

Dendik Dwi Prandika- 186.pdf

by

Submission date: 27-Jul-2023 01:18PM (UTC+0700)

Submission ID: 2137455392

File name: Dendik Dwi Prandika-186.pdf (490.58K)

Word count: 4840

Character count: 29863

THE EFFECTIVENESS OF DIGITAL STORIES ON WRITING SKILLS AT SDN BULUSIDOKARE

[EFEKTIVITAS CERITA DIGITAL PADA KEMAMPUAN MENULIS DI SDN BULUSIDOKARE]

***Abstract.** An education is very important, including for students who experience a lack of writing skills. So by using the Plotagon digital application device is used so that students are able to tell about what they see, hear, and feel in more detail without any difficulties in words when writing. This type of research is to determine the effectiveness of digital stories with the Plotagon application device on elementary school writing skills. This type of research is quantitative Pre-Experimental Design. The population used by all grade III A students of SD Negeri Bulusidokare Sidoarjo. Data collection techniques in this study are observation, documentation, and tests. Data analysis techniques using statistics with t-tests assisted by SPSS software. Based on the results of the pretest and posttest which have different average values pretest 60.20, posttest 87.60 and the processing of t test data known to be sig (2-tailed) worth 0.000, the output data shows that, H_0 is rejected which means H_a is accepted. The hypothesis test shows that there are differences in pretest and posttest results of digital stories in learning writing skills. Producing an increase in digital stories in writing skills is quite effective in grade III A students of SD Negeri Bulusidokare Sidoarjo.*

***Keywords -** Effectiveness, Digital story, Plotagon, Writing ability*

***Abstrak.** Suatu pendidikan sangatlah penting, termasuk untuk siswa yang mengalami kurangnya kemampuan menulis. Maka dengan menggunakan perangkat aplikasi digital Plotagon kegunaan agar siswa mampu menceritakan tentang apa yang mereka lihat, mereka dengar, maupun mereka rasakan dengan lebih detail tanpa adanya kesusahan kata – kata ketikapenulisan. Jenis penelitian ini untuk mengetahui keefektifan cerita digital dengan perangkat aplikasi Plotagon pada kemampuan menulis sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif Pre-Experimental Design. Populasi yang digunakan seluruh siswa kelas III A SDN Bulusidokare Sidoarjo. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan statistic dengan uji t berbantuan software SPSS. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang memiliki nilai rata – rata yang berbeda pretest 60,20, posttest 87,60 serta pengolahan data uji t diketahui sig (2-tailed) bernilai 0,000, data output tersebut menunjukkan bahwa, H_0 ditolak yangartinya H_a diterima. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil pretest dan posttest cerita digital pada pembelajaran kemampuan menulis. Menghasilkan peningkatan cerita digital pada kemampuan menulis cukup efektif disiswa kelas III A SD Negeri Bulusidokare Sidoarjo.*

***Kata Kunci -** Efektivitas, Cerita digital, Plotagon, Kemampuan menulis*

I. PENDAHULUAN

Tulisan merupakan salah satu media yang memiliki kekuatan untuk memodifikasi ide dan pemikiran di era globalisasi ini dalam arti yang sangat luas [1]. Kegiatan menulis sangatlah berperan penting bagi kehidupan bangsa dimana putra putri bangsa nya di pastikan harus mengikuti, karena pada dasarnya menulis itu sendiri juga mejadi bentuk dasar karakter serta kemampuan membaca, mengolah bahasa, menceritakan, dan menyimak isi cerita tujuan seseorang menjadi lebih baik. Dalam berbahasa ada empat keterampilan yaitu keterampilan menyimak, berbicara dan membaca serta keterampilan menulis [2]. Setiap anak memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Kegiatan menulis cerita merupakan tantangan bagi seorang guru menerapkan strategi pembelajaran agar Masing-masing unik dalam sifat, sifat, bawaan, dan pengalaman hidup. Guru sebaiknya melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mudah menyerap tujuan dan bahan pelajaran secara optimal [3]. Akibatnya, untuk mendorong partisipasi aktif dari siswa dan membantu mereka meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka sesuai dengan tahap perkembangan mereka, struktur harus dapat menemukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan melalui media yang menarik. Kegiatan menulis cerita, merupakan tantangan bagi seorang guru menerapkan strategi pembelajaran agar kondisi Proses kegiatan pembelajaran lebih mengutamakan kemampuan berpikir. Penyajian yang kurang menarik dapat menghambat cara berpikir siswa dan membuat siswa bosan bahkan malas untuk membuat sebuah karangan cerita [4]. Maka perlu ada strategi dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan mengajak siswa berimajinasi langsung dalam cerita tersebut. Karena guru merupakan komponen yang bertanggung jawab terhadap metode dan tujuan pendidikan pada umumnya dan proses pembelajaran pada khususnya, maka akan berdampak pada gagalnya proses pembelajaran jika rencana proses pembelajaran ini tidak dilaksanakan secara optimal dan bijaksana. Maka pendidikan yang dikatakan sukses dengan adanya guru mengajar dengan keruntunan serta tanggung jawab guru yang sebenarnya. Untuk mengatasi permasalahan peneliti ini mencoba membantu mengembangkan kemampuan siswa menulis dengan menggunakan media digital Plotagon mengkaji keefektifan menulis setelah melihat cerita dengan media Plotagon.

