

PENGUNAAN MEDIA VIDEO *STOP MOTION* DALAM MENCERITAKAN KEMBALI TEKS LEGENDA SISWA KELAS VII

Novi Santi¹⁾, Bella Novia²⁾

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Islam Ogan Komering Ilir Kayuagung
¹⁾novisanti80@gmail.com, ²⁾bellaa.noviaa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media video *stop-motion* dalam menceritakan kembali teks legenda siswa kelas VII. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu. Sampel penelitian ini adalah kelas VII.3 (kelas eksperimen) dan kelas VII.4 (kelas kontrol) yang berjumlah 58 orang. Teknik analisis data dengan menggunakan program SPSS 22 yang dianalisis dengan uji t dan *Levene Statistics*. Nilai sebelumnya pada kelas eksperimen adalah 52,93 dan kelas kontrol sebesar 47,93. Hasil postes kelas eksperimen yaitu 72,24, sedangkan kelas kontrol yaitu 68,28. Hasil hipotesis menunjukkan $t_{hitung} (4,649) > t_{tabel} (1,673)$ dengan signifikansi $> 0,05$ dan tingkat keabsahan 56. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menceritakan kembali teks legenda menggunakan media video *stop motion* dan media visual (buku cetak).

Kata kunci : *media video stop motion, menceritakan kembali, teks legenda*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Melalui bantuan media pembelajaran, guru dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Hal ini dikarenakan, media berfungsi sebagai perantara atau penyalur informasi antara guru dan siswa (Djamarah, 2018, h. 121). Sehingga

dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Salah satu media pembelajaran yang bisa menjadi alternatif bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah media video *stop motion*. Media ini termasuk salah satu jenis produksi kartun yang menggabungkan beberapa bagian gambar menjadi satu adegan animasi hingga membentuk suatu cerita (Adi, 2017, h. 119).

Media video *stop motion* ialah salah satu jenis media audiovisual yang menggabungkan unsur gambar dan suara bahkan tulisan. Penggunaan media audiovisual dalam kegiatan pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap indera penglihatan dan pendengaran, karena tingkat pemahaman siswa akan jauh lebih baik (Jalinus, 2016, h. 7). Dengan tujuan, membantu penambahan kosa kata, daya imajinasi, dan menggabungkan empat keterampilan berbahasa seperti kemampuan berbicara, menyimak, membaca, maupun kemampuan menulis siswa.

Menurut Kustiara (dalam Warsita, 2008, h. 28) menceritakan kembali merupakan kemampuan berbicara yang memegang peranan penting untuk melatih siswa bercerita. Dalam bercerita, seseorang mampu mengungkapkan perasaannya sesuai dengan pengalamannya sehingga dapat dimengerti oleh pendengar.

Menurut George dan Archilles (dalam Fujiani, 2019, h. 15–16) mengartikan legenda sebagai

dongeng tentang tokoh dan peristiwa sejarah tetapi dengan beberapa tambahan yang cenderung mengagungkan nilai-nilai budaya. Teks legenda sama halnya teks fabel yang termasuk dalam sastra lisan dan disampaikan kepada masyarakat tentang asal-usul peristiwa yang tidak diketahui pengarangnya. Adapun ciri-ciri teks legenda diantaranya, sebagai berikut:

- a. Tokoh cerita mempunyai kesaktian.
- b. Adanya unsur keajaiban dalam cerita.
- c. Berhubungan dengan hal-hal gaib.
- d. Adanya unsur sejarah dan cerita yang dianggap benar.
- e. Memiliki amanat atau pesan moral.

Menurut Fujiani (2019, h. 21—25) unsur-unsur intrinsik teks legenda diantaranya: (1) Tema; (2) Tokoh dan penokohan; (3) Alur/plot; (4) Latar/setting; dan, (5) Amanat. Adapun struktur teks legenda diantaranya: (1) Orientasi; (2) Komplikasi; (3) Resolusi; dan (4) Koda.

Penggunaan Media Video Stop Motion dalam Menceritakan Kembali Teks Legenda Siswa Kelas VII

Menurut Fujiani (2019, h. 25—26) kaidah kebahasaan dalam teks legenda diantaranya:

- a. Ada kata kerja aktif transitif dan intransitif.
- b. Artikel “si” dan “sang”.
- c. Ada kata keterangan tempat dan waktu.
- d. Ada kata hubung.

