

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN CERITA ANIMASI TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SECARA KOMPREHENSIF**

NASKAH PUBLIKASI



Oleh:

Faida Azhimia

NIK. 1166072021200

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
FAKULTAS HUMANIORA
UNIVERSITAS SARI MULIA
BANJARMASIN
2022**

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN CERITA ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SECARA KOMPREHENSIF

Abstrak

Mengajar bahasa Inggris melalui cerita animasi memiliki banyak potensi untuk pengajaran bahasa yang efektif dan bermakna karena cerita animasi dapat membantu mengkontekstualisasikan bahasa baru dengan menyediakan materi presentasi pendengaran dan visual. Penelitian ini menyelidiki pengaruh cerita animasi pada keterampilan pemahaman bacaan siswa dari teks naratif di berbagai kepribadian. Penelitian desain kuasi-eksperimental ini melibatkan 63 siswa sekolah menengah pertama, 32 untuk eksperimental dan 31 untuk kelas kontrol yang dipilih secara acak. Penelitian ini menggunakan empat cerita animasi otentik sebagai tema untuk mengajarkan teks naratif. Perawatan telah dilakukan dalam empat pertemuan, setelah perawatan tes pemahaman bacaan dilakukan. Data utama dikumpulkan dari post-test dan kuesioner. Tes ini dalam bentuk pilihan ganda dengan 20 item dan empat opsi. Hasil analisis data menunjukkan pengaruh yang signifikan dari cerita animasi terhadap kemampuan pemahaman bacaan siswa dari teks naratif. Skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari skor rata-rata kelas kontrol. Siswa dari kelompok cerita animasi mencapai skor yang lebih tinggi daripada mereka yang berada dalam kelompok terkontrol dengan perbedaan rata-rata 11,431. Temuan ini mengkonfirmasi teori multimedia, khususnya cerita animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman bacaan siswa.

Keywords: cerita animasi, multimedia, kemampuan membaca komprehensif, nilai siswa

PENDAHULUAN

Di Indonesia, pembelajaran bahasa Inggris sudah dikenalkan kepada anak-anak sejak sekolah dasar. Bahasa Inggris memiliki posisi istimewa di Indonesia karena penting bagi siswa Indonesia untuk belajar bahasa Inggris karena status bahasa Inggris yang telah menjadi bahasa internasional yang sangat penting di era global (*PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA*, n.d.). Namun, siswa Indonesia menganggap bahasa Inggris masih sulit dan cukup menantang. Ada beberapa kemungkinan alasan mengapa siswa berpikir bahwa bahasa Inggris itu sulit dan menantang. Pertama, berasal dari faktor internal siswa dalam belajar bahasa Inggris. Banyak siswa takut belajar bahasa Inggris (John, 2012, hlm. 100) Mereka takut membuat kesalahan di kelas. Mereka juga merasa malu, cemas dan kurang percaya diri dan motivasi. Kedua, dapat dipicu oleh metode guru dalam mengajar bahasa Inggris. Guru di sekolah menengah pertama menggunakan metode yang membuat siswa menjadi pembelajar pasif (Khalidiyah, n.d., hal. 58). Kondisi ini membuat siswa beralih menjadi tidak tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Siswa menganggap kelas bahasa Inggris di sekolah membosankan; oleh karena itu, ini adalah tugas yang sulit untuk dipelajari (Hays, 2015). Akhirnya, penggunaan media pengajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa tidak efektif. Beberapa guru masih bingung dalam mencari media yang tepat untuk diterapkan di kelas (Khalidiyah, n.d., hal. 59).

Untuk mengatasi rintangan ini, guru harus menerapkan teknik yang menarik dan kreatif untuk memotivasi siswa belajar bahasa Inggris. Multimedia merupakan sarana ampuh yang mungkin membuat siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan antusias. Penggunaan multimedia di kelas sangat direkomendasikan oleh banyak sarjana (Mayer, 2014; Plass & Jones, 2005; Zhang, 2009). Selain itu, multimedia terbukti meningkatkan kemampuan bahasa siswa dan memotivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris dalam pengaturan EFL (Amine et al., 2012; Gilakjani, 2012; Sianipar, 2017; Parlindungan & Pd, 2017).

