

**PENGARUH MEDIA SERIAL ANIME TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK CERITA FIKSI PADA SISWA KELAS VI DI MI MURNI
SUNAN DRAJAT LAMONGAN**

SKRIPSI

Muhammad Fanany Aflahuddin

NIM: D97219092



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JULI 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fanany Aflahuddin

NIM : D97219092

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pemikiran saya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya akan menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 8 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Fanany Aflahuddin

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Muhammad Fanany Aflahuddin

NIM : D97219092

Judul : **PENGARUH MEDIA SERIAL ANIME TERHADAP
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA FIKSI PADA SISWA
KELAS VI DI MI MURNI SUNAN DRAJAT LAMONGAN.**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

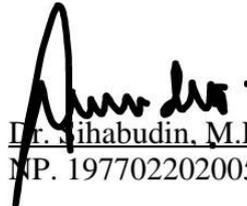
Surabaya, 02 Februari 2023

Pembimbing I



Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.M.Pd. M.Si
NP. 197306062003122005

Pembimbing II



Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd
NP. 19770220200501100

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Muhammad Fanany Aflahuddin ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 10 Juli 2023

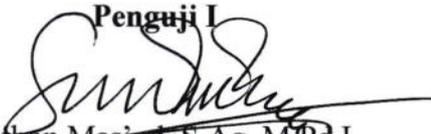
Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

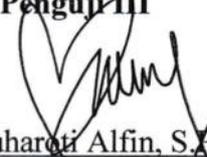
Penguji I


Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

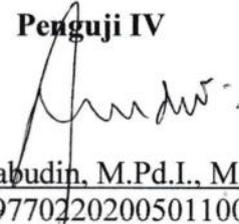
Penguji II


Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I
NIP. 198305282018011002

Penguji III


Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd. M.Si
NP. 197306062004122005

Penguji IV


Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd
NP. 197702202005011003



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Fanany Aflahuddin
NIM : D97219092
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
E-mail address : muhammadfananyafalahuddin@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Media Serial Anime Terhadap Keterampilan Menyimak
pada Siswa kelas VI MI Murri Sunan Drajat Lamongan

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Juli 2023

Penulis

(Muhammad Fanany Aflahuddin)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Muhammad Fanany Aflahuddin, 2023, Pengaruh Media Serial *Anime* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Pada Siswa Kelas VI MI Murni Sunan Drajat Lamongan. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.M.Pd. M.Si.** Pembimbing II **Dr. Sihabuddin, M.Pd.I., M.Pd.**

Kata Kunci: Media Serial *Anime*, Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi

Latar belakang penelitian ini mengangkat tentang guru yang masih banyak menggunakan media atau strategi tradisional yang membuat siswa pasif dan tidak tertarik pada pembelajaran di kelas. Akibatnya keterampilan menyimak siswa tergolong rendah dalam pembelajaran dikarenakan media yang digunakan guru baik kurang menarik ataupun masih tradisional. Media dengan menggunakan media modern cocok untuk anak zaman sekarang yang lebih tertarik dengan segala macam teknologi. Dibandingkan dengan lingkungan belajar lainnya, lingkungan serial anime merupakan lingkungan belajar terkini yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan trend di bidang Pendidikan. Oleh karena itu, ketrampilan menyimak tidak hanya dilakukan dengan mendengarkan saja, tetapi dari melihat, mendengarkan dan menyimak melalui media serial anime dapat membuat tujuan menyimak cerita fiksi menjadi tercapai.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media serial anime terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi pada siswa kelas VI di MI Murni Sunan Drajat Lamongan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berjenis quasi eksperimen dalam bentuk pre-post-test non-equivalent control group design. Selanjutnya penelitian ini terdapat dua kelompok kelas yang akan dijadikan sampel yaitu, kelas 6D sebagai kelas control yang berjumlah 27 siswa dan kelas 6F sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan penilaian produk membuat rangkuman.

Hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro Wilk mendapatkan nilai Sig (2-tailed) lebih besar daripada 0,05 baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen yaitu 0,405 dan 0,687 > 0,05, maka dapat diartikan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan pada hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene didapatkan nilai Sig (2-tailed) lebih besar daripada 0,05 yaitu 0,865 > 0,05, maka dapat disimpulkan data memiliki variansi homogen. Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sampel T-test dengan uji dua pihak (Two Tail Test) didapatkan nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil daripada 0,05 yaitu 0,002 < 0,05, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media serial anime terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi pada kelas VI MI Murni Sunan Drajat Lamongan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRPSI.....	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
1. Identifikasi Masalah.....	9
2. Pembatasan Masalah.....	9
3. Rumusan Masalah.....	10
4. Tujuan Penelitian.....	10
5. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II.....	11
LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi.....	11
a. Pengertian Keterampilan.....	11
b. Pengertian Menyimak.....	12
c. Jenis Menyimak.....	13
d. Tujuan Menyimak.....	15
e. Tahapan Menyimak.....	15
f. Indikator Keterampilan Menyimak.....	16
2. Media Serial Anime.....	17
a. Pengertian Animasi.....	17
b. Jenis- Jenis Animasi.....	18
c. Pengertian Anime.....	20
d. Sejarah singkat anime.....	21
e. Genre atau Kategori dalam Anime.....	23
f. Hikmah dalam anime.....	24
3. Cerita Fiksi.....	25
a. Pengertian Cerita Fiksi.....	25
b. Jenis Cerita Fiksi.....	25

c. Unsur cerita fiksi.....	26
B. Kajian Penelitian yang relevan.....	27
C. Kerangka Pikir.....	28
D. Hipotesis Peneltiain.....	29
BAB III	30
METODE PENELITIAN.....	30
A. Jenis atau Desain Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
1. Populasi Penelitian.....	31
2. Sampel Penelitian	32
D. Variabel Penelitian	32
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	33
1. Penilaian produk	34
H. Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	38
1. Uji Validitas Instrumen.....	39
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	42
I. Teknik Analisis Data	43
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	44
2. Uji Analisis Prasyarat	44
a. Uji Normalitas.....	44
b. Uji Homogenitas	45
c. Uji Hipotesis	45
BAB IV	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian.....	46
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	46
2. Uji Prasyarat Analisis	51
a. Hasil Uji Normalitas	51
b. Hasil Uji Homogenitas.....	52
c. Hasil Uji Hipotesis	53
B. Pembahasan	55
BAB V.....	61
PENUTUP.....	61

A. Simpulan.....	61
B. Implikasi.....	61
C. Keterbatasan Penelitian	62
D. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Keterampilan Menyimak.....	34
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Produk	36
Tabel 3.4 Skor Penilaian Keterampilan Menyimak	37
Tabel 3.5 Klasifikasi Nilai dan Kategori Keterampilan Menyimak	38
Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Korelasi (r)	40
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen pada SPSS	41
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Instrumen	41
Tabel 3.9 Interpretasi Koefisien Korelasi	43
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	43
Tabel 3.11 Hasil Post-test Keterampilan Menyimak Kelas Kontrol.....	46
Tabel 3.12 Tabel Hasil Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol pada SPSS.....	47
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4.2 Hasil Post-test Keterampilan Menyimak Kelas Eksperimen	48
Tabel 4.3 Tabel Hasil Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol pada SPSS.....	49
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	50
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas pada SPSS	51
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas pada SPSS	53

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Data Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	53
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis Data Pengaruh Media Serial Anime Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Siswa	54



