

**PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM BENTUK
VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN SURAT MENYURAT
OLEH SISWA KELAS VII SMPN 4 MEDAN**

Isra Tahariq¹, Abdullah Hasibuan²

isratahariq@gmail.com

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

ABSTRAK

Info Artikel

Diterima:
Juli 2022

Disetujui:
Juni 2022

Dipublikasi:
Agustus
2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis teks surat dinas dalam media pembelajaran audio visual yang berbentuk video animasi oleh siswa SMPN 4 Medan kelas VII Tahun pembelajaran 2021-2022. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMPN 4 Medan yang berjumlah 350 siswa, sampel penelitian ini berjumlah 94 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes menulis teks surat dinas. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan dapat diketahui bahwa yang tertinggi dicapai siswa dalam kemampuan menulis teks berita sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual berbentuk video animasi (pre-test) adalah 66 dan nilai terendahnya adalah 30 kategori sangat kurang sedangkan nilai tertinggi yang dicapai siswa dalam kemampuan menulis teks surat dinas sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual berbentuk video animasi adalah 89 dan nilai terendahnya adalah 70 dalam kategori baik.

Kata kunci: Audio Visual, Keterampilan Menulis, Teks Surat Dinas

ABSTRACT

This study aims to improve speaking skills in class X DPIB 3 (Development Design and Building Science) students at SMK Negeri 2 Medan school. The purpose of the study is (1) Knowing that there is an improvement in speaking skills by using the time token model, (2) Knowing the application of the time token model in class X DPIB 3 to improve speaking skills. The technique of taking purposive samples taken is focused on one class. The class action research carried out is to run 2 cycles. Pre-action research process, cycle I and cycle II. Technical. In the pre-action stage, the results of the study obtained, namely the average value obtained was 65.6. The results of the study in the first cycle were with an average value obtained of 76.33. The results of the study in cycle II were the average value obtained with a value of 97.33. The conclusion of the study was that there were results of improving the speaking skills of class X DPIB 3 students of SMK Negeri 2 Medan using a time token learning model.

Keywords: *Time Token, Speaking Skills, Cycle, Folklore*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu alat untuk mengubah tingkah laku dari pola pikir manusia dari keadaan belum tahu menjadi tahu, dari keadaan tidak mampu menjadi mampu, dan dari keadaan tidak memiliki keterampilan menjadi memiliki keterampilan. Pendidikan pada sekolah dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar, pengetahuan dan keterampilan dasar pada peserta didik yang memiliki manfaat sesuai dengan tingkat pengembangannya serta mempersiapkan untuk mengikuti pendidikan di sekolah yang lebih tinggi tingkatannya. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap individu sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang tersebut yang memungkinkan disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Terkait dengan tujuan memberikan bekal keterampilan dasar memiliki proses pembelajaran Bahasa Indonesia itu pula diharapkan peserta didik memiliki keterampilan agar dapat menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Dalam proses belajar belajar guru memegang peranan penting, artinya guru bertugas dan bertanggung jawab merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran *Audiovisual* ini siswa di tempatkan dalam yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi. Guru menyajikan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja dalam menguasai pembelajaran tersebut, dan kemudian siswa bekerja dalam menguasaipelajaran tersebut. Kemudian pada saat tes mereka tidak diperbolehkan saling membantu. Media pembelajaran *Audiovisual* ini terbagi atas beberapa jenis yaitu *Audiovisual diam* dan *Audiovisual gerak*. *Audiovisual diam* atau tidak beregerak ini contohnya adalah halaman bersuara, buku bersuara. Sedangkan, *Audiovisual gerak* ini contohnya adalah *Video animasi pembelajaran*.

Dalam media pembelajaran *Audiovisual bergerak* yang dirancang dengan sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui mentalnya sendiri. Dalam media ini kelebihanannya adalah pembelajaran akan lebih terarah dan analisis lebih tajam dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan. Sedangkan kelemahannya bahwa media pembelajaran *Audiovisual bergerak* ini kurang efektif karena suara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu materi diputar, penghentian pemutaran dapat mengganggu konsentrasi siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk merancang suatu penelitian dengan judul "***Penerapan Multimedia Interaktif dalam bentuk Video Animasi Pembelajaran Surat Menyurat Oleh Siswa Kelas VII SMPN 4 Medan***".

II. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah desain penelitian deskriptif kuantitatif. Adapun yang dimaksudkan dengan desain penelitian deskriptif kuantitatif adalah desain penelitian ini berusaha memecahkan masalah yang dihadapi pada waktu sekarang. Hal ini sesuai dengan pendapat yang mengatakan : Menurut Nursalam (2003: 81) desain penelitian adalah suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntut penelitian pada seluruh proses penelitian.

No	Kelas	Populasi
1	VII ¹	32
2	VII ²	32
3	VII ³	32
4	VII ⁴	32
5	VII ⁵	32
6	VII ⁶	31
7	VII ⁷	32
8	VII ⁸	31
9	VII ⁹	32
10	VII ¹⁰	32
11	VII ¹¹	32
Jumlah		350 Orang

Teknik sampling yang digunakan peneliti yaitu *purposive sampling*, pengambilan anggota sampel berdasarkan pada pertimbangan dan tujuan tertentu. Pengambilan sampel dilakukan menurut kemampuan dikelas yang dilakukan oleh guru kelas, yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas eksperimen (VII⁶, VII⁷ dan VII⁸). Berikut tabel jumlah siswa untuk sampel penelitian.

Sampel	Jumlah siswa
VII ⁶	31
VII ⁷	32
VII ⁸	31
Jumlah	94

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian media pembelajaran *Audio Visual* yang berarti dalam pengumpulan datanya dilakukan dua kali, yaitu pre-tes dan post-test. Pada bagian ini akan diuraikan secara terperinci mengenai hasil dari penelitian tentang penerapan multimedia interaktif dalam bentuk video animasi pembelajaran surat menyurat oleh kelas VII SMPN 4 Medan Tahun pembelajaran 2021-2022.

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Sebelum Menggunakan Video Animasi

X	F	X.F	X ²	F.X ²
66	1	66	4356	4356
65	2	130	4225	8450
61	3	183	3721	11163
60	2	120	3600	7200
58	1	58	3364	3364
56	5	280	3136	15680
55	5	275	3025	15125
54	4	216	2916	11664
53	1	53	2809	2809

52	4	208	2704	10816
51	4	204	2601	10404
50	1	50	2500	2500
49	1	49	2401	2401
48	3	144	2304	6912
47	4	188	2209	8836
46	3	138	2116	6348
44	3	132	1936	5808
43	1	43	1849	1849
42	2	84	1764	3528
41	2	82	1681	3362
40	2	80	1600	3200
30	2	60	900	1800
$\sum x = 1,111$	$\sum f = 56$	$\sum xf = 2,843$	$\sum x^2 = 57,717$	$\sum fx^2 = 147,575$

Dari tabel di atas, diperoleh $\sum f x^2$ adalah 147,575 dan berikutnya akan dicari nilai rata-rata standar.

$$t_{hit} = \frac{57,717}{56} = 1,030$$

Standart Devisiasi Variabel x

$$SD X = \sqrt{\frac{\sum f x^2}{n}}$$

$$= \sqrt{\frac{147,575}{56}}$$

$$= \sqrt{2,635} = 51,33$$

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden yaitu 94 siswa. Terdapat skor tertinggi dengan nilai 66 dan yang terendah adalah 30 dengan nilai 1.030 standart devisiasi (SD) yaitu 51,33 skor pembelajaran sebelum menggunakan media *video animasi*.

Tabel 4.4
Identifikasi Kecenderungan Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran
Berupa *Video Animasi*

Rendang	F.Absolute	F. Relative	Kategori
80-100	-	-	Sangat Baik (SB)
70-79	-	-	Baik (B)
60-69	-	18%	Cukup (C)
<60	-	82%	Kurang (K)
			100%

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Sesudah Menggunakan *Video Animasi*

Y	F	F.Y	Y ²	F.Y ²
70	2	140	4900	9800
71	3	213	5041	15123
72	4	288	5184	20736

73	6	438	5329	31974
74	2	148	547	1094
75	2	150	5625	11250
76	5	380	5776	28880
78	5	390	6084	30420
79	1	79	6241	6241
80	3	240	6400	19200
81	2	162	6561	13122
82	2	164	6724	13448
83	3	249	6889	20667
89	1	89	7921	7921
$\sum y = 1,083$	$\sum f = 41$	$\sum fy = 3,130$	$\sum y^2 = 79,222$	$\sum fy^2 = 216,428$