Menurut Fujiani (2019, h. 19—21) terdapat empat jenis teks legenda diantaranya:

1. Legenda keagamaan.
2. Legenda mistik.
3. Mitos pribadi
4. Kearifan lokal/lokal.

Berdasarkan hasil wawancara pada 4 Maret 2023 dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Kayuagung Kabupaten Ogan Komering Ilir yaitu ibu Apriyanti, S.Pd. Permasalahan yang biasa ditemui guru dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu rendahnya kemampuan berbicara siswa pada saat pembelajaran menceritakan kembali teks bacaan dan rendahnya kinerja siswa saat kegiatan belajar. Penyebabnya ialah media ajar yang kurang beragam sehingga pembelajaran menjadi

monoton, kosa kata dalam ungkapan kata dan pembentukan kalimat terbatas. Sehingga berpengaruh pada tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan tujuan pembelajaran.

Mahasiswa Universitas Tanjungpura Pontianak, Parsimin, Stepanus Sahala Sitompul, dan Syukran Mursyid pernah menyelesaikan kajian media video *stop motion* dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Video Stop Motion Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Fluida Statis”. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai tes akhir $33,68 > 9,63$ nilai tes awal. Kemudian, penelitian yang pernah dilakukan oleh Devi Farida Rahma Putri dan Ulhaq Zuhdi, mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Stop Motion Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Detik-detik Proklamasi Siswa Kelas V SDN Gadingmangu 1 Jombang”. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada tingkat sekolah dan materi yang

diukur atau digunakan dalam penelitian. Sedangkan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada penggunaan media video *stop motion*.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik menggunakan media video *stop motion* agar siswa terampil menceritakan kembali teks legenda. Sehingga peneliti memilih judul penelitian “Pengaruh Media Video *Stop Motion* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Legenda Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kayuagung Kabupaten Ogan Komering Ilir”.

METODE PENELITIAN

Menurut Djamarah dan Aswan (dalam Yusniar, 2018, h. 6) metode adalah sarana yang diperlukan demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Metode pada penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif. “Penelitian eksperimen kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain

dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2020, h. 72)”. Dengan desain penelitian yaitu *Quasi Experimental Design* bentuk *nonequivalent control grup design* atau eksperimen semu. Dalam desain ini tidak dimungkinkan untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol secara acak. Penelitian ini diukur menggunakan pengujian sebelum perlakuan dan pengujian setelah perlakuan.

Variabel penelitian yaitu berbagai gejala yang diteliti. Adapun variabel bebasnya (X) yaitu media video *stop motion* dan media visual. Variabel terikatnya (Y) yaitu kemampuan menceritakan kembali teks legenda. Populasi penelitian ini berjumlah 234. Teknik pengambilan data adalah *Purposive Sampling*, khusus kelas VII.3 dan VII.4, masing-masing kelas berjumlah 29 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes unjuk kerja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengujian Prasyarat Analisis

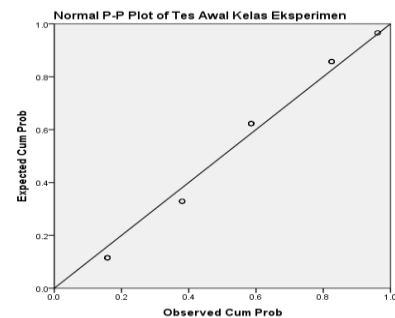
Penggunaan Media Video Stop Motion dalam Menceritakan Kembali Teks Legenda Siswa Kelas VII

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 2 Mei — 24 Mei 2023 di SMP Negeri 3 Kayuagung Kabupaten Ogan Komering Ilir tahun pelajaran 2022/2023. Tes awal dilakukan pada 2 Mei 2023, sedangkan tes akhir dilakukan pada 24 Mei 2023. Tes dilakukan dua kali yaitu tes awal sebelum perlakuan dengan media video *stop motion* dan tes akhir setelah perlakuan dengan media video *stop motion*.