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dragon Ball	21
Gambar 2.2 Naruto.....	22
Gambar 2.3 One Piece.....	22
Gambar 2.4 Ousama Ranking	22
Gambar 2.5 Doraemon	23
Gambar 2.6 Detective Conan	23
Gambar 2.7 Grafik Data Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Kontrol.....	48
Gambar 2.8 Grafik Data Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Eksperimen	50
Gambar 2.9 Hasil Uji Hipotesis pada SPSS.....	54
Gambar 2.10 Grafik rata-rata nilai pretest-postest.....	57

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Nama Responden Penelitian.....	70
Lampiran II Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	72
Lampiran III Instrumen Penilaian Produk.....	74
Lampiran IV Nama Validator	75
Lampiran V Lembar Validasi Ahli Instrumen Penilaian Produk.....	76
Lampiran VI Hasil Uji SPSS	81
Lampiran VII Hasil Cek Plagiasi Turnitin.....	83
Lampiran VIII Persuratan	84

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman berkembang begitu pesat dengan kemajuan teknologi di era globalisasi ini. Kemajuan teknologi membuktikan bahwa ide dan kreativitas manusia terus berkembang setiap tahunnya demi memudahkan manusia dan memberikan banyak manfaat terhadap kehidupan manusia, utamanya terkait bidang teknologi dan informasi. Setiap orang dapat dengan mudah mendapat atau mengetahui informasi yang diinginkan melalui internet. Penggunaan teknologi yang sangat fleksibel menunjukkan betapa sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari, apalagi generasi milenial sekarang tidak akan lepas terhadap penggunaan teknologi seperti handphone dalam kesehariannya. Handphone sekarang memiliki banyak kelebihan di dalamnya seperti adanya berita, media online, media informasi, game, hingga film. Salah satu trend yang dinikmati generasi sekarang adalah menonton film, kartun dan anime.

Perkembangan anime pada awalnya populer di AS sebagai kartun atau kartun animasi. Kartun sangat populer karena dibuat dengan menggunakan teknik animasi dua dimensi (animasi 2D) dan tiga dimensi (animasi 3D) serta ditayangkan di televisi sebagai film dan serial.¹ Contoh kartun populer antara

¹Aisyah, Ida. "Anime dan gaya hidup mahasiswa (studi pada mahasiswa yang tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)". BS thesis. (Jakarta Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, 2019), 1-2

lain Spongebob Squarepants, Mickey Mouse, Upin dan Ipin, dan Nussa. Pertumbuhan industri animasi sekarang didukung dengan kemajuan teknologi, yang mana membuat desain animasi menjadi banyak disukai orang-orang hingga populer di mancanegara. Salah satunya Jepang juga mempunyai kartun animasi yang biasanya disebut dengan anime.

Kata anime berasal dari bahasa Jepang yang memiliki arti animasi dalam bahasa Inggris, sedangkan dalam bahasa Indonesia yang artinya animasi. Anime (アニメ; *a-ni-me*) yaitu animasi Jepang yang memiliki ciri visual penuh warna serta karakter, lokasi, dan cerita yang berbeda.² Anime menunjukkan berbagai budaya Jepang dan menggunakan bahasa Jepang dalam dialognya. Sehingga disimpulkan bahwasanya anime yaitu animasi Jepang yang digambar dengan tangan di atas kertas dan kemudian dirender oleh komputer. Sebagian besar anime didasarkan pada hasil adaptasi komik Jepang (*Manga*) dan pada umumnya dibuat menggunakan teknik animasi dua dimensi. Jenis anime pun cukup beragam mulai dari *action, comedy, romance, fantasy, slice of life, sport, thriller* dll.

Tren menonton *anime* bukan hanya digemari oleh kalangan milenial, namun juga dari kalangan anak sekolah hingga orang dewasa yang sudah menikah masih gemar menonton anime. Alasan anime sangat dinikmati karena beberapa faktor seperti, segi cerita anime lebih kreatif, unik, orisinal, dan kompleks dengan plot cerita yang diberikan tidak mudah ditebak yang membuat cerita dalam setiap

²Candrika, Anindra, et al. "The Influence Of Anime On The Existence Of Indonesian Language And Literature." *OSF Preprints 1.2* (2021), 1-10.

episodenya menjadi digemari banyak penonton. Kepribadian para tokoh yang digambarkan dinilai begitu mendalam sehingga penonton seolah-olah sedang melalui suasana cerita, mulai dari marah, menangis, bingung hingga tertawa. Terakhir animasi yang diberikan sangat detail dan keren seperti dalam adegan bertarung yang begitu *intens* karena dianimasikan dari setiap gerakan per gerakan.

Kepopuleran serial anime sebenarnya sudah lama ada di Indonesia yaitu, sejak pertama kali ditayangkan di tv nasional sekiranya mulai populer pada tahun 2000an dengan dubing atau pengisi suara orang Indonesia. Anime populer pada masa itu ada Doraemon, Naruto, Dragon Ball, Bleach dan One Piece serta anime asal jepang tersebut juga sudah terkenal di mancanegara. Berdasarkan peringkat top anime di dunia versi myanimelist.net beberapa judul anime di atas masih populer seeperti Bleach, One Piece, Fullmetal Alchemist, Gintama, dan Hunter x Hunter masih digemari hingga sekarang. Kenangan menonton anime disaat masih anak-anak akan menjadi kenangan manis masa kecil yang akan selalu diingat hingga sekarang.

Pada masa sekarang anime menjadi lebih populer dengan perkembangan globalisasi yang begitu cepat. Orang-orang sudah dapat dengan mudah mengakses serial anime melalui internet. Terbukti banyak platform yang menawarkan website nonton anime dengan penerjemah bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, dari yang berbayar hingga gratis. Platform tersebut antara lain: Netflix, Crunchyroll, AnimLover, Bilibili Anime dan Muse Indonesia. Karena mudahnya mengakses anime sekarang, anak-anak sampai mempunyai hobby

baru yaitu menonton anime. Kebanyakan orang menilai bahwa menonton serial anime akan membawah dampak buruk saja. Mereka beralasan kalau menonton serial anime akan membuat anak menirunya karena banyak unsur kekerasan di dalamnya. Sebenarnya orang bilang bahwa serial anime banyak unsur kekerasan tidaklah salah, tetapi yang menjadi perhatian adalah kontrol orang tua atau orang dewasa seharusnya bisa memilih serial anime yang cocok untuk anak-anak. Serial anime mempunyai banyak ragam jenis dan judul yang juga ramah terhadap anak-anak jika memilih dengan tepat.

Kebiasaan menonton kartun memang tidak buruk, bahkan cocok untuk anak-anak. Aspek lain yang menarik dari anime selain menghibur adalah pasti mengandung pesan moral di setiap episodenya dan isinya sangat layak untuk ditiru.³Karena setiap episode anime memiliki pesan moral tersendiri yang bisa menjadi pelajaran bagi anak-anak. Pesan moral adalah perintah atau anjuran untuk mengajarkan kebaikan atau tidak mengajarkan keburukan melalui tindakan atau sikap orang lain.⁴Dengan kata lain, selain isi cerita melawan kekerasan, juga terkait pesan-pesan edukasi yang disampaikan oleh para karakter anime tersebut seperti pantang menyerah, peduli sesama, toleransi, dan pesan-pesan yang ingin diberikan oleh para animator itu sendiri. Terlepas itu.

