biografi, teks prosedur, teks diskusi, teks ulasan, teks persuasi. Selain itu, pembelajaran berbasis teks bertujuan untuk mengembangkan pemikiran kritis siswa dan mengembangkan kemampuannya dalam memahami berbagai teks. Menurut Zulfikar (2008:15) "Teks biografi merupakan riwayat hidup seseorang yang ditulis orang lain" karena dalam biografi juga menceritakan kehidupan seseorang baik dalam pengalaman, masalah, perasaan, maupun kenangan yang pernah terjadi dalam kehidupan seseorang yang mampu menggambarkan watak atau kepribadian dari seseorang yang diceritakan dalam biografi tersebut. Sedangkan Sukirno (2016:55) menyatakan bahwa biografi adalah tulisan yang isinya menceritakan atau mengisahkan kehidupan seseorang atau orang lain. Dalam tulisan tersebut juga berisi biodata, dan riwayat hidup tokoh yang ditulis. Sependapat dengan hal tersebut Harahap (2014:6) menyatakan bahwa biografi, yaitu penelitian terhadap seorang tokoh dalam hubungannya dengan masyarakat; sifat-sifat, watak, pengaruh pemikiran dan idenya, dan pembentuk watak tokoh tersebut selama hayatnya. Selanjutnya, Nugraha (2013:1) menjelaskan biografi adalah sebuah kisah riwayat hidup seseorang, bisa berbentuk beberapa kata, beberapa baris kalimat, atau bisa juga dalam bentuk buku, ditulis dalam bahasa tutur atau gaya bercerita yang menawan dan mendekatkan antara pembaca dan tokoh yang disosokkan. Menurut Zabadi dan Sutejo (2014), struktur atau bagian teks biografi dibagi menjadi tiga yaitu orientasi, peristiwa dan masalah, dan reorientasi.

Dengan keterampilan menulis yang kreatif siswa diharapkan mampu menulis teks biografi. Keterampilan menulis sangat penting bagi setiap siswa, karena untuk mengasah keterampilan menulis tersebut seorang siswa harus memiliki banyak ide, ilmu pengetahuan, dan pengalaman hidup dengan keterampilan menulis yang kreatif siswa diharapkan mampu menulis teks biografi (Kusumaningsih, 2013:66). Ada beberapa hal yang harus dihadapi seorang siswa dalam menulis sebuah karya. Kendala yang pertama adalah kurang mampunya siswa mengekspresikan pendapat, gagasan, ide, dan imajinasi yang luas dan dalam bahasa tulisan. hal ini diketahui berdasarkan pengamatan dan diskusi dengan siswa bahwasannya ada beberapa siswa tidak pernah latihan menulis, baik itu menulis kata-kata yang sederhana, serta siswa juga tidak banyak membaca berbagai referensi baik itu novel, puisi, syair, quotes, cerpen, bahkan buku-buku mengenai pengetahuan. Oleh karena itu, guru haruslah memperbaiki proses pembelajaran menulis teks biografi, salah satunya yaitu pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Media video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya (Husni, 2021:17). Sedangkan menurut

Rahmayanti (2018:431) "Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong memotivasi belajar, memperjelas dan memudahkan konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami (Miarso, 2016: 32). Penggunaan media akan merangsang siswa lebih kreatif dan mampu membuat sebuah tulisan yang baik, sebagai akibatnya siswa lebih tertarik buat mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran menulis biografi. Menurut Mantasiah (2016) media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran, melalui media video animasi, pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, singkatnya media adalah alat yang digunakan oleh guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran(Musficon, 2020:28).

Karena itulah penulis menetapkan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat diprediksi mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran berupa video animasi *Motion Graphic*. Dapat diketahui ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis teks biografi sehingga dari kelebihan dan kekurangan media video animasi *Motion Graphic* ini diharapkan mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Andriana (2014:11) kelebihan media video animasi *Motion Graphic* ini berupa layar video yang menampilkan karakter/objek animasi yang terasa seperti sedang melalui percakapan, dialog, atau pidato lisan. Sedangkan kekurangan dari media video animasi *Motion Graphic* ini menurut Kurniawan (2015) media video animasi *Motion Graphic* memerlukan waktu yang lama untuk terciptanya suatu video, belum semua guru bisa menggunakan media video animasi ini.