Sejak diperkenalkannya multimedia dalam pendidikan, teori belajar telah berkembang. Multimedia Learning Cognitive theory adalah yang paling banyak dikenal diperkenalkan oleh Mayer, seorang psikolog dari California. Orang belajar lebih dalam dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja (Mayer, 2014). Selanjutnya, siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik dengan mencampur kata-kata dan gambar tergantung pada merancang pesan instruksional multimedia dengan cara yang konsisten dengan bagaimana orang belajar. Salah satu konsep prinsip teori pembelajaran multimedia didasarkan pada asumsi saluran ganda (Mayer, 2014) bahwa manusia memiliki sistem pemrosesan informasi terpisah untuk materi yang disajikan secara visual / bergambar (gambar, animasi, peta, dll.) dan materi yang disajikan pendengaran / verbal (narasi, audio, kata-kata yang diucapkan).

Cerita animasi sebagai salah satu alat multimedia dapat digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan alat bantu visual seperti video animasi berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam penelitian (Sadiman, 2018; Valli, 2016). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca, memahami konsep dan kemudian meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, animasi adalah sumber daya tarik karena karakter yang berwarna-warni dan presentasi visual yang menarik disertai dengan suara dan lagu yang menyenangkan. Mereka diterima lebih mungkin untuk menangkap perhatian dibandingkan dengan pesan statis karena kecenderungan bawaan manusia untuk menanggapi hal-hal yang bergerak (Schwartz, 2003). Cerita animasi memberikan dukungan visual yang sangat kuat dan rangsangan audio ekstra. Dalam cerita animasi, karakter cerita yang muncul sebagai gambar tunggal di majalah atau sebagai seri gambar dalam komik menjadi hidup karena sosok mereka yang bergerak dan suara yang dapat didengar (Cahyono, Hidayati, & Zen, 2014).

Berdasarkan penelitian yang diteliti siswa kelas enam menunjukkan hasil yang signifikan pada pemahaman membaca teks naratif menggunakan animasi (Jaffer Ouda & Soliman Keshta Ibraheam El Astal, n.d.). Juga, siswa sekolah menjejakkan meningkatkan keterampilan pemahaman bacaan mereka menggunakan kartun animasi (Su & Liang, 2015). Selain itu, film animasi efektif untuk pelajar EFL pra-menengah pada pemahaman bacaan (Torabian & Tajadini, 2017). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas cerita animasi terhadap pemahaman membaca siswa terhadap teks naratif.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas cerita animasi terhadap pemahaman bacaan siswa terhadap teks naratif. Penelitian ini terutama berfokus pada penyelidikan pengaruh cerita animasi dibandingkan dengan cerita teks cetak pada keterampilan pemahaman membaca siswa sekolah menengah pertama dari teks naratif.

METODE

Penelitian ini menggunakan kuasi-eksperimental di mana dua kelas digunakan sebagai kelompok eksperimen dan terkontrol melalui seleksi acak. Subjek penelitian adalah siswa kelas sembilan Sekolah Menengah Pertama di Banjarmasin di Kalimantan Selatan di Indonesia. Sebelum perlakuan, dilakukan uji homogenitas varians dengan menggunakan Levene's Test of SPSS 24.00 untuk melihat apakah siswa dalam kelompok eksperimen dan terkontrol homogen dalam hal keterampilan mereka dalam bahasa Inggris. Tes homogenitas kedua kelas diukur dengan menggunakan nilai bahasa Inggris siswa pada semester pertama. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 0,491 yang lebih besar dari nilai alfa ($p = 0,491 > \alpha = 0,05$). Ini menunjukkan bahwa kelas-kelas itu homogen dalam keterampilan bahasa Inggris.

Tes pemahaman bacaan dikembangkan sebagai instrumen penelitian. Tes pemahaman bacaan berupa pilihan ganda yang terdiri dari 20 item. Ada empat teks yang digunakan di mana masing-masing terdiri dari lima item / pertanyaan. Setiap item / pertanyaan terdiri dari empat opsi.