Keterampilan menyimak yang baik akan memudahkan dalam memahami pesan yang disampaikan dalam serial anime atau setiap episodenya. Tidak hanya

³Ashani, Ferdinan. "Aspek moralitas melalui penggunaan tutur kata yang tegas dan ekspresif dalam Anime Captain Tsubasa." *Lingua* 15.1 (2019), 23–35.

⁴Fakhrudin, Nindy Agrecia S., Joanne Pingkan M. Tangkudung, dan Leviane JH Lotulung. "Analisis semiotika pesan moral kedermawanan pada seorang bernama Ahok." *Komunikasi Acta Diurna* 8.2 (2019), 1.-10.

itu, keterampilan menyimak juga dapat membantu dalam memahami isi cerita dan mengidentifikasi karakter dalam cerita.

Ditemukan empat bagian keterampilan dalam berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan memperhatikan secara aktif dan kreatif guna menerima informasi, menangkap isi atau pesan, dan mengartikan arti kata.⁵ Keterampilan menyimak adalah aspek mendasar dari kehidupan setiap orang. Saat melakukan interaksi seperti berbicara dengan orang, masing-masing orang memiliki peran dalam percakapan tersebut dan orang lain berperan sebagai mendengarkan atau menyimak percakapan tersebut. Keterampilan menyimak juga digunakan di lingkungan sekolah, termasuk dengan siswa. Siswa sering menggunakan keterampilan menyimak mereka saat belajar di kelas, mendengarkan pelajaran yang dijelaskan dan tugas-tugas yang dibagikan oleh guru.

Keterampilan menyimak siswa dapat diterapkan dalam materi cerita fiksi. Cerita fiksi yaitu tulisan yang berisikan cerita rekaan yang berwujud prosa yang berisi elemen-elemen cerita rekaan. Elemen-elemen dasar yang mewujudkan sebuah cerita fiksi antara lain yaitu dengan adanya tokoh ataupun karakter, alur atau plot, latar atau setting, sudut pandang penceritaan atau *point of view*, dan tema.⁶ Serial anime bisa dikatakan sebagai cerita fiksi karena isi cerita yang berupa karangan atau fantasi yang tidak ada hubungannya dengan kehidupan

⁵ Kurniaman, Otang, and Muhammad Nailul Huda. "Penerapan Strategi Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD Muhamadiyah 6 Pekanbaru." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7.2 (2018): 249-255.

⁶ Atmojo, Eko Rujito Dwi. "Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Abdidas* 1.3 (2020): 172-182.

nyata. Walaupun ada juga beberapa serial anime yang mengambil referensi cerita dari dunia nyata seperti tokoh, tempat hingga alur ceritanya. Tapi kebanyakan serial anime adalah cerita fiksi, karena setiap pembuat mempunyai kebebasan dalam menuangkan ide dan imajinasinya dalam sebuah karya anime yang dibuat.

Sedangkan dalam kenyataannya, penerapan media pembelajaran berupa teknologi pada keterampilan menyimak siswa masih kurang. Guru lebih cenderung menggunakan metode tradisional seperti menghafal, ceramah serta sumber-sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar cetak ataupun media tradisional saja.⁷ Sehingga membuat siswa tidak bersemangat hingga malas di dalam pembelajaran. Terlebih lagi di masa teknologi dan informasi yang berkembang pesat layaknya sekarang. Guru seharusnya berani membuat terobosan dengan menggunakan media teknologi didalam proses pembelajaran. Langkah tersebut dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran, terutama bagi siswa akan merasakan hal-hal baru yang belum pernah mereka dapatkan seperti contoh penggunaan media serial anime didalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cerita fiksi siswa masih terbilang rendah. Dalam kaitannya saat guru menceritakan cerita, beberapa siswa bercanda dan melamun daripada focus untuk memperhatikan cerita yang disampaikan. Siswa cenderung menjadi malas untuk memperhatikan guru. Alasannya guru kurang melakukan variasi dalam

⁷ Wulandari, Ni Putu Devi, and I. Wayan Wiarta. "Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis Guided Discovery Materi Kubus dan Balok." *Jurnal Edutech Undiksha* 10.1 (2022): 21-32.

menggunakan media pembelajaran. Siswa menjadi malas memperhatikan guru menjelaskan dan bercerita layaknya ceramah yang membosankan.

Sedangkan dalam hasil wawancara yang sudah dilangsungkan dengan Ustadz Hulam dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pada kelas VI memang benar masih kurangnya keterampilan siswa dalam menyimak cerita fiksi seperti mencari pesan tersirat dan mengambil kesimpulan sendiri terkait inti cerita. Guru mengatakan kebanyakan siswa harus dipancing terlebih dahulu baru siswa dapat paham. Guru harus mengulang satu sampai dua kali baru siswa dapat menyimpulkan sendiri inti dari cerita yang disampaikan, tapi terlepas itu masih ada siswa yang dapat mengidentifikasi cerita fiksi yang disampaikan hanya dengan sekali memperhatikan. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran dalam materi cerita fiksi. Jadi dalam penyampaian materi cenderung menggunakan media buku saja dan menceritakan cerita fiksi secara berulang hingga siswa paham. Dari hasil tersebut menurut guru bahwa keterampilan menyimak siswa masih tergolong rendah, karena belum mencapai nilai ketuntasan yang dicapai.

Pada kaitan ini peneliti mengambil penelitian sebelumnya oleh Afrilia dkk bahwa ada efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi yaitu, memberikan keuntungan bagi guru karena tidak lagi membagikan penjelasan dalam waktu yang lama, guru dengan mudah mengkondisikan siswa yang tidak mengamati, guru sangat terbantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang dibuat, siswa menjadi mudah dalam memahami materi yang dijelaskan guru

sampai siswa lebih merasa termotivasi, mendapatkan semangat dalam belajar, meningkatkan keingintahuan siswa terkait materi pembelajaran.

Pada penelitian yang telah dilangsungkan oleh Butar-butur dkk, dalam temuannya ia mendapatkan bahwa ada akibat menggunakan metode investigasi pemecahan masalah terkait anak sekolah dasar menggunakan serial anime jepang yaitu, pertama media serial anime dapat membantu kekompakan antar siswa, kedua siswa menjadi berpikir kritis dalam pemecahan masalah, dan ketiga serial anime dapat membantu siswa dalam memahami proses investigasi kelompok dalam pemecahan masalah.

Keterampilan menyimak cerita akan menjadi pembelajaran yang menarik, karena dengan penggunaan media serial anime siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Media serial anime tentu akan *related* dengan anak-anak, dimana serial *anime* sangat populer hingga sering ditonton anak, baik di televisi maupun di internet. Media dengan menggunakan media modern cocok untuk anak jaman sekarang yang lebih tertarik dengan segala macam teknologi. Dibandingkan dengan lingkungan belajar lainnya, lingkungan serial anime merupakan lingkungan belajar terkini yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan trend dibidang pendidikan. Siswa tidak hanya dapat melihat gambar tetapi juga mendengarkan video, membaca teks dan mendengarkan audio. Oleh karena itu, ketrampilan menyimak bukan hanya dijalankan dengan mendengarkan saja, tetapi melalui melihat, mendengar dan memperhatikan lewat media serial anime dapat membuat tujuan menyimak cerita fiksi menjadi tercapai.