Berdasarkan penjelasan diatas penggunaan media video animasi *Motion Graphic* dapat mempengaruhi kemampuan menulis teks biografi siswa, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut. Ditambah lagi disekolah tersebut belum menerapkan media pembelajaran media video animasi *Motion Graphic*, jadi dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang dimiliki oleh media tersebut dapat mempersiapkan sumberdaya manusia melalui pendidikan yang berkualitas. Melalui media video animasi *Motion Graphic* diharapkan pada pembelajaran menulis teks biografi lebih efektif dan lebih baik. Dengan menggunakan media video animasi *Motion Graphic* dapat memotivasi siswa untuk menghasilkan lebih banyak ide dan gagasan kreatif yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis teks biografi. Berdasarkan beberapa kelebihan yang ada dalam media video animasi *Motion Graphic* tersebut tentunya memiliki pengaruh positif dalam pembelajaran menulis teks biografi. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data primer, menurut Sugiyono data primer sebuah data yang langsung didapatkan dari sumber dan diberi kepada pengumpul data atau peneliti. Dan skala data yang digunakan yaitu skala rasio karena skala pengukuran ini memungkinkan untuk melakukan jenis perhitungan dan menarik kesimpulan.

METODE

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji

hipotesis yang telah ditetapkan (Siyoto & Sodik, 2015:27). Sedangkan, Sugiyono (2016:14) menyatakan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka-angka dan analisis data menggunakan statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodekuasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen merupakan metode penelitian yang pada pelaksanaannya tidak memakai penugasan secara acak, melainkan menggunakan kelompok yang telah ada. Penggunaan metode kuasi eksperimen ini didasarkan atas pertimbangan agar dalam pelaksanaan penelitian ini pembelajaran berlangsung secara alami, dan siswa tidak merasa dieksperimenkan, sebagai akibatnya dengan situasi yang demikian diharapkan bisa memberikan kontribusi terhadap taraf kevalidan penelitian.

Desain penelitian pada penelitian ini adalah ini pre-experimental *design* model *one-group pretest-posttest design*. *Desain one-group pretest-posttest design* merupakan desain penelitian eksperimen yang mengharuskan peneliti melakukan pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan cara ini, peneliti dapat membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu, dan Waktu penelitian adalah pada tanggal 5 Mei 2023. Pengambilan data penelitian dilakukan disekolah tersebut, khususnya pada kelas X MIPA C. Populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X IPA SMA Negeri 6 Kota Bengkulu tahun ajaran 2023/2024. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. *Populasi Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu*

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	X IPA A	36 Orang
2	X IPA B	36 Orang
3	X IPA C	34 Orang
4	X IPA D	36 Orang
5	X IPA E	36 Orang
6	X IPA F	36 Orang
Jumlah		214 Orang

Sampel yang digunakan yaitu dengan teknik *simple random sampling*. *Random sampling* adalah pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperbaikan strata yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2016:120). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak satu kelas dari keseluruhan populasi, kelas tersebut adalah kelas X MIPA C yang berjumlah 34 orang. Pemilihan sampel tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini menggunakan aplikasi *wheelofnames.com*. Pada penelitian ini peneliti juga akan memberikan gambaran penelitian yang akan peneliti lakukan, Pertama, peneliti akan melihat rata-rata nilai dari hasil pretest dan menyimpulkan bagaimana kemampuan menulis teks biografi siswa sebelum diberi perlakuan. Kemudian, peneliti melakukan posttest diawali dengan memberikan perlakuan berupa penjelasan materi teks biografi dengan menggunakan media video animasi *Motion Graphic* dan diakhiri dengan posttest. Hasil dari posttest akan menggambarkan bagaimanakah kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Terakhir peneliti akan melihat ada tidaknya pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menulis teks biografi siswa, dengan cara menguji normalitas

menggunakan uji Shapiro-Wilk. Sedangkan untuk homogenitas digunakan uji F, lalu uji hipotesis digunakan uji t.

Variabel dalam penelitian ini ada dua macam yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), sedangkan variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes, menurut (Arikunto, 2006:223) tes digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Adapun penjabaran mengenai teknik tes adalah sebagai berikut, data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan teknik tes, data tersebut adalah hasil dari belajar kemampuan menulis teks biografi. Tes dalam penelitian ini dilakukan saat posttest dilakukan setelah sampel kelas mendapat perlakuan menggunakan media vidio animasi dalam pembelajaran menulis teks biografi.