Penelitian dilakukan dalam 10 pertemuan, lima pertemuan untuk kelompok eksperimen dan lima pertemuan untuk kelompok terkontrol. Kelima pertemuan dibagi menjadi empat pertemuan untuk pelaksanaan treatment untuk masing-masing kelompok dan satu pertemuan untuk post-test. Cerita animasi digunakan untuk empat pertemuan untuk kelompok eksperimen, sedangkan kelompok terkontrol menggunakan cerita teks cetak. Teks-teks yang diberikan dalam kelompok terkontrol ditranskripsikan dari cerita animasi. Penelitian ini dilakukan selama hampir tiga minggu, dua pertemuan setiap minggu.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Analisis pertama berkaitan dengan tujuan penelitian pertama, yaitu untuk menyelidiki apakah siswa yang diajar menggunakan cerita animasi memiliki skor yang lebih tinggi dalam pemahaman membaca teks naratif daripada yang diajarkan menggunakan cerita teks cetak. Oleh karena itu, membandingkan skor rata-rata kelompok eksperimen dan terkontrol dilakukan. Sebelum membandingkan skor rata-rata, penting untuk melakukan tes pada asumsi statistik yang melibatkan pengujian homogenitas dan normalitas.

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki apakah data pemahaman bacaan teks naratif diuji lintas kepribadian yang berbeda baik dalam kelompok eksperimen maupun kelompok terkontrol adalah sama dan homogen. Untuk melakukan ini, tes Levene digunakan dengan menggunakan versi SPSS 24.0 dengan nilai alpha 0,05 sebagai tingkat signifikansi. Hasil analisis

menunjukkan bahwa data pada tes pemahaman bacaan pada kedua kelompok bersifat homogen karena nilai p adalah 0,119 yang lebih tinggi dari tingkat signifikansi 0,05 ($p = 0,119 > sig. = 0,05$). Sementara itu, data ekstrovert pada kedua kelompok dan data introvert pada kedua kelompok juga homogen karena nilai p lebih tinggi dari tingkat signifikansi 0,05 yaitu 0,025 untuk ekstrovert dan 0,369 untuk introvert.

Analisis terhadap normalitas menunjukkan bahwa p pada setiap kelompok lebih tinggi dari tingkat signifikansi 0,05. Nilai p untuk skor pemahaman bacaan pada kelompok eksperimen adalah 0,200 sedangkan nilai p untuk skor pemahaman pada kelompok terkontrol adalah 0,108. Kemudian, nilai p untuk skor pemahaman bacaan ekstrovert di kedua kelompok adalah 0,200 dan nilai untuk introvert di kedua kelompok adalah 0,198. Dengan demikian, nilai p yang lebih tinggi dari tingkat signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Mengacu pada hasil uji homogenitas dan normalitas yang menunjukkan bahwa data homogen dan berdistribusi normal, digunakan uji-t parametrik untuk menyelidiki apakah perbedaannya signifikan atau tidak. Pertanyaan penelitian utama terkait dengan pengaruh cerita animasi dalam keterampilan pemahaman bacaan tes naratif dibandingkan dengan cerita teks cetak. Selanjutnya, ketika perbedaan signifikansi ditemukan, analisis dilakukan berdasarkan skor rata-rata siswa di berbagai kepribadian.

Table 1. Data Deskriptif Skor Pemahaman Membaca

Kelompok	N	Lingkup	Minimum	Maksimum	Berarti	Std. Penyimpangan
Eksperimental	31	50.00	40.00	90.00	55.81	11.19
Dikendalikan	32	60.00	25.00	85.00	44.38	16.00

Data yang ditunjukkan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa interval skor pada kelompok eksperimen adalah dari 40,00 hingga 90,00 dan kisarannya adalah 50,00 sedangkan standar deviasi adalah 11,19. Pada kelompok terkontrol, interval skor adalah 25,00 hingga 85,00 sedangkan rentang dan standar deviasi masing-masing adalah 60,00 dan 16,00. Selanjutnya, hasil yang membandingkan skor rata-rata disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji-T pada Tes Pemahaman Membaca

		Uji t-tes				95% Confidence	
	Variable	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Interval of the Difference Lower Upper
Nilai	yang sama	3.276	61.000	.002	11.431	3.489	4.455 18.408

Seperti yang digambarkan pada Tabel 2, nilai p adalah 0,002 yang kurang dari tingkat signifikansi 0,05 ($p = 0,002 < sig. = 0,05$). Dengan demikian, analisis statistik mengungkapkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam skor rata-rata skor pemahaman bacaan antara siswa yang diajarkan menggunakan cerita animasi daripada yang diajarkan menggunakan cerita teks cetak.