Berdasarkan pernyataan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Serial Anime terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Siswa Pada Kelas VI di MI Murni Sunan Drajat Lamongan”**

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks yang telah diterangkan sebelumnya, maka bisa diidentifikasi terkait permasalahan sebagai berikut:

1. Selama melakukan kegiatan pendidikan, guru masih banyak menggunakan metode, media, dan strategi tradisional yang membuat siswa pasif dan tidak tertarik pada pembelajaran di kelas.

2. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi ruang lingkup masalah penelitian ini untuk menghindari masalah-masalah umum, yaitu:

1. Media serial anime yang dibahas dalam penelitian ini adalah anime dalam bentuk video animasi yang ditonton siswa baik di internet maupun di televisi.
2. Keterampilan menyimak yang dimaksud berkaitan dengan materi cerita fiksi pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menyesuaikan berbagai aspek untuk menilai keberhasilannya dari Keterampilan Dasar (KI) dan Keterampilan Dasar (KD).

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada konteks dan batasan permasalahan yang ada, masalah dapat diformulasikan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan menyimak cerita fiksi pada siswa kelas VI di MI Murni Sunan Drajat Lamongan?
2. Bagaimana pengaruh media serial anime terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi pada siswa kelas VI di MI Murni Sunan Drajat Lamongan?

4. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana keterampilan menyimak cerita fiksi pada siswa kelas VI di MI Murni Sunan Drajat Lamongan.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media serial anime terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi pada siswa kelas VI di MI Murni Sunan Drajat Lamongan.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Besar harapan kami penelitian ini mampu memberikan kontribusi secara teoritis bagi dunia pendidikan khususnya mengenai pengaruh media serial anime terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi siswa. Selain itu diharapkan informasi yang diperoleh dari penelitian ini bisa memperluas informasi terkait pengaruh media serial anime terhadap keterampilan

menyimak cerita fiksi siswa. Penelitian ini juga bisa dipergunakan sebagai bahan dan refrensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a.) Bagi peneliti bisa menambah wawasan pengetahuan dan secara langsung menerapkan teori dari penelitian yang diperoleh.
- b.) Bagi orang tua hal ini dapat menambah informasi baru bagi orang tua tentang pengaruh media serial anime terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi siswa.
- c.) Bagi guru dapat menjadi sumber informasi baru tentang pengaruh media serial anime terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi siswa dan semoga guru dapat berperan dalam dunia pendidikan untuk membantu menumbuhkan kreativitas dan inovasi di era teknologi ini.
- d.) Bagi sekolah dapat menjadi bahan informasi atau masukan bagi pihak sekolah guna menerapkan sistem pembelajaran yang lebih efektif dan

efisien

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi

a. Pengertian Keterampilan

Dalam pembelajaran pendidikan bahasa Indonesia, paling utama di sekolah bawah tidaklah terlepas dari 4 keahlian berbahasa ialah, menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Keahlian berbahasa bagi manusia sangat dibutuhkan. Selaku mahluk social, manusia berhubungan, berbicara dengan manusia lain dengan memakai bahasa selaku media, baik berbicara memakai bahasa lisan, pula berbicara memakai bahasa tulis. Tiap keahlian itu erat sekali ikatan dengan 3 keahlian yang lain dengan metode yang berbagai macam. Dalam mendapatkan keahlian berbahasa, umumnya kita lewat urutan yang tertib: mula- mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa setelah itu berdialog, setelah itu kita belajar membaca serta menulis. Keempat keahlian tersebut ialah satu kesatuan yang utuh. Segala keahlian tersebut saling berkaitan serta menunjang dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar⁸

⁸ Dewi, Ni Nyoman Krismasari, MG Rini Kristiantari, and Ni Nyoman Ganing. "Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan media visual terhadap keterampilan menulis bahasa Indonesia." *Journal of Education Technology* 3.4 (2019): 278-285.

b. Pengertian Menyimak

Menyimak adalah tindakan menerima, mengelola, dan menafsirkan permasalahan menggunakan panca indera. Menyimak juga terkait dengan keterampilan lain seperti menyimak dan berbicara, menyimak dan membaca, berbicara dan membaca, serta berbicara dan menulis.

Berikut adalah beberapa definisi menyimak seperti yang dibuat oleh para ahli:

1) Menurut Anderson

Menyimak adalah proses utama mendengar, memahami dan menafsirkan simbol-simbol yang diucapkan.

2) Menurut Russel & Russel 1959

Menyimak adalah menyimak dengan pengertian, perhatian, dan penghayatan.

3) Theo Hanapi Natasmita

Menyimak adalah menyimak secara khusus dan berfokus pada audiens.

4) Oleh Djako Taringo

Menyimak dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan mendengar bahasa, menentukan makna dalam materi menyimak, mengamati dan menanggapi.⁹

⁹ Laia, Askarman. *Menyimak Efektif*. (Banyumas: Penerbit Lutfi Gilang, 2020), 2-3.

c. Jenis Menyimak

Menurut jenis, menyimak dapat dibedakan dari menyimak untuk belajar, hiburan, menilai, mengapresiasi, dan memecahkan masalah

1) Menyimak untuk belajar

Jenis mendengarkan ini biasanya dilakukan di lingkungan sekolah, kampus, atau kursus (perlu dicatat bahwa pembelajaran berlangsung tidak hanya dalam suasana formal, tetapi juga dalam suasana informal). Menyimak untuk belajar berarti menyimak untuk mengumpulkan informasi, baik secara formal maupun informal. Sama halnya lagi kita dapat menemukan informasi dan media informal yang dapat membantu kita memperoleh pengetahuan informal melalui kegiatan menyimak

2) Menyimak untuk hiburan

Menyimak untuk hiburan menekankan pada topik atau materi yang didengar. Jenis mendengarkan mengacu pada dunia kinerja. Tujuannya untuk mendapatkan hiburan seperti TV atau YouTube. Oleh karena itu, hiburan mendengarkan seringkali dilengkapi dengan media visual.

3) Menyimak untuk menilai

Menyimak untuk memperhitungkan banyak dicoba oleh para juri. Penyimak melaksanakan tugasnya sebagai juri sesuatu perlombaan yang umumnya berkaitan dengan bahasa, semacam lomba pidato, membaca puisi, membaca kitab suci, serta lomba menyanyi ataupun paduan suara. Dalam memperhitungkan, penyimak yang bertugas sebagai juri berpegang pada pedoman evaluasi yang berisi beberapa

kriteria, seperti kejelasan lafal, intonasi, irama, penghayatan, metode respirasi, serta dinamika.

4) Menyimak untuk mengapresiasi

Mendengarkan jenis ini mirip dengan mendengarkan untuk hiburan, namun memiliki nilai tambah karena pendengar juga dapat memasukkan emosinya ke dalam konten yang didengarkan. Dapat dikatakan bahwa pendengar berada di dalam peristiwa atau dokumen yang didengarnya. Ketika seseorang mendengarkan drama radio atau sinetron, mereka merasa seperti salah satu karakter dalam serial itu. Penonton bisa senang, sedih atau marah, tergantung suasana pertunjukan. Setelah film berakhir, penonton menilai film yang mereka tonton sesuai dengan pengetahuan mereka.