Cerita digital merupakan media dengan menggunakan salah satu unsur pendukungnya seperti audio, teks, dan animasi atau karakter bergerak. Segala jenis perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, pemikiran, atau gagasan agar dapat menjangkau audiens yang dituju dengan jelas dan lengkap dianggap sebagai media [5]. Media dongeng bergambar digital yang mampu menarik perhatian karena tampilannya yang penuh warna dan digemari terutama oleh anak-anak merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang akan diproduksi. [6]. Mediadengan menggunakan teknik pembelajaran yang tidak rutin dan tidak konvensional, seseorang dapat memfasilitasi pembelajaran. Melalui media dongeng bergambar digital ini daya ingat dan pemahaman anak terhadap isi cerita dapat diperkuat. Perhatian anak dapat ditangkap dan respons awal mereka terhadap suatu proses pembelajaran meningkat. Media dongeng bergambar digital dapat digunakan untuk meningkatkan dan melengkapi sebuah narasi, dan juga dapat membantu pembaca muda dalam memahami isi cerita melalui penggunaan isyarat visual [7]. Untuk media pembelajaran sendiri bisa memakai aplikasi dengan perangkat hardware maupun software seperti plotagon, flipa clip, powtoon, picture story 3, dan movie maker supaya tampilan lebih mengstruktur sesuai animasi dalam kartun lebih nyata. Model pembelajaran ini dapat membantu guru untuk menemukan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dalam keefektifan kemampuan menulis dengan menggunakan media digital.

Program aplikasi ini memiliki kemampuan untuk membuat sebuah video adengan berupa tampilan menarik kartun atau animasi bergerak dengan audio maupun teks. Fasilitas yang di sediakan pada program ini bermacam – macam yang berhubungan dengan bahan membuat konten. Penciptaan materi, pengolahan teks, grafik, dan multimedia adalah beberapa fasilitas tersebut. Program perangkat lunak Plotagon, sering dikenal sebagai Plotagon, adalah salah satu program yang terkenal. "Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menghasilkan dan mengintegrasikan teks, grafik, audio, gambar bergerak, dan animasi dengan menggabungkan tautan dan alat yang memungkinkan pengguna melakukan perjalanan, terlibat, berkreasi, dan berkomunikasi [8].

Keuntungan media Plotagon dengan bantuan struktur pendukung media seperti laptop maupun LCD untuk penampilan dapat menampung jumlah penonton yang cukup besar dengan memiliki jangkauan siaran yang cukup luas. Media ini memiliki keuntungan menggabungkan semua elemen media—teks, animasi, gambar, grafik, dan suara—ke dalam satu tampilan. Semua gaya belajar siswa dapat diakomodasi dengan menggunakan media Plotagon. Kurikulum ini dapat mengakomodasi peserta didik yang lebih menyukai visual, auditory, atau kinestik sekaligus. Serta kelemahan Plotagon sendiri harus menguasai aplikasi tersebut dengan jam terbang yang lebih sering menggunakannya karena fitur-fitur dari media tersebut sangat banyak dan rumit jika tidak dipelajari terlebih dahulu.

Langkah – langkah penggunaan aplikasi Plotagon terlebih dahulu bisa mendownload aplikasi flipaclip dari ponsel atau handpone dengan cara: (1) Download aplikasi melalui google playstore (2) Ketik Plotagon, dan instal (3) Masuk ke aplikasi (4) membuat nama, masuk diproyek dan edit sesuai keinginan seperti membuat animasi kartun hewan, manusia yang bergerak dan tema yang menyesuaikan. Menulis adalah aktivitas mental yang berhubungan dengan penalaran. Bahasa tulis merupakan manifestasi dari aktivitas kognitif yang mempengaruhi aktivitas melakukan. [9], bahasa tidak hanya membentuk norma-norma budaya tetapi juga

membentuk cara berpikir manusia, yang pada akhirnya mempengaruhi cara mereka berperilaku [10]. Bahasa berfungsi sebagai media utama untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan gagasan [11]. Akibatnya, bahasa adalah jendela ke dalam semangat pembicara. Bahasa adalah komponen kunci dalam perkembangan jiwa karena berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan emosi, gagasan, dan pikiran. Salah satu keterampilan berbahasa yang perlu diperhatikan adalah menulis karena dampaknya sangat besar dalam kehidupan sehari-hari, berbeda dengan bahasa lain.