Pengujian sembarang data (sampel) dilakukan untuk mengetahui normalitas sampel. Uji prasyarat merupakan langkah awal dalam pengujian hipotesis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

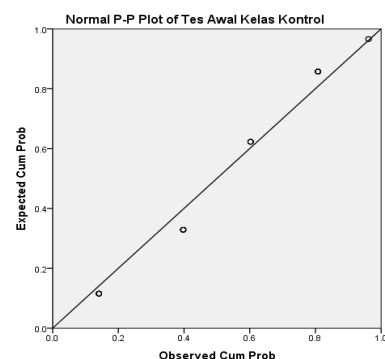
a. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Tes Awal Kelas Eksperimen
Jumlah		29
Parameter	Rata-rata	52,93
Normal ^{a,b}	Standar	6,617
	Deviasi	
Perbedaan	Mutlak	,195
Paling	Positif	,195
Ekstrim	Negatif	-,174
Statistik Tes		,195
Asymp. Sig. (2-belakang)		,091 ^c



b. Uji Normalitas Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Tes Awal Kelas Eksperimen
Jumlah	29
Parameter Rata-rata	47,93
Normal ^{a,b} Standar	6,617
	Deviasi
Perbedaan Mutlak	,188
Paling Positif	,188
Ekstrim Negatif	-,168
Statistik Tes	,188
Asymp. Sig. (2-belakang)	,069 ^c



Berdasarkan kedua tabel tersebut terlihat bahwa data berdistribusi normal, hal ini terlihat dari tingkat signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kemampuan menceritakan kembali teks legenda mempunyai tingkat signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,091 > 0,05 dan kelas kontrol sebesar 0,069 > 0,05.

Dari gambar P-P Plot menceritakan kembali teks legenda di atas, kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan kesenjangan antara nilai yang diamati dan nilai harapan minimum. Hal ini terlihat dari banyaknya titik data yang terletak di sekitar kurva normal. Jadi, data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui variasi data pada populasi yang sama.

Uji Statistik		
	Tes Awal Kelas Eksperimen	Tes Awal Kelas Kontrol
Chi-Square	5,655 ^a	3,931 ^b
Df	4	3
Asymp. Sig.	,415	,226

Terlihat dari tabel di atas bahwa data bersifat homogen. Signifikansi kemampuan menceritakan kembali teks legenda kelas eksperimen yaitu 0,415 dan kontrol yaitu 0,226. Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$ dan signifikansi > 0,05 data bersifat homogen.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan setelah data kemampuan menceritakan kembali teks legenda menunjukkan hasil yang normal dan homogen. Untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini, data dianalisis dengan membandingkan data uji-t skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kontrol melalui korelasi sampel berpasangan. Kemudian, skor *posttest* kelas eksperimen dan kontrol melalui uji sampel independen pada SPSS 22.

*Penggunaan Media Video Stop Motion dalam Menceritakan Kembali Teks
Legenda Siswa Kelas VII*

Uji Sampel Independen										
		Tes Levene untuk Kesetaraan Varian				Uji-t untuk Persamaan				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- belakang)	Rata-rata Perbedaan	Standar Rata-rata Kesalahan	95% Interval Kepercayaan Perbedaan	
									Rendah	Tinggi
Tes Akhir	Varian yang diasumsikan	,883	,175	4,649	56	,000	3,966	2,404	3,489	8,782
	Varian yang tidak diasumsikan			4,649	53,255	,000	3,966	2,404	3,487	8,787

Tabel di atas menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,649. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} (4,649) > t_{tabel} (1,673)$ dengan signifikansi (2-belakang) 0,000 dan tingkat keabsahan 56 (df 56). Dengan memperhatikan kriteria pengujian yaitu probabilitas kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam menceritakan kembali teks legenda menggunakan media video *stop motion*.

Media video *stop motion* ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya mampu mengembangkan kemampuan dalam

mengungkapkan ide atau imajinasi yang dimiliki, meningkatkan kosa kata, melatih siswa berpikir kritis, melatih konsentrasi, menumbuhkan minat dalam belajar, melatih kepercayaan diri, siswa sangat antusias dengan pembelajaran yang menyenangkan, dan kerjasama dalam suatu kelompok. Hal inilah yang membuat media video *stop motion* ini sangat berpengaruh bila digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada materi menceritakan kembali teks legenda siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kayuagung Kabupaten Ogan Komering Ilir.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video *stop motion* berpengaruh terhadap kemampuan menceritakan kembali teks legenda siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kayuagung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Arista Prasetyo. 2017. *Bikin Video Apapun Tanpa Ribet*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fujiani, Siti Annisa. 2019. *Kemampuan Menulis Cerita legenda dengan Metode Investigasi Kelompok pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019*. Jakarta: Skripsi Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Jalinus, N., & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yusniar, Y., Santi, N., & Purnamalia, T. 2018. *Pengaruh Model Circuit Learning Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen*. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia: Volume 3 No. 2.