Temuan penelitian ini relevan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML). Menurut teori, siswa memperoleh bahasa lebih baik dari input yang ditingkatkan oleh teks dan gambar daripada oleh teks saja (Mayer, 2014). Ini berarti bahwa kombinasi teks dan gambar dalam materi yang disajikan kepada siswa di kelas membantu mereka memperoleh bahasa lebih baik daripada hanya disajikan dengan teks saja. Juga, Mayer mendalilkan bahwa pesan instruksional multimedia yang dirancang dalam pandangan bagaimana pikiran manusia bekerja lebih cenderung mengarah pada pembelajaran yang bermakna daripada yang tidak (Mayer, 2014, hlm. 32).

Pesan instruksional multimedia adalah komunikasi yang berisi kata-kata dan gambar yang seharusnya mendorong pembelajaran. Komunikasi dapat disampaikan menggunakan media apa pun, termasuk kertas atau komputer. Kata-kata dapat mencakup kata-kata yang dicetak (seperti teks) atau kata-kata yang diucapkan (seperti narasi), sedangkan gambar dapat mencakup grafik statis (seperti ilustrasi atau foto) atau grafik dinamis (seperti animasi atau klip video). Definisinya luas termasuk buku teks, pelajaran online yang berisi animasi dan narasi, dan simulasi interaktif. Dalam penelitian ini, pesan instruksional multimedia diterapkan dalam bentuk cerita animasi.

Seperti yang digambarkan pada Tabel 2, nilai p adalah 0,002 yang kurang dari tingkat signifikansi 0,05 ($p = 0,002 < sig. = 0,05$). Dengan demikian, analisis statistik mengungkapkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam skor rata-rata skor pemahaman bacaan antara siswa yang diajarkan menggunakan cerita animasi daripada yang diajarkan menggunakan cerita teks cetak.

Temuan penelitian ini relevan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML). Menurut teori, siswa memperoleh bahasa lebih baik dari input yang ditingkatkan oleh teks dan gambar daripada oleh teks saja (Mayer, 2014). Ini berarti bahwa kombinasi teks dan gambar dalam materi yang disajikan kepada siswa di kelas membantu mereka memperoleh bahasa lebih baik daripada hanya disajikan dengan teks saja. Juga, Mayer mendalilkan bahwa pesan instruksional multimedia yang dirancang dalam pandangan bagaimana pikiran manusia bekerja lebih cenderung mengarah pada pembelajaran yang bermakna daripada yang tidak (Mayer, 2014, hlm. 32).

Pesan instruksional multimedia adalah komunikasi yang berisi kata-kata dan gambar yang seharusnya mendorong pembelajaran. Komunikasi dapat disampaikan menggunakan media apa pun, termasuk kertas atau komputer. Kata-kata dapat mencakup kata-kata yang dicetak (seperti teks) atau kata-kata yang diucapkan (seperti narasi), sedangkan gambar dapat mencakup grafik statis (seperti ilustrasi atau foto) atau grafik dinamis (seperti animasi atau klip video). Definisinya

luas termasuk buku teks, pelajaran online yang berisi animasi dan narasi, dan simulasi interaktif. Dalam penelitian ini, pesan instruksional multimedia diterapkan dalam bentuk cerita animasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis statistik, siswa yang diajar menggunakan cerita animasi mengungguli siswa yang diajar menggunakan cerita teks cetak. Ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam skor rata-rata skor pemahaman bacaan antara siswa yang diajarkan menggunakan cerita animasi dan yang diajarkan menggunakan cerita teks cetak. Oleh karena itu, cerita animasi direkomendasikan sebagai strategi alternatif untuk mengajarkan pemahaman bacaan teks naratif.