5) Menyimak untuk memecahkan masalah

Mendengarkan untuk memecahkan masalah dapat menyebabkan mendengar informasi yang mempengaruhi pemecahan masalah. Dalam jenis menyimak ini, pendengar secara sadar memilih materi menyimak dan melakukan kegiatan menyimak untuk memecahkan masalah. Misalnya, Ibu Martina bertanya-tanya apa maksud orang-orang di industri pendidikan ketika mereka berbicara tentang Quantum Teaching. Suatu ketika, sebuah organisasi mengadakan seminar tentang topik ini, yang juga dihadiri oleh Miss Martina. Ibu Martina mendengarkan dengan penuh perhatian pengantar pembicara tentang quantum

teaching. Berdasarkan informasi ini, masalah pembuatan teh kuantum Miss Martina telah terpecahkan.¹⁰

d. Tujuan Menyimak

Tujuan utama menyimak adalah untuk menangkap dan memahami informasi, ide, atau konsep yang terkandung dalam materi menyimak. Tujuan menyimak sangat berbeda, menyimak untuk belajar, menyimak untuk memahami estetika, menyimak untuk mengevaluasi, mengevaluasi, menyimak untuk bertukar pikiran, menyimak untuk memecahkan masalah.¹¹

e. Tahapan Menyimak

Banyak pendapat tentang tahapan-tahapan menyimak dalam keterampilan berbahasa. Morris membagi proses menyimak menjadi 5 tahap sebagai berikut:

- 1.) Hearing (mendengar).
- 2.) Attention (perhatian).
- 3.) Perception (menafsirkan).
- 4.) Evaluation (menilai).
- 5.) Response atau reaction (merekasi).

Sedangkan Suryani M membagi tahapan mendengar/menyimak menjadi 9 tahapan:

- 1.) Mendengarkan sering terjadi ketika anak merasa terlibat langsung.

¹⁰Gereda, Agustinus. *Keterampilan bahasa Indonesia: Penggunaan bahasa Indonesia yang benar dan benar*. (Tasikmalaya: Penerbit Edu, 2020). 29-34.

¹¹Aryani, Sofiah dan Roni Rodiyana. "Media audio-visual untuk keterampilan mendengarkan siswa." *Prosiding Konferensi Pelatihan Nasional*. st. 3.3 (2021), 266-270.

- 2.) Dengarkan dengan perhatian yang dangkal, karena Anda sering terganggu oleh masalah nonverbal.
- 3.) Jangan mendengar setengah-setengah karena ada gangguan seperti menunggu kesempatan untuk mengungkapkan sesuatu dari isi hati yang tersembunyi.
- 4.) Dengarkan secara berlebihan karena banyak sekali yang harus diserap dan dipahami apa yang kurang penting.
- 5.) Dengarkan sesekali, habiskan waktu hanya dengan memperhatikan kata-kata yang menarik baginya.
- 6.) Menyimak secara integratif, berfokus hanya pada pengalaman pribadi, menyebabkan pendengar menjadi tidak tanggap terhadap apa yang dikatakan atau diungkapkan.
- 7.) Dengarkan dengan umpan balik reguler kepada pembicara melalui komentar atau pertanyaan.
- 8.) Dengarkan baik-baik, dengarkan dan benar-benar fokus pada apa yang dikatakan pembicara.
- 9.) Dengarkan secara aktif untuk menemukan pemikiran, pandangan, atau gagasan penting pembicara.¹²

f. Indikator Keterampilan Menyimak

Adapun indikator keberhasilan menyimak cerita siswa Menurut Nugraheni indikator keberhasilan menyimak cerita dapat dikatakan tuntas apabila siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan seta

¹²Ibda, Hamidullah. *Bahasa Indonesia Lanjut untuk Pelajar: Pelatihan bahasa seperempat*. (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2019), 23.

mempunyai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) lebih atau sama dengan 71. Berikut merupakan beberapa indikator keterampilan menyimak cerita yang meliputi; 1) kemampuan menyimak (mendengarkan, memperhatikan, memahami serta menanggapi), 2) mampu memahami ide pokok cerita, 3) Memahami maksud yang tersirat maupun maksud yang tersurat pada cerita, 4) Mampu menceritakan kembali, 5) Serta mampu menjawab pertanyaan.¹³

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan ke tiga indikator dari keterampilan menyimak oleh Nugraheni, yaitu; 1) kemampuan menyimak (mendengarkan, memperhatikan, memahami serta menanggapi), 2) Memahami maksud yang tersirat maupun maksud yang tersurat pada cerita, dan 3) Mampu menceritakan kembali.

2. Media Serial Anime

a. Pengertian Animasi

Kata animasi berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati.¹⁴

Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni ia terikat dengan

¹³ Endah, Nur, Agus Muharam, and Endang Hidayat. "Analisis Penerapan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Siswa dalam Menentukan Unsur Intrinsik Cerita." *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Vol. 2. No. 1. (2021), 925.

¹⁴ Simarmata, Janner, Choms Gary Ganda Tua Sibarani, and Tauada Silalahi. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019), 13.

aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedang teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. Seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia. Semuanya bersinergi hingga terwujudlah sebuah karya animasi.

Animasi juga sebagai cabang sinematografi karena animasi itu sendiri tidak terlepas dari disiplin ilmu film itu sendiri. Ada penggunaan aturan film, semisal hitungan satuan cut, sequence, frame, continuity, cakupan sudut pandang, atau angle seperti close up, medium shot, long shot, transisi gambar (dissolve, wipe, cut to, iris, dan sebagainya), skenario, blocking, dan lain-lain.¹⁵

b. Jenis- Jenis Animasi

Jenis-jenis animasi, menurut Afridzal, antara lain animasi stop-motion, animasi tradisional, dan animasi komputer, berikut adalah penjelasannya;

- 1.) Disebut Stop Motion Animation atau sering disebut claymation, karena dalam perkembangannya animasi ini menggunakan clay sebagai objek Bergeraknya. Dalam teknik ini animasi dibuat dari gambar boneka yang bergerak setahap demi setahap. Jadi teknik ini memiliki kesulitan tertentu dan membutuhkan banyak kesabaran.
- 2.) Animasi Tradisional (Animasi Tradisional)

¹⁵ Soenyoto, Partono. *Animasi 2D*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017), 2.

Animasi ini merupakan teknik animasi yang paling terkenal hingga saat ini, dinamai berdasarkan tradisi karena teknik tersebut digunakan saat animasi pertama kali dikembangkan. Teknik ini sering disebut cel animation karena dilakukan pada bahan seluloid transparan yang sekilas terlihat sangat mirip transparan. Saat melakukan ini, gambar digulir satu per satu. Dengan perkembangan teknologi saat ini, kartun tradisional ini diproduksi dengan peralatan yang lebih modern. Untuk teknik produksi berbasis komputer dikenal dengan animasi dua dimensi.

3.) Animasi komputer (animasi grafis komputer)

Animasi ini sepenuhnya dibuat oleh komputer. Segala sesuatu mulai dari pembuatan karakter hingga penyesuaian gerakan "pemain", hingga kamera dan efek khusus, dilakukan oleh komputer. Membuat yang tidak mungkin menjadi lebih mudah dengan animasi komputer. Perkembangan teknologi komputer saat ini memungkinkan orang untuk membuat animasi dengan mudah. Animasi yang dihasilkan bergantung pada keahlian dan kreativitas yang dimiliki dan didukung oleh perangkat lunak yang digunakan.