Instrumen yang digunakan dalam pembuatan video menggunakan validasi ahli media dan validasi ahli materi, sedangkan instrument pengumpulan data berupa tes untuk mengetahui kemampuan menulis teks biografi dengan menggunakan media video animasi *Motion Graphic*. Tes dilakukan setelah diberikan perlakuan dan tes yang dilakukan berupa tes esai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Prettest dan Posttest Kemampuan Menulis Teks Biografi

a. Hasil Pre Test Kemampuan Menulis Teks Biografi

Prettest dilakukan sebelum dilakukannya penelitian dengan menggunakan media video animasi *motion graphic*. Ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai tolak ukur penentuan sampel pada penelitian. Adapun hasil Prettest siswa dalam kemampuan menulis teks biografi dapat dilihat pada lampiran IV. Dapat diketahui kemampuan awal siswa kelas X MIPA C memiliki rata-rata sebesar 61,4.

b. Hasil Posttest Kemampuan Menulis Teks Biografi

Posttest dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi *motion graphic*. Adapun hasil posttest siswa dalam kemampuan menulis teks biografi dapat dilihat pada lampiran V dapat diketahui kemampuan siswa kelas X MIPA C memiliki rata-rata sebesar 74,4.

2. Hasil Normalitas Data Prettest dan Data Posttest

a. Uji Normalitas Data Prettest

Pengujian normalitas dengan rumus ini data dapat dikatakan normal apabila hasil perhitungan menghasilkan nilai $P \text{ Value} > \alpha = 0,05$. Pada pengujian normalitas data saat pretest dapat dilihat pada lampiran IV yang menunjukkan hasil uji Shapiro-Wilk pada taraf signifikan 5% sebesar 0,96469, yang menunjukkan nilai p value nya berada di antara $0,1-0,5 > \alpha = 0,05$. artinya p value $> \alpha = 0,05$ mengindikasikan bahwa data pretest berdistribusi normal. . Hasil dari uji normalitas data pretest menggunakan SPSS dapat disajikan dalam tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel 2. *Tests of Normality Pretest*

Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.
Preteis	.967	34	.372
t			

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh nilai signifikan dari uji Shapiro-Wilk sebesar 0,372 kerena nilai $sig = 0,372 > \alpha = 0,05$ yang artinya $:H_0$ diterima sehingga dapat disimpulkan data berdistrbusi normal.

b. Hasil Uji Normalitas Data Posttest

Pengujian normalitas data saat posttest dapat dilihat pada lampiran V yang menunjukkan hasil uji Shapiro Wilk pada taraf signifikan 5% sebesar 0,933137, yang menunjukan nilai P Value nya berada diantara $0,05-0,1 > \alpha = 0,05$.artinya P Value $> \alpha = 0,05$ mengindikasikan bahwa data postetst berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas data postest dapat disajikan dalam Tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 3. *Tests of Normality Posttest*

Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.
Poistt	.939	34	.058
eist			

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh nilai signifikan dari uji Shapiro-Wilk sebesar 0,58. Kerena nilai $sig = 0,58 > \alpha = 0,05$ yang artinya $:H_0$ diterima sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

3. Hasil Uji Prasyarat

a. Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui bahwa penelitian berasal dari data yang berdistribusi normal. Data dapat dilihat pada lampiran IV. kriteria normal dipenuhi jika hasil uji signifikan untuk taraf signifikan 0,05. jika nilai $sig > \alpha$ maka data yang dianalisis berdistribusi normal. Sedangkan jika $sig < \alpha$ maka data hasil penelitian tidak berdistribusii normal. Hasil dari uji normalitas dapat disajikan dalam Tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4. *Normalitass Pretest dan Posttest*

	sig Shapiro-Wilk
Pretest	0,372
Posttest	0,58

Dari tabel 4.3 dapat diketahui bahwa nilai sig Shapiro-Wilk masing-masing variabel menunjukkan lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Homogenitas

Tabel 5. *Homogenitas Pretest Posttest*

varian pretest	112,1934046
varian posttest	64,73440285
Fhitung	1,733134156
Ftabel	1,787821747

Berdasarkan tabel 4.4 hasil dari uji homogenitas antara data pretest dan posttest dikelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu mendapatkan hasil f_{hitung} sebesar 1,73 dan nilai f_{tabel} sebesar 1,79 Kaidah pengujian data untuk melihat data yang diuji homogen atau tidak menyatakan bahwa $f_{\text{hitung}} < f_{\text{tabel}}$. Jadi, data pretest dan posttest dikelas X MIPA C SMA 6 Kota Bengkulu menyatakan homogen karena berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bawah f_{hitung} (1,73) $< f_{\text{tabel}}$ (1,79). Hasil dari uji homogenitas menggunakan SPSS dapat disajikan dalam tabel 4.5. Sebagai berikut :

Tabel 6. *Homogenitas Test of Homogeneity of Variances*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.966	1	66	.166

H_0 : data pretest dan postets bersifat homogen atau sama

H_1 : data pretest dan postets bersifat heterogenitas atau berbeda

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh nilai signifikan dari uji Shapiro-Wilk sebesar 0,166. Kerena nilai $\text{sig} = 0,166 > \alpha = 0,05$ yang artinya : H_a diterima sehingga dapat disimpulkan data pretest dan postets bersifat homogen atau sama.