Suatu model pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan kosa kata dalam menulis didirikan dengan memperhatikan dampak penggunaan bahasa terhadap tindakan atau perilaku siswa sebagai bagian dari upaya pembentukan karakter bangsa melalui proses pembelajaran. Diperkirakan bahwa penggunaan kosakata akan berdampak pada bagaimana siswa mengembangkan karakter mereka. Menurut sejumlah penulis, [12]. karakter seseorang dibentuk melalui pengalaman, afiliasi, pendidikan, dan kebiasaan. Sehingga apa yang mereka dapatkan akan di terapkan oleh siswa [13]. Meskipun frasa tersebut tidak didefinisikan dengan benar, esensinya telah dimasukkan ke dalam ruang lingkupnya. Berbicara dan menulis termasuk dalam kategori kemampuan memanfaatkan, sedangkan membaca dan mendengarkan termasuk dalam kategori pemahaman [14]. Pembelajaran menulis di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa mengkomunikasikan informasi secara tertulis sesuai dengan konteks dan keadaan, mengungkapkan ide, pendapat, pengalaman, pesan, dan perasaan secara tertulis, menyenangi tulisan, dan mampu menggunakan perangkat sastra dalam tulisannya [15]. Sebagai landasan untuk maju di jenjang sekolah selanjutnya, lulusan dituntut untuk memiliki dasar-dasar keterampilan tersebut.

Pembiasaan yang dimaksud di sini adalah pembiasaan memperoleh pengetahuan melalui kosa kata yang berguna selama proses pembelajaran atau penggunaan kosa kata dalam komunikasi lisan dan tulisan. Proses pembiasaan didasarkan pada dua teori: teori Wernick tentang proses penerimaan informasi dan teori Broca tentang proses pertukaran respons-informasi dari area otak Wernick. Hipotesis ini dikenal sebagai teori laterisasi dalam neurolinguistik [16]. Langkah – langkah menulis sekolah dasar kelas rendah (1) Mengenal kosa kata dapat dipelajari kosa kata dari awalan huruf A – Z (2) menyusun kata yang lebih runtut lebih banyak (3) menyusun kalimat dengan memperhatikan setiap penulisan kata seperti penggunaan huruf kapital (4) mengenal tanda baca dari mulai tanda baca titik (.) hingga tanda baca kurung (()) (5) Mengetahui tata letak tanda baca sesuai dengan penyesuaian kalimat, misal kalimat perintah yang di akhiri dengan tanda seru (!). (6) Menyusun cerita dengan runtut, jelas, dan tepat.

Berdasarkan observasi pada tanggal 23/01/2023 siswa di kelas III SDN Bulusidokare sebagian siswa kurangnya minat untuk menulis dengan giat dan terampil, pada kegiatan pembelajaran membuat cerita tata letak penulisan terkadang kurang tepat, seperti jarak yang tidak beraturan, penggunaan tanda baca dalam penulisan yang salah, penggunaan huruf kapital. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan salah satu media yang dapat meningkatkan kreatifitas dengan menulis sesuai apa yang mereka lihat dan mereka dengar yaitu dengan media digital Plotagon yang mengacu pada kemampuan menulis di SDN Bulusidokare. Dimana media digital Plotagon memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, misalnya dapat membuat siswa berinovasi, kreatifitas, terampil, lebih giat, serta meningkatkan kemampuan menyerap cerita dan menulis secara runtut, tentu sangat mudah untuk dipahami oleh siswa. Serta mengubah keinginan giat menyimak isi cerita dan lebih memperhatikan karena tayangan yang sangat menarik berupa teks, gambar karakter yang bergerak serta audio yang sesuai dengan runtutan cerita bagi siswa SDN Bulusidokare dengan media digital Plotagon. Dengan begitu siswa akan senang dengan menulis ketika cerita yang di tayangkan dengan media digital Plotagon sangat menarik dan tidak mudah membuat siswa merasa jenuh. Media digital Plotagon yang sangat tidak rumit untuk membentuk cerita misalnya karakter seseorang kita bisa membuat bentuk penampilan karakter yang diinginkan dengan tampilan tempat yang banyak pilihan tema tempat, serta mempunyai kelebihan banyak pilihan karakter,tema tempat dengan mengedit menyatukan teks, karakter, tema dan audio yang sangat mudah. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana efektivitas cerita digital dengan berbasis plotagon terhadap kemampuan menulis siswa kelas III di SDN Bulusidokare.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini yaitu Penelitian kuantitatif pre-eksperimental design hanya satu kelas yaitu kelas III A, yang dimasukkan sebagai kelas experiment dan tidak ada kelas control. Pengambilan data hanya 1 kelas menurut hasil observasi serta pernyataan guru kelas dari 25 siswa kelas A tersebut banyak yang kurang minat serta giat pada saat kegiatan pembelajaran dengan menulis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektivan cerita digital pada kemampuan menulis siswa kelas III A di SDN Bulusidokare. Penelitian ini menggunakan model one grup pretest-posttest perencanaan ini dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Adapun desain eksperimen pre-test dan post-test [17] desain dapat digambarkan sebagai berikut:

Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
----------	-----------	-----------

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Ket :

O₁ : Skor pre-test

X : Perlakuan menggunakan Cerita Digital

O₂ : Skor post-test

Penelitian ini dilakukan di SDN Bulusidokare 10 tumpel dalam penelitian ini siswa kelas III A SDN Bulusidokare Sidoarjo berjumlah sebanyak 25 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, karena sampel kurang dari 30. Bentuk tes yang digunakan yaitu test soal essay untuk siswa dikelas III A kemudian soal tersebut dihitung dengan uji validitas sehingga mendapat soal yang valid dan realibel untuk instrument penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Variabel penelitian ini adalah variable bebas dan terikat.. Variabel bebas (X) adalah cerita digital sedangkan Variabel terikat (Y) adalah kemampuan menulis. Teknik pengumpulan data melalui penelitian tes, observasi dan dokumentasi. Peneliti ini melakukan tes berupa tes awal (pretest) dan test akhir (posttest) untuk mengetahui seberapa tingkat pengetahuan siswa dalam kemampuan menulis. Observasi peneliti untuk mengetahui sinkronisasi perencanaan dan pelaksanaan untuk struktur hasil penelitian ini, dan untuk dokumentasi bertujuan untuk melengkapi data yang ada dan sebagai bukti kevalidan data. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis statistic inferensial. Data yang di bandingkan antara hasil pretest dan hasil posttest. Analisis inferensial ununtuk menguji hipotesis penelitian, yang dilakukan sebelum pengujian hipotesis, yaitu dengan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas memeriksa apakah data untuk setiap variable berdistribusi normal atau tidak. Saat uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, muatan dengan nilai Sig > 0,05 disebut normal dan sebaliknya. Uji homogenitas menganalisis kelayakan dengan menggunakan uji statistik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validitas Instrumen

Berdasarkan menguji soal instrument, uji validitas dapat dikatakan valid apabila instrument tersebut mampu mengukur apa yang harus diukur. Pada tabel 1 dan 2 pernyataan A memperoleh r hitung sebesar 0,851 yang artinya > r table 0,468 maka data tersebut dinyatakan valid. Pernyataan B memperoleh r hitung sebesar 0,880 yang artinya > r table 0,468 maka data tersebut dinyatakan valid. Pernyataan C memperoleh r hitung sebesar 0,851 yang artinya > r table 0,468 maka data tersebut dinyatakan valid. Pernyataan D memperoleh r hitung sebesar 0,880 yang artinya > r table 0,468 maka data tersebut dinyatakan valid. Pernyataan E memperoleh r hitung sebesar 0,593 yang artinya > r table 0,468 maka data tersebut dinyatakan valid, sehingga layak digunakan untuk soal pretest dan posttest

TABEL 1. Uji validitas instrumen penelitian

No. Aspek indicator Rhitung Ritabel Keterangan

1.	Indikator 1	0,851	0,468	Valid
2.	Indikator 2	0,880	0,468	Valid
3.	Indikator 3	0,851	0,468	Valid
4.	Indikator 4	0,880	0,468	Valid
5.	Indikator 5	0,593	0,468	Valid