Dari tabel di atas, diperoleh nilai $\sum fy^2$ adalah 268,835 dan berikutnya akan dicari nilai rata-rata standar deviasi. Standar Deviasi Variabel y

$$t_{hit} = \frac{79,222}{41} = 1,932$$

$$SD X = \sqrt{\frac{\sum fy^2}{\sum f}}$$

$$= \sqrt{\frac{216,428}{41}}$$

$$= \sqrt{5,278} = 72,64$$

Berdasarkan data di atas diperoleh hasil penelitian dengan jumlah responden yaitu 94 siswa, diperoleh skor nilai dengan jumlah 1,937. Terdapat skor tertinggi adalah dengan nilai 89 dan skor terendah 70. Standart deviasi (SD) yaitu 72,64 skor pembelajaran sesudah menggunakan *video animasi*.

Tabel 4.6
Identifikasi Kecenderungan Setelah Menggunakan Media Video Animasi

Rendang	F.Absolute	F. Relative	Kategori
80-100	-	35%	Sangat Baik (SB)
70-79	-	65%	Baik (B)
60-69	-	-	Cukup (C)
<60	-	-	Kurang (K)
			100%

Dari tabel di atas dapat diketahui rata-rata kemampuan menulis surat dinas dalam media pembelajaran *video animasi* pada siswa kelas VII SMPN 4 Medan sesudah menggunakan *video animasi*. Dapat disimpulkan bahwa sebanyak 5 siswa atau 35% masuk kedalam kategori sangat baik dan kategori baik sebanyak 9 siswa atau 65%. Sedangkan untuk kategori cukup dan kurang tidak ada.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan dari pembahasan yang dilakukan, yaitu sebagai berikut.

1. Kemampuan menulis surat dinas pada siswa kelas VII SMPN 4 MEDAN tahun pembelajaran 2021-2022 sebelum menggunakan media pembelajaran *video*

animasi dapat disimpulkan bahwa yang termasuk kategori sangat baik tidak ada, kategori baik tidak ada, kategori cukup sebanyak 4 siswa atau 18%, kategori kurang sebanyak 18 orang atau 82%.

2. Kemampuan menulis surat dinas pada siswa kelas VII SMPN 4 MEDAN tahun pembelajaran 2021-2022 sesudah menggunakan media pembelajaran *video animasi* dapat disimpulkan bahwa yang termasuk sebanyak 5 siswa atau 35% masuk kedalam kategori sangat baik dan kategori baik sebanyak 9 siswa atau 65%. Sedangkan untuk kategori cukup dan kurang tidak ada.
3. Media pembelajaran *video animasi* memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan menulis surat dinas pada siswa kelas VII SMPN 4 MEDAN Tahun pembelajaran 2021-2022 dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan yang nyata antara kemampuan menulis surat dinas yang diajarkan dalam media pembelajaran berbentuk *video animasi* mendapat nilai yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dale, E. (1969). *Dalam Buku Media Pembelajaran Audio Visual Methos Teaching*.
- Faisah Nur (2018). *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia dalam surat-menyurat di kantor kelurahan layana indah*. FKIP Universitas Tadulako. Sulawesi Tengah
- Gerlach, Edy (1997). *Mendesain Media Pembelajaran Inofatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Kementerian Republik Indonesia dan Kebudayaan (2016). *Bahasa Indonesia kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kosasih, E. (2012). *Dasar-dasar Kemampuan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya
- Muhardi dan Hasanuddin. (1992). *Prosedur Analisin Fiksi. Padang*. IKIP Padang Press
- Nursalam. (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Jakarta :Salemba Medika
- Purbatua Manurung, *Media Pembelajaran dan Pelayanan BK*, (Medan: Perdana Publisihing, 2016)
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *op.cit.*, h. 127.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta:Bandung
- Sugiyono. 2012. *Metode Penellitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung
- Syaiful Fahmi, *Membangun Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Bildung Nusantara, 2018), h. 40.

Widiyanti A. (2020). *Penerapan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MAS Al-washliyah 30 Kebun Lada Binjai*. STAI, Binjai.

Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 464.