Kesimpulan hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data yang peneliti olah dari hasil pretest dan postest memenuhi syarat untuk dilanjutkan uji hipotesis karena setelah dihitung dengan uji Shapiro-Wilk data yang diambil berdistribusi normal baik pretest maupun postest. Kemudian, data juga terbukti homogen yang artinya hasil pretest dan postest memiliki varian yang sama yang telah dibuktikan melalui uji F.

4. Hasil Uji T

Uji hipotesis atau uji data utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dengan menggunakan rumus uji T, untuk memberikan kesimpulan penelitian mengenai kemampuan menulis teks biografi dikelas X MIPA C SMA Negeri 6 Kota Bengkulu. Hasil analisis data menggunakan rumus uji T dapat dilihat pada lampiran IX.

Tabel 7. *Paired Samples Test*

Paired Differences	T	df

		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper	
Par	pretest	-	6.483	1.112	-15.233	-10.709	-
ir	-	12.971				11.666	
1	posttest						

Berdasarkan data dan rumus pengujinya hipotesis dengan rumus SPSS diatas. Maka diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -11,666 dan t_{tabel} sebesar 2,0345 yang merupakan daerah penolakan H_0 . Selain itu jika dilihat dari nilai Sign (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 juga ditolak. Jadi berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan menulis teks biografi saat menggunakan media video animasi *motion graphic* pada siswa kelas X MIPA C SMA Negeri 6 Kota Bengkulu.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi *motion graphic* dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks biografi siswa dibandingkan dengan sebelum menggunakan media animasi *motion graphic*. Penggunaan media video animasi *Motion Graphic* ini dimaksudkan agar siswa tidak merasa jemu ketika dalam proses pembelajaran, terlebih lagi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap mudah, oleh karena itu siswa jadi masa bodoh dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penyajian materi yang monoton menjadikan siswa malas untuk memperhatikan materi pembelajaran. Melalui media tersebut, siswa dalam belajar nantinya tidak menghikayal dan mengambang tentang materi yang diajarkan dan dengan kehadiran media ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan dapat hasil nilai yang tuntas dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti dan Mustadi (2014) yang menyatakan bahwa media animasi mampu membantu tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran menulis di kelas.

Media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* bukan hanya membuat proses pembelajaran yang lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Apabila hanya mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika dilakukan dengan kegiatan melihat atau mengalami sendiri melalui video animasi maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik sehingga proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton. Sejalan dengan pendapat Limbong dan Simarmata (2020) yang menjelaskan video animasi merupakan media pembelajaran yang berasal dari sekumpulan berbagai objek yang tersusun sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu.

Sebelum diberikan perlakuan terhadap media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* dan tanpa menggunakan media pembelajaran video animasi *Motion Graphic* diadakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi pembelajaran. Adapun hasil pretest yang diperoleh berupa nilai tertinggi sebesar 78, nilai terendah sebesar sebesar 33, dan nilai rata-rata 61,4. Dapat diketahui bahwa terdapat 9 orang siswa

dalam kategori tinggi dengan persentase 26%, 11 siswa dalam kategori sedang dengan persentase 32%, 10 siswa dalam kategori rendah dengan persentase 29%, 4 siswa dalam kategori sangat rendah dengan persentase 12%. Maka dapat disimpulkan hanya 9 siswa yang masuk dalam kategori tuntas dengan persentase 26%, sedangkan 25 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 74%. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widayati (2018) tentang "Pengaruh media Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Ekposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Slawi". Hasil penelitian didapatkan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 57,5. Nilai ini lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 47,83. Hasil analisis data menggunakan uji T sebesar 2,63 sedangkan pada taraf signifikansi $\alpha= 0,05$ adalah 42,557.