TABEL 2. Hasil hitung SPSS

		Correlations					
		Indikator _1	Indikator _2	Indikator _3	Indikator _4	Indikator _5	total
A	Pearson Correlation	1	.630**	1.000**	.577*	.224	.851**
	Sig. (2-tailed)		.009	.000	.031	.372	.000
	N	18	16	18	14	18	14
B	Pearson Correlation	.630**	1	.630**	1.000**	.358	.880**
	Sig. (2-tailed)	.009		.009	.000	.174	.000
	N	16	16	16	14	16	14
C	Pearson Correlation	1.000**	.630**	1	.577*	.224	.851**
	Sig. (2-tailed)	.000	.009		.031	.372	.000
	N	18	16	18	14	18	14
D	Pearson Correlation	.577*	1.000**	.577*	1	.417	.880**
	Sig. (2-tailed)	.031	.000	.031		.138	.000
	N	14	14	14	14	14	14
E	Pearson Correlation	.224	.358	.224	.417	1	.593*
	Sig. (2-tailed)	.372	.174	.372	.138		.025
	N	18	16	18	14	18	14
total	Pearson Correlation	.851**	.880**	.851**	.880**	.593*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.025	
	N	14	14	14	14	14	14

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

B. Uji Reabilitas Instrumen

Berdasarkan menguji soal instrument, uji reabilitas ini untuk mengukur ketepatan instrument. Berdasarkan hasil menunjukkan pada table 3 yang memperoleh nilai cronbach alpha $0,870 > 0,70$ yang dimana jika nilai alpha $> 0,70$ artinya reabilitas mencukupi (sufficient reability) sehingga dinyatakan reliabel. Setelah melakukan uji reabilitas, maka instrument layak digunakan untuk penelitian.

TABEL 3. Uji reabilitas instrumen penelitian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.870	5

C. Uji Syarat Analisis

Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji independent sample test atau uji hipotesis. Adapun uji tersebut adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas memeriksa data untuk setiap variable berdistribusi normal atau tidak. Saat menguji normalitas data menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov, muatan dengan nilai Sig $> 0,05$ disebut normal dan sebaliknya.

Tabel 4. Uji Normalitas Cerita Digital

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Postest	Pretest
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.20	87.60
	Std. Deviation	5.679	5.972
Most Extreme Differences	Absolute	.194	.184
	Positive	.194	.184
	Negative	-.166	-.176
Test Statistic		.194	.184
Asymp. Sig. (2-tailed)		.016 ^c	.029 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel 4 diatas disimpulkan bahkan : Pada data post test memperoleh nilai sebesar $0,016$ yang artinya $> sig 0,05$ maka data tersebut dinyatakan normal. Data pretest memperoleh nilai sebesar $0,029$ yang artinya $> sig 0,05$ maka data tersebut dinyatakan normal.

2. Uji Homogenitas

Prasyarat dua kehomogenan variasi data. Syarat kehomogenan variansi adalah jika nilai sig $> a (0,05)$. Uji Homogenitas menggunakan test of homogeneity of variances. Tujuan uji homogenitas untuk mengetahui variansi kedua data homogeny atau tidak . Dari analisis data SPSS pada tabel 5 dengan menggunakan perhitungan homogenitas varinasi populasi diperoleh nilai sig = $0,527$. Ketentuan yang harus dipenuhi sebagai syarat agar data berasal dari populasi yang homogen yaitu sig = $0,527 > sig a = 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelas yang diajar dengan cerita digital pada kemampuan menulis, memiliki varians yang sama atau homogen.

TABEL 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kelompok Pre dan Post	Based on Mean	.407	1	48	.527
	Based on Median	.285	1	48	.596

	Based on Median and with adjusted df	.285	I	47.333	.596
	Based on trimmed mean	.412	I	48	.524

D. Uji t (Uji Hipotesis Independent Sample t-test).

Pada penelitian ini, uji hipotesis independent sample t test digunakan mengetahui apakah terdapat perbedaan kelompok Pretest (dilakukan sebelum diterapkannya cerita digital pada kemampuan menulis) , sedangkan kelompok posttest (dilakukan setelah diterapkannya cerita digital pada kemampuan menulis. Untuk melakukan uji dependent sample t-test bisa melalui program SPSS versi 25. Dari pengujian uji hipotesis ini, jika Lower positif dan upper positif atau nilai sig (2-tailed) > $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima. Berikut ini ialah hasil output dari program SPSS terkait data yang diolah untuk menjawab rumusan hipotesis.

TABEL 6. Hasil Uji Independent Sample Test

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
PRETEST	Equal variances assumed	.407	.527	-	48	.000	-27.400	1.64	-	-
_POSTES				16.624				8	30.714	24.086
T	Equal variances not assumed			-	47.879	.000	-27.400	1.64	-	-
				16.624				8	30.714	24.086

Berdasarkan tabel 6 uji independent sample t-test di atas berdasarkan data nilai siswa pretest dan posttest dapat dilihat pada kolom Lower dan Upper masing – masing bernilai positif yaitu lower -30714 dan upper -24086, sedangkan Sig (2- tailed) bernilai 0,000. Maka dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan model cerita digital pada kemampuan menulis antara siswa kelas pre test dan post test.