Perkembangan animasi jenis ini yang semula berprinsip sederhana, berkembang pesat, sekarang sangat beragam, sekarang ada beberapa jenis animasi :

1.) Animasi 2D (2D), animasi 2D bisa disebut kartun. Kartun sendiri berasal dari kata bahasa Inggris cartoon yang berarti

gambar lucu, dan kartun ini sering menampilkan karakter dan konsep yang lucu.

- 2.) Animasi 3D (3D), perkembangan teknologi dan komputer, teknik animasi 3D dengan cepat mendapatkan popularitas. Animasi 3D merupakan evolusi dari animasi 2D. Animasi 3D membuat karakter lebih hidup dan realistis, seperti orang sungguhan.
- 3.) Anime (*anime*) Jepang, anime adalah nama yang tepat untuk animasi di Jepang. Anime memiliki karakter, akting suara, dan efek khusus yang berbeda dari kartun Eropa atau Amerika.¹⁶

c. Pengertian Anime

Anime adalah kartun dari Jepang. Animasi ini digambar atau dibuat dengan pena dan teknologi komputer. Anime adalah karya yang dapat menghibur penonton global.¹⁷ Dalam arti lain, anime adalah akronim yang digunakan orang Jepang untuk semua jenis animasi di dunia. Namun seiring dengan munculnya perkembangan anime, istilah umum diberikan warga dunia untuk anime yang diproduksi di Jepang. Sejalan dengan pengertian menurut John Allen, animasi anime secara tradisional diproduksi di Jepang sebagai gambar tangan atau CG (computer-

¹⁶ Prameswari, Indah. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Powtoon Uuntuk Sekolah Dasar". Diss (Lampung, Universitas Muhammadiyah Pringsewu, 2021), t.d., 23.

¹⁷Hidayat, Debra dan Z. Hidayat. "Anime serta komunikasi antar budaya Jepang: Sebuah studi tentang komunitas Wibu orang Indonesia non-Y." *Jurnal Komunikasi dan Hubungan Masyarakat Rumania* 22.3 (2020), 85-103.

generated). Melihat lebih dekat, anime dan manga telah menjadi bagian penting dari budaya Jepang.¹⁸

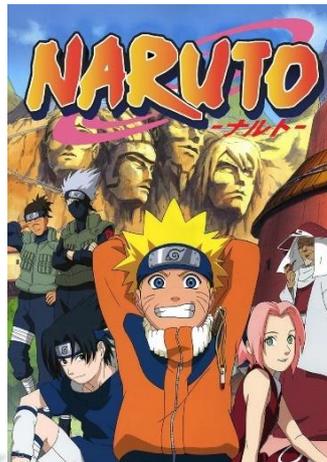
d. Sejarah singkat anime

Anime yang populer di pasar luar negeri saat itu adalah Astro Boy (Atom Boy / Tetsuwan Atom) yang dibuat oleh Ozamu Tezuka pada tahun 1963. *Anime* tersebut meledak hingga merambah pasar luar negeri dan masih populer hingga saat ini. Dan akhirnya, pada akhir abad ke-21, ia memproduseri fitur animasi Hayao Miyazaki Studio Ghibli, Princess Mononoke (1997), dan film animasinya Spirited Away memenangkan Oscar. Seperti Spirited Away, buku ini adalah satu-satunya *anime* yang memenangkan Oscar pertamanya hingga ditulis. Berikut adalah beberapa gambar dari serial *Anime* yang populer:



Gambar 2.1 Dragon Ball

¹⁸Baron, Pak. "Teknologi Anime dan Animasi." *SENADA (Konferensi Nasional Manajemen, Desain dan Implementasi Teknologi Bisnis)*. vol. 3. (2020), 195-200.



Gambar 2.2 Naruto



Gambar 2.3 One Piece



Gambar 2.4 Ousama Ranking



Gambar 2.5 Doraemon



Gambar 2.6 Detective Conan

e. Genre atau Kategori dalam Anime

Evolusi *anime* saat ini telah diperkenalkan oleh animator Jepang, yang telah mengeksplorasi banyak gaya, ide, cerita, dan tema yang diperkenalkan ke *anime* untuk anak-anak dan remaja, remaja bahkan dewasa. Namun menurut Widodo dalam *anime* tersebut, beberapa genre tema utamanya adalah:

- 1.) Aksi/Petualangan berfokus pada pertempuran, pertempuran, dan persaingan, baik dengan senjata maupun fisik, genre ini diperkaya dengan berbagai teknik seni bela diri, senjata, dan berbagai aksi realistis. Misalnya Naruto, Bleach, Sword Art Online, dll.

- 2.) Dorama (drama): membuat cerita melalui pengembangan karakter dan penceritaan emosional. Serta kompleksitas dalam hubungan antara karakter satu dengan karakter lainnya. Contoh Attack on Titan/Shingeki no Kyojin, Shigatsu Kimi no uso dll
- 3.) Cerita game yang berfokus pada game. permainan kartun. Contoh: Bevblade, Yu-Gi-Oh, Bakugan, KanCOIle, dll
- 4.) Hororr: Penggunaan unsur supernatural gelap dengan memasukkan mitos atau legenda dari budaya sekitar. Contoh: Seri Vampire Hunter D, Higurashi no Naku Kuru ni, dll.
- 5.) Fiksi ilmiah; Ini berfokus pada sains dan masalah masa depan, terutama garis waktu masa depan dan penemuan dan penemuan teknologi saat ini yang diperlukan untuk umat manusia. Contoh: Ghost in the Shell, Akira, Paprika, Royal Space Force The Wings of Honneamise, dll.¹⁹

Sebenarnya masih banyak lagi genre yang belum disebutkan seperti, *slice of life, fantasy, comedy, historical, military, sport, thriller* dan masih banyak lagi.

f. Hikmah dalam anime

Anime yang digunakan dalam penelitian ini berjudul ousama ranking. Anime ousama ranking memiliki banyak hikmah atau pesan moral yang dapat diambil serta diterapkan dalam membangun karakter siswa

¹⁹ Bastin, Nahason. *Apakah Itu Anime?: Panduan Praktis*. (Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing, 2022), 36.

seperti, pantang menyerah, selalu bersyukur, berdamai dengan kekurangan sendiri, dan memiliki hati yang kuat meskipun banyak yang menghina.

3. Cerita Fiksi

a. Pengertian Cerita Fiksi

Karya itu imajinatif, kreatif dan estetis. Dalam pengertian sastra, prosa juga dikenal sebagai teks fiktif, teks naratif atau wacana naratif (menurut pendekatan struktural dan semiotik). Istilah fiksi dalam pengertian ini berarti cerita fiksi atau cerita yang diciptakan. Hal ini karena cerita fiksi merupakan karya naratif, isinya tidak mengemukakan fakta yang sebenarnya, tetapi sesuatu yang benar-benar terjadi. Jadi, fiksi mengacu pada karya yang menggambarkan sesuatu yang imajiner, tidak ada yang benar-benar terjadi, sehingga tidak perlu mencari kebenaran di dunia nyata.²⁰Selain itu, kandungan sosial cerita (fiksi) memperluas jangkauan pengetahuan sosial yang disampaikan individu dengan menggambarkan pengalaman yang tidak dapat mereka miliki dalam kehidupan nyata atau menyajikan peristiwa dari sudut pandang baru.²¹

b. Jenis Cerita Fiksi

Ada tiga jenis fiksi:

1. Novel adalah karya prosa yang plotnya diimajinasikan oleh pengarangnya.

²⁰Nurgiyantoro, Burhan. *Teori kerja fiksi*. (Yogyakarta: UGM Press, 2018), 2.