Setelah kemampuan pretest diperoleh, maka selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan perlakuan media pembelajaran video animasi *motion graphic*. Kemudian adapun hasil nilai posttest diperoleh nilai tertinggi sebesar 87, nilai terendah 59, dan nilai rata-rata sebesar 74,4. Dapat diketahui bahwa terdapat 8 siswa dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 24%, 19 siswa dalam kategori tinggi dengan persentase 56%, 6 siswa dalam kategori sedang dengan persentase 18%, 1 siswa dalam kategori rendah dengan persentase 3%. Maka dapat disimpulkan terdapat sebanyak 27 siswa yang masuk kedalam kategori tuntas dengan persentase 79%, sedangkan 7 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 21%. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jannah, dkk (2018) tentang "Pengaruh Media Video Animasi *Motion Graphic* terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP N 13 Surabaya". Hasil penelitian didapatkan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 73,58. Sedangkan hasil rata-rata pada kelas Eksperimen sebesar 82,53. Hasil analisis data menggunakan uji T sebesar 3,37 sedangkan pada taraf signifikansi $\alpha= 0,05$ adalah 2,00

Berdasarkan hasil pengujian uji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t kedua variabel dengan hasil yang diperoleh sebesar $t_{hitung} = 11,666$ dan $t_{tabel} = 2,03$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,666 > 2,03$) maka H_a dapat diterima, yaitu ada pengaruh antara kemampuan menulis teks biografi saat menggunakan media pembelajaran video animasi *Motion Graphic*. Jika dilihat dari nilai sign (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 juga ditolak. Jadi berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan menulis teks biografi saat menggunakan media video animasi *Motion Graphic* pada siswa kelas X MIPA C SMA Negeri 6 Kota Bengkulu.

PENUTUP

Terdapat pengaruh yang signifikan dari media video animasi *Motion Graphic* terhadap kemampuan menulis teks biografi siswa kelas X MIPA C SMA Negeri 6 Kota Bengkulu, Kemampuan menulis teks biografi siswa sebelum menggunakan media video animasi *Motion Graphic* (pretest) diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,4. Sedangkan nilai kemampuan menulis teks biografi siswa setelah menggunakan media video animasi *Motion Graphic* (posttest) diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,4. Berdasarkan hasil hipotesis yang telah dilakukan diperoleh data t_{hitung} sebesar 11,666 dan t_{tabel} sebesar 2,03. Atas perbandingan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_a diterima. Jika dilihat dari nilai sign (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 juga ditolak. Maka, terdapat pengaruh media video animasi *Motion Graphic* terhadap kemampuan menulis teks biografi siswa kelas X MIPA C SMA Negeri 6 Kota Bengkulu, yakni media video animasi

Motion Graphic dinyatakan efektif dalam pembelajaran menulis teks biografi dan membuat siswa lebih baik dalam menuliskan teks biografi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan terlibat dalam penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriana. (2014). *Penerapan media video dan animasi pada materi membran dan mengisi refrigoran terhadap hasil belajar siswa*. Bandung.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250–262.
- Dalman. (2020). *Keterampilan menulis* (Ed. ke-6). RajaGrafindo Persada.
- Harahap, S. (2014). *Metodologi studi tokoh dan penulisan biografi*. Prenadamedia Group.
- Husni, P. (2021). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Jannah, D. M. (2018). Pengaruh media video animasi motion graphic terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMPN 13 Surabaya. *Jurnal Bapala*, 5(1), 1–7.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/23086>
- Kasupardi, E., & Supriatna. (2010). *Pengembangan keterampilan menulis*. Multi Kreasi Satudelapan.
- Kurniawan, A. (2015). *Kesefektifan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman peserta didik kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu Bantul* [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusumaningsih, D. (2013). *Terampil berbahasa Indonesia*. Andi.
- Mantasiah, R. (2016). Media pembelajaran antikorupsi berbasis gender untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran sejak dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan Insani*, 19(2).
- Miarso, Y. (2016). *Menyemai benih teknologi pendidikan* (Ed. ke-2). Prenadamedia Group.
- Musficon. (2020). *Media pembelajaran dan sumber belajar*. Prestasi Pustaka.
- Nugraha, P. (2013). *Ranjau biografi*. Bentang Pustaka.
- Rahmayanti. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Sei Gugus Sukodono. *Jurnal Penelitian PGSD*, 6(4).
<https://e-journal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23606>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukirno. (2016). *Belajar cepat menulis kreatif berbasis kuantum*. Pustaka Pelajar.
- Widyawati. (2018). Pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menulis eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 2 Slawi. *Repository Universitas Negeri Jakarta*.
<http://repository.unj.ac.id/id/eprint/795>
- Zabadi, F., & Sutejo. (2014). *Bahasa Indonesia wahana pengetahuan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.