E. Gain Ternormalisasi (N-Gain)

Jika hasil analisis tes awal menunjukkan bahwa kemampuan pre test dan post test sama (tidak berbeda secara signifikan), untuk melihat peningkatan kemampuan pre test dan post test, dapat menggunakan N-Gain. Berikut tabel 7 hasil perhitungan N-Gain pada pretest dan posttest.

TABEL 7. Data Peningkatan Skor Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	25	0	1	.68	.154
Ngain_persen	25	43	100	68.39	15.431
Valid N (listwise)	25				

Hasil analisis menunjukkan bahwa memiliki N-Gain = 0,68 sehingga dikategorikan peningkatan skornya adalah sedang. Sementara hasil N-Gain persen = 68,39 sehingga dikategorikan cukup efektif.

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest pada penelitian ini dapat dinyatakan bahwa perbedaan model cerita digital pada kemampuan menulis sebelum dan sesudah menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Perbedaan hasil nilai test siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan perbedan cerita digital pada kemampuan menulis dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata, nilai tinggi, nilai terendah, dan hasil uji hipotesis yang diolah dengan menggunakan SPSS versi 25.

Perbedaan hasil nilai rata – rata pre test adalah sebesar 60,20, nilai terendah adalah 50 dan nilai tertinggi dicapai adalah 70. Nilai rata – rata posttest adalah sebesar 87,60, nilai terendah adalah 80 dan nilai tertinggi adalah 100. Berarti cerita digital cukup efektif digunakan dalam kemampuan menulis siswa.

1 Hipotesis yang diajukan oleh peneliti yang menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara data pretest dan post test dengan menggunakan cerita digital dapat dibuktikan melalui uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 25. Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

12 Hasil analisis inferensial berdasarkan tabel 4 disimpulkan bahwa data pre test memperoleh nilai sebesar 0,029 yang artinya nilai > sig 0,05 maka data tersebut dinyatakan normal. Data post test memperoleh nilai sebesar 0,016 yang artinya > sig 0,05 maka data tersebut dinyatakan normal. Uji statistic inferensial pada uji independent sample test diketahui sig (2-tailed) bernilai 0,000. Maka dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa, H_0 ditolak yang artinya H_a diterima. Hal ini berarti uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan cerita digital pada kemampuan menulis antara kelas pre test dan post test.

Perbedaan pre test dan post test, pre test dilakukan sebelum diterapkannya penayangan cerita digital pada kemampuan menulis, post test dilakukan setelah diterapkannya penayangan cerita digital pada kemampuan menulis. Langkah awal peneliti menjelaskan tentang cerita pengertian dari cerita, siswa merespon dari pertanyaan peneliti. Dari berbagai jawaban dari siswa artinya siswapun tau apa itu cerita, berdasarkan jawaban satu kelas yang merespons tentang pertanyaan dipastikan semua siswa mempunyai pengalaman mereka masing – masing. Peneliti mencoba menunjuk salah satu siswa untuk menceritakan pengalaman mereka, dari satu siswa yang menceritakan pengalamannya siswa pun sangat antusias ketika peneliti menyuruh untuk menceritakan pengalaman mereka, untuk mengapresiasi pengalaman cerita mereka agar dapat di ceritakan atau di kenang lalu peneliti menginginkan cerita mereka ditulis di kertas kosong dengan sebanyak – banyaknya dengan judul cerita dan tulisan rapi serta abjad yang benar dengan kaidah penulisan.

Setelah penulisan tanpa penayangan cerita, dan siswa pun setelah jam istirahat, peneliti menanyakan semangat para siswa dalam menceritakan pengalaman mereka dan respon mereka sangatlah masih semangat dan antusias, kemudian di pertanyaan terakhir peneliti menanyakan bagaimana kalo menayangkan suatu cerita di dalam layar proyektor, siswapun semakin semangat dan mereka harus menceritakan apa isi cerita yang di tayangkan di layar proyektor dan dengan judul apa cerita tersebut. Cerita ditayangkan siswa pun sangat memperhatikan keseruan dari cerita digital, setelah cerita selesai siswa sudah mulai antusias untuk menceritakan cerita digital di kertas kosong. Itulah langkah pre test dan post test dipastikan dapat mengubah dan mengatasi kendala menulis, dengan berinovasi siswa menjadi lebih kreatif berfikir menimbulkan rasa semangat belajar tidak jenuh. Cerita digital sangat tepat digunakan pdada pembelajaran menulis.