²¹ Wimmer, Lena, et al. "Reading fictional narratives to improve social and moral cognition: The influence of narrative perspective, transportation, and identification." *Frontiers in Communication* 5 (2021), 4.

2. Cerpen adalah bentuk naratif singkat fiktif yang berfokus pada peristiwa tertentu.

3. Romansa adalah cerita fiksi yang mengikuti karakter dari masa kanak-kanak hingga dewasa, beserta detail tentang kehidupan mereka.

c. Unsur cerita fiksi

Berikut adalah faktor-faktor internal yang membentuk cerita fiksi dimana unsur-unsur tersebut ada dalam cerita fiksi.

- 1.) Tema, yaitu ide dasar umum yang mendukung sebuah karya sastra dan terkandung di dalam teks.
- 2.) Tokoh, yaitu pelaku dalam suatu karya sastra. Karya sastra dibagi menjadi dua kategori sebagai tokoh utama dan tokoh pembantu menurut perannya.
- 3.) Alur, yaitu cerita yang memuat rangkaian peristiwa, tetapi setiap peristiwa hanya dihubungkan oleh kausalitas, yang menimbulkan peristiwa satu atau lainnya.
- 4.) Konflik, peristiwa penting, sangat penting untuk pengembangan plot.
- 5.) Klimaksnya adalah ketika konflik mencapai tingkat keparahan tertinggi, dan kemudian tidak bisa dihindari.
- 6.) Lingkungan, yaitu tempat, waktu dan lingkungan sosial dari peristiwa yang dideskripsikan.
- 7.) Otoritas, yaitu solusi pengarang terhadap suatu masalah dalam karya sastra.

- 8.) Pendapat, khususnya sudut pandang pengarang, sebagai cara memperkenalkan pembaca pada berbagai karakter, tindakan, latar, dan peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi.
- 9.) Penokohan, yaitu teknik atau penyajian tokoh.²²

B. Kajian Penelitian yang relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Afrilia dkk pada tahun 2022 dalam jurnal dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut mengangkat permasalahan tentang, (1) efektifitas penggunaan instrumen pembelajaran berbasis video animasi dalam peningkatan semangat belajar siswa kelas IV SD, (2) bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD saat menggunakan media pelajaran berbasis video animasi. Berdasarkan hasil temuannya ia mendapatkan bahwa ada efektifitas penggunaan instrumen pembelajaran berbasis video animasi dalam peningkatan semangat belajar siswa: (1) menguntungkan bagi guru karena tidak lagi memberikan ceramah dalam waktu yang lama, guru dengan mudah mengkondisikan siswa yang tidak memperhatikan, sehingga guru sangat terbantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang dibuat, (2) siswa menjadi mudah dalam memahami materi yang dijelaskan guru sampai siswa merasa lebih termotivasi, (3)

²²Radmila, Kartika Digna. "Sifat dan Fiksi Prosa" INA-Rxiv 9.1 (2018), 4.

mendapatkan semangat dalam belajar, (4) meningkatkan ke ingin tauhan siswa terhadap materi pembelajaran.²³

2. Penelitian yang dilakukan oleh Butar-butur dkk pada tahun 2022 dalam jurnal dengan judul “Memperkenalkan metode investigasi pemecahan masalah untuk anak sekolah dasar melalui serial *anime jepang detective conan*”. Penelitian tersebut mengangkat permasalahan tentang, (1) memperkenalkan metode investigasi untuk memecahkan masalah matematika menggunakan serial *anime Jepang detective conan*, (2) memperkenalkan siswa pada metode pemecahan masalah. Berdasarkan hasil temuannya ia mendapatkan bahwa penggunaan media serial anime jepang *detective conan* untuk memperkenalkan metode investigasi pemecahan masalah cocok untuk anak sekolah dasar antara lain: (1) pertama media serial *anime* dapat membantu kekompakan antar siswa, (2) kedua siswa menjadi berpikir kritis dalam pemecahan masalah, (3) ketiga serial *anime* dapat membantu siswa dalam memahami proses investigasi kelompok dalam pemecahan masalah.²⁴

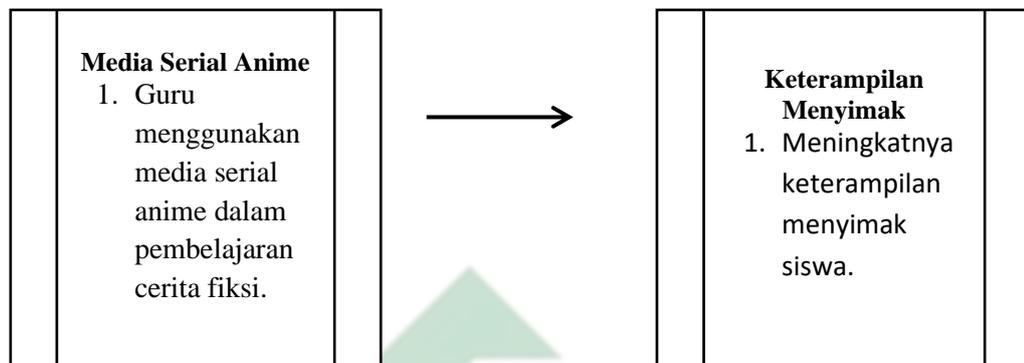
C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir penelitian tentang pengaruh media serial *anime* terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi pada siswa kelas VI di MI Murni Sunan Drajat Lamongan, Seperti pemaparan pada gambar berikut:

²³ Afrilia, Lizra, Darnies Arief, and Risda Amini. "Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8.3 (2022), 710-721.

²⁴ Butar-Butar, Juli Loisiana, and Indah Simamora. "Memperkenalkan Metode Investigasi Pemecahan Masalah Untuk Anak Sekolah Dasar Melalui Serial Anime Jepang Detective Conan." *Jurnal Curere* 6.1 (2022): 66-76.

Gambar 2.6 Kerangka Pikiran Penelitian



Berdasarkan kajian teori dan kajian penelitian yang relevan di atas, maka kerangka berpikir dapat dikembangkan bahwa penggunaan media serial anime dalam pembelajaran cerita fiksi dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara untuk rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah pada penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis sementara dalam masalah ini adalah:

H_1 = Terdapat pengaruh media serial anime terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi siswa kelas VI di MI Murni Sunan Drajat Lamongan.

H_0 = Tidak ada pengaruh media serial anime terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi siswa kelas VI di MI Murni Sunan Drajat Lamongan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Penelitian ini mempergunakan metode penelitian kuantitatif, yang merupakan pendekatan ilmiah yang bersifat induktif dan objektif. Dalam metode ini, data yang dikumpulkan dievaluasi dan dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menghasilkan hasil berupa angka-angka. Penelitian kuantitatif sering digunakan untuk mengkonfirmasi dan menyangkal teori. Karena penelitian ini seringkali didasarkan pada teori, kemudian diteliti, dirumuskan, kemudian didiskusikan dan ditarik kesimpulan.²⁵

Untuk penelitian kuantitatif ini digunakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen), yaitu penelitian yang meliputi perlakuan, ukuran, efek, dan unit uji, tetapi tidak menggunakan pengacakan sebagai pembanding untuk menarik kesimpulan, menarik kesimpulan tentang perubahan terkait perlakuan.²⁶

Rancangan penelitian yang dipakai yaitu pretest post test non equivalent control group design, yang mana dua kelompok kontrol dan eksperimen tidak dipilih secara acak dan harus sama. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan khusus dan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus.