REFERENSI

- Amine, B. M., Benachaiba, C., & Guemide, B. (2012). Using Multimedia to Motivate Students in EFL Classrooms: A Case Study of English Master's Students at Jijel University, Algeria. *Malaysian Journal of Distance Education*, 14(2), 81.
- Brünken, R., Plass, J. L., & Leutner, D. (2010). Direct Measurement of Cognitive Load in Multimedia Learning. *https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_7*, 38(1), 53–61. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_7
- Cahyono, B. Y., Hidayati, M. & Zen, E. L. (2014). Teaching English by Using Animated Stories. Malang: State University of Malang Press.
- Gilakjani, A. P. (2012). *A Study on the Impact of Using Multimedia to Improve the Quality of English Language Teaching*. <https://doi.org/10.4304/jltr.3.6.1208-1215>
- Jaffer Ouda, N., & Soliman Keshta Ibraheam El Astal, A. (n.d.). *The Effect of Using Animation on 6 th Graders' attitudes and Comprehension of Short Story in Gaza Governmental Schools*.
- Juhana, J. (2012). Psychological Factors That Hinder Students from Speaking in English Class (A Case Study in a Senior High School in South Tangerang, Banten, Indonesia). *Journal of Education and Practice*, 3(12), 100–110. <https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/2887>
- Hays, J. (2015). School Life in Indonesia. http://factanddetails.com/indonesia/EducationaHealthEnergyTransportation/sub6_6a/entry-4073.html
- Khalidiyah, H. (n.d.). THE USE OF ANIMATED VIDEO IN IMPROVING STUDENTS' READING SKILL (A Quasi-Experimental Study of Seventh Grade Student at A Junior High School in Jalancagak, Subang). In *Journal of English and Education* (Vol. 2015, Issue 1).
- Kirschner, P. A. (2002). Cognitive load theory: implications of cognitive load theory on the design of learning. *Learning and Instruction*, 12(1), 1–10. [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(01\)00014-7](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(01)00014-7)
- Mayer, R. E. (2014). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning, Second Edition*, 1–930. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Parlindungan, D. D., & Pd, M. (2017). ROLE OF MULTIMEDIA IN MOTIVATING EFL LEARNERS' INTEREST IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING. *PROCEEDINGS UNIVERSITAS PAMULANG*, 1(1). <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Proceedings/article/view/803>

- PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA. (n.d.).
- Plass, J. L., & Jones, L. C. (2005). Multimedia Learning in Second Language Acquisition. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 467–488.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819.030>
- Sadiman, A. S. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Schwartz, N. (2003). The Impact of Animation and Sound Effects on Attention and Memory Processes. <http://mediawiki6792011.wikispaces.com/file/view/Schwartz+2003+Impact+of+animation+and+sound+effects.pdf>
- Sianipar, P. (2017). Role of Multimedia in Motivating EFL Learners' Interest in English Language Learning. *Proceeding*, 1(1): 93-106. Retrieved February 15, 2018 from <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Proceedings/article/download/803/667>
- Su, S. C., & Liang, E. (2015). Using Subtitled Animated Cartoons and Textbook-based CDs to Test Elementary Students' English Listening and Reading Comprehension in a Cram School. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 4(1), 106–114.
<https://doi.org/10.7575/AIAC.IJALEL.V.4N.1P.106>
- Torabian, A., & Tajadini, M. (2017). Fostering EFL Learners' Reading Comprehension: Animation Film Technique. *Advances in Language and Literary Studies*, 8(2), 55–63.
<https://doi.org/10.7575/AIAC.ALLS.V.8N.2P.55>
- Valli, K. S. & Priya, N. S. V. (2016). Use of Multimedia in English Language Teaching. *International Journal of English Language, Literature and Humanities*, 4 (3): 188-193.
<http://www.ijellh.com>
- Zhang, S. (2009). *English Language Teaching The Role of Input, Interaction and Output in the Development of Oral Fluency*.