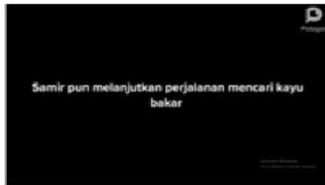
Penelitian ini juga di perkuat dari penelitian sebelumnya tentang [5] [18] "Efektivitas Animasi Keterampilan Mendongeng untuk Siswa Sekolah Dasar" karya Rizky Khoirun Nisa sebagian besar siswa lebih terlibat ketika sebagian dari video animasi ditampilkan daripada hanya teks, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pengajaran materi cerita rakyat menggunakan video animasi dapat bermanfaat. Keunggulan media pembelajaran video animasi ini antara lain meningkatkan daya ingat siswa, membangkitkan minat, konsentrasi belajar, dan keterampilan bercerita siswa dalam memahami isi cerita dan kemampuan siswa menceritakan kembali dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam pembelajaran.

Menurut penelitian sebelumnya [19], kemampuan berbicara siswa lebih tinggi ketika menggunakan media animasi daripada ketika menggunakan metode pembelajaran tradisional. [20] menemukan bahwa menggunakan komik digital untuk mengajar siswa dapat membangkitkan minat mereka pada materi pelajaran karena konten dan penyajiannya dapat menginspirasi pembelajaran, Penggunaan animasi pembelajaran audio visual memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa [21]. Dengan demikian penggunaan media cerita digital dengan menggunakan media Plotagon akan di uji coba seberapa efektif terhadap peningkatan kemampuan siswa menulis untuk sekolah dasar.

Cerita digital memiliki daya tarik yang bermanfaat bagi siswa dari segi tampilan yang berwarna membuat siswa tidak mudah bosan untuk menyimak cerita serta seimbang dengan sound yang dikombinasikan oleh karakter yang ada di cerita digital dengan karakter yang berbagai bentuk makhluk hidup animasi kartun, dari tampilan cerita digital siswa bisa juga mendalami ataupun mencontohkan peran sehingga membuat siswa akan lebih aktif selama pembelajaran menulis mereka. Berikut contoh cerita digital animasi kartun dengan aplikasi plotagon yang diterapkan di SD Negeri Bulusidokare kelas III A;



Gambar 1. Tampilan Awal Cerita digital



Gambar 2. Tampilan Slide Lain



Gambar 3. Tampilan Slide Cerita Digital Aplikasi Plotagon

Berdasarkan keseluruhan paparan anali data dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran menulis di SD Negeri Bulusidokare. Selain itu, cerita digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa[6]. Hal ini di dukung oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh Zulherman dkk yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita" Hasil penelitian terdapat perbedaan rata – rata nilai keterampilan menulis cerita pada pretest dan posttest. Alhasil disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi efektif terhadap keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SDN Rambutan 01 Jakarta Timur. Hasil penelitian yang dilakukan efektivitas cerita digital pada kemampuan menulis dari perolehan hasil test posttest dari setelah penayangan cerita digital dinyatakan lebih unggul adanya pengaruh lebih baik daripada hasil pretest yang menjelaskan cerita tanpa media dengan menggunakan dari pengalaman mereka langsung.

IV. SIMPULAN

Pembelajaran menggunakan media cerita digital sangatlah memberi perbedaan yang sangat jauh dengan pembelajaran yang konvensional tampilan yang menarik dan suara karakter yang seperti asli, membuat hasil test yang berbeda menunjukkan cerita digital cenderung unggul pada siswa kelas III A SD Negeri Bulusidokare. Karena pada dasarnya anak – anak lebih aktif pembelajaran dengan tampilan tampilan – anak bergerak dengan media hal itu memicu siswa untuk lebih giat belajar disekolah maupun di luar sekolah. Adapun saran Bagi guru pembelajaran melalui media bisa menjadikan inovasi selama menerapkan pembelajaran pada siswa, sebagaimana siswa lebih cenderung aktif dipastikan peningkatan selanjutnya banyak perubahan yang berbeda karena sudah terbukti membuat suasana kelas menjadi lebih unggul dari pembelajaran konvensional. Untuk siswa jika memahami tentang media sebaiknya didampingi oleh orang tua dengan alasan penggunaan media untuk pembelajaran dari guru kelas. Untuk peneliti sendiri semoga ada peneliti lain yang menjadikan referensi ini dan selanjutnya dapat mengembangkan lagi pembelajaran menulis dengan cerita digital menggunakan media serta bermacam aplikasi – aplikasi lain.

10

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti ini disampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga artikel ini bisa selesai dengan baik. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada :

- 1) Allah SWT
- 2) Orang Tua
- 3) Dosen UMSIDA
- 4) Seluruh Guru dan Siswa SDN BULUSIDOKARE
- 5) Teman seperjuangan PGSD UMSIDA
- 6) Saudara

REFERENSI

- [1] G. Yarmi, "Pembelajaran menulis di sekolah dasar," *Perspekt. Ilmu Pendidik.*, vol. 31, no. 1, pp. 1–6, 2017.
- [2] K. Pranata, Y. W. Kartika, and Z. Zulherman, "Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1271–1276, 2021.
- [3] Z. Zuhariyah and I. Fahmi, "PENGARUH ICE BREAKING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II DI SD NEGERI PUSAKAJAYA UTARA I KABUPATEN KARAWANG," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 25–38, 2022.
- [4] E. T. Lestari, *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish, 2020.
- [5] J. Simarmata *et al.*, *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [6] B. T. Nuraini and A. A. G. Agung, "Video Cerita Bergambar Digital Pada Tema Tumbuhan Sub Tema Sayuran Bagi Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 10, no. 2, 2022.
- [7] D. G. S. Gogahu and T. Prasetyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1004–1015, 2020.
- [8] J. Simarmata *et al.*, *Sistem Multimedia*. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- [9] K. U. Noer, *Pengantar Sosiologi Untuk Mahasiswa Tingkat Dasar*. Perwatt, 2021.
- [10] E. Damayanti, "PEMBINAAN KARAKTER MAHASISWA MELALUI PERKULIAHAN BAHASA INDONESIA DI STIKES ALMA'ARIF BATURAJA," *Seulas Pinang J. Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 3, no. 2, pp. 47–54, 2021.
- [11] W. Wikaningsih, "Model pembelajaran neuro-linguistic programming berorientasi karakter bagi peningkatankemampuan menulis siswa SMP," *J. Ilmu Pendidik. Univ. Negeri Malang*, vol. 19, no. 2, p. 104445, 2013.
- [12] Y. Hadiansyah, "Pengaruh Dongeng terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar," *Ar-Risalah J. Pendidik. Dan Keislam.*, vol. 8, no. 1, pp. 58–76, 2021.
- [13] F. Novriadi, Y. Fitria, and Y. Erita, "KAJIAN DAMPAK PEMBELAJARAN MODEL FRAGMENTED DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP SISWA SEKOLAH DASAR," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 1, pp. 2034–2049, 2023.
- [14] I. Istiqomah, "PENGUNAAN MEDIA PUISI DIGITAL BERBASIS VISUAL AUDIO KINESTETIKUNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI RUMPANG BERDASARKAN GAMBAR (Penelitian Tindakan Kelas SDN Sukakarta Kelas III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang)." UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA, 2017.
- [15] S. Mauludin and I. Cahyani, "Literasi digital dalam pembelajaran menulis," in *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 2018, pp. 1273–1282.
- [16] T. Budianingsih, "Peran neuro-linguistik dalam pengajaran bahasa," *J. Al-Azhar Indones. Seri Hum.*, vol. 3, no. 2, pp. 137–149, 2017.
- [17] G. Kartikasari, "Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar materisistem pencernaan manusia: Studi eksperimen pada siswa kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo," *Din. Penelit. Media Komun. Penelit. Sos. Keagamaan*, vol. 16, no. 1, pp. 59–77, 2016.
- [18] R. K. Nisa, "Efektivitas Video Animasi Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar," *SNHRP*, pp. 1361–1370, 2022.
- [19] A. Munar and S. Suyadi, "Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 155–164, 2021.
- [20] P. Amelia and H. Purwaningsih, "Desain Komik Digital Cerita Rakyat Desa Arjowilangun," *Brikolase J. Kaji. Teor. Prakt. dan Wacana Seni Budaya Rupa*, vol. 13, no. 2, pp. 1–21, 2021.

-
- [21] L. Novita, E. Sukmanasa, and M. Y. Pratama, "Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajarsiswa SD," *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 64–72, 2019.

Dendik Dwi Prandika-186.pdf

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source	4%
2	media.neliti.com Internet Source	3%
3	repository.unair.ac.id Internet Source	1%
4	ejournal.mandalanursa.org Internet Source	1%
5	snhrp.unipasby.ac.id Internet Source	1%
6	atcm.mathandtech.org Internet Source	1%
7	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
8	Budi Riyanti, Erna Sudarmawanti. "Meningkatkan Kepatuhan Wajib Pajak Umkm Pada Era New Normal Melalui Pemberian Insentif Pajak, Peningkatan Kondisi Keuangan Dan Kesadaran Pajak", Owner, 2022 Publication	1%

9	eprints.unm.ac.id	Internet Source	1%
10	fr.scribd.com	Internet Source	1%
11	www.slideshare.net	Internet Source	1%
12	Submitted to Universitas Slamet Riyadi	Student Paper	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On