²⁵Herman, Ivan. Metode penelitian pedagogis (metode kuantitatif, kualitatif dan campuran). (Padi: Hidayatul Kuran, 2019). 16.

²⁶Abraham, Irfan dan Yetti Supriyati. "Desain Semi-Eksperimental dalam Pendidikan: Tinjauan Sastra." Jurnal Ilmu Pendidikan Mandala 8.3 (2022), 4.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Post test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁ = Pemberian pretest pada kelompok eksperimen.

O₂ = Pemberian post test pada kelompok eksperimen.

O₃ = Pemberian pre test pada kelompok control.

O₄ = Pemberian post test pada kelompok control.

X₁ = Perlakuan berupa menggunakan media serial *anime* dalam pembelajaran.

X₂ = Perlakuan berupa pembelajaran normal.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian di MI Murni Sunan Drajat Lamongan, alamat lengkap Jl Sunan Drajat No.74, Demangan, Sidoarjo, Kec. Lamongan, Kabupaten Lamongan. Sedangkan penelitian dilakukan pada tanggal 20 Desember 2022, semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini merujuk pada kelompok subjek atau objek yang mengantongi kualitas dan karakteristik yang menjadi fokus

penarikan kesimpulan. Dalam konteks penelitian ini, populasi terdiri dari siswa kelas VI di MI Murni Sunan Drajat Lamongan.

2. Sampel Penelitian

Sampel yakni sebagian kecil atau subset dari keseluruhan populasi beserta karakteristiknya. Ketika populasi memiliki ukuran yang besar, peneliti seringkali tidak mampu mengkaji semua elemen populasi tersebut dikarenakan keterbatasan sumber daya, waktu, dan tenaga. Oleh karena itu, peneliti mempergunakan sampel yang mewakili populasi pada suatu objek penelitian.²⁷

Pengambilan sampel penelitian menggunakan *Purposive sampling* yakni, teknik pemungutan sampel sumber data melalui pertimbangan atau syarat tertentu sesuai peneliti.²⁸ Pada penentuan pengambilan sampel peneliti mengambil pada kelas VI D dan F yang masing-masing kelas berjumlah 27 siswa.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yakni segala hal yang akan mewujudkan pokok pengamatan pada suatu penelitian, yang di dalamnya terkait faktor-faktor yang

²⁷ Ifadah, Munasiatul. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun Tahun Ajaran 2019/2020" Diss, (Ponerogo: IAIN Ponorogo, 2020), t.d., 24-25.

²⁸ Sutrisno, Sutrisno, et al. "Analisis Peran Gaya Hidup Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Automotif City Car." *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)* 3.6 (2022), 4139-4145.

memakibati terjadinya peristiwa yang akan diteliti.²⁹ Variabel pada penelitian dibagi dua yaitu:

- E. Variabel bebas (variabel independen) yaitu variabel yang mempunyai kemampuan dalam memberikan pengaruh atau menyebabkan pergantian pada variabel lain. Pada konteks penelitian ini, variabel bebas (X) yaitu penggunaan media serial anime.
- F. Variabel terikat (variabel dependen) yakni variabel yang diberikan pengaruh oleh variabel lain. Pada penelitian ini, variabel terikat (Y) yakni keterampilan dalam menyimak.

G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pemungutan data menjadi metode yang dipergunakan saat menghimpun informasi yang akan diteliti. Namun, pada melaksanakan teknik pemungutan data, diperlukan langkah-langkah yang strategis dan terorganisir guna memperoleh data yang dibutuhkan.³⁰

Instrumen penelitian mewujudkan suatu sarana atau alat yang dipergunakan secara terstruktur guna mengumpulkan data dalam penelitian. Data adalah nilai karakteristik dari suatu objek yang diperoleh melalui proses pengukuran atau pengamatan.³¹ Untuk instrument pemungutan data yang akan dipakai terkait penelitian ini yaitu mempergunakan penilaian produk.

²⁹ Ulfa, Rafika. "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan." *AL-Fathonah* 1.1 (2021), 342-351.

³⁰ Kurniawan, Robby, et al. "Membangun Dan Mendidik Generasi Anti Korupsi Bersama SMP Yos Sudarso." *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*. Vol. 4. No. 1. (2022), 269-275

³¹ Ismunarti, Dwi Haryo, et al. "Pengujian Reliabilitas Instrumen Terhadap Variabel Kontinu Untuk Pengukuran Konsentrasi Klorofil-a Perairan." *Buletin Oseanografi Marina* 9.1 (2020): 1-8.

1. Penilaian produk

Penilaian produk melibatkan evaluasi terhadap kemampuan siswa saat mempraktikkan pengetahuan yang mereka miliki dalam membentuk produk yang dihasilkan, serta penilaian terkait kualitas produk tersebut. Melalui penilaian produk, kita dapat memperoleh informasi mengenai kemampuan siswa kaitannya tiga ranah kompetensi, yakni kognitif, psikomotorik, dan afektif. Selain itu, penilaian produk juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kreativitas, potensi, dan keterampilan mereka.³² Sedangkan penilaian produk yang digunakan adalah membuat rangkuman.

Teknik penilaian ini dibagi menjadi dua tahap. Pretes, yaitu penilaian keterampilan menyimak sebelum dilakukan perlakuan. Penilaian ini bermaksud guna memahami kemampuan siswa kaitannya pada saat menyimak cerita fiksi sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya Posttes yaitu, penilaian keterampilan menyimak cerita fiksi sesudah diberi perlakuan. Penilaian ini bermaksud guna memahami kemampuan siswa pada saat menyimak cerita fiksi sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media serial anime.

Kemampuan yang diukur dalam membuat rangkuman cerita fiksi, mengacu pada beberapa indikator keterampilan menyimak menurut Nugraheni dan kompetensi dasar (KD) bahasa Indonesia. Berikut adalah tabel indikatornya instrument:

³² Mubarikah, Radiyah Muhsin, and Ike Sylvia. "Pengembangan Instrumen Penilaian Produk Pada Pembelajaran Sosiologi untuk Mengukur Keterampilan Siswa SMA." *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 3.1 (2021), 39-54.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Keterampilan Menyimak

Variabel	Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Keterampilan Menyimak
Keterampilan menyimak cerita fiksi	4.9 Menyampaikan penjelasan tentang tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan dalam teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	Menuliskan tokoh-tokoh yang terlibat dicerita dalam sebuah rangkuman.	Kemampuan menyimak (mendengarkan, memperhatikan, memahami, serta menanggapi)
		Menuliskan kesimpulan/inti dari cerita fiksi dalam sebuah rangkuman	
		Menuliskan pesan tersirat maupun yang tersurat dalam sebuah rangkuman.	Memahami maksud tersirat maupun yang tersurat dalam cerita.
		Menuliskan cerita kembali dengan singkat dalam sebuah rangkuman.	Mampu menceritakan kembali.

Terdapat empat aspek yang dinilai dalam penilaian membuat sebuah rangkuman dan dianalisis sesuai dengan kriteria skor yang ditetapkan.

Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor
1.	Menuliskan tokoh-tokoh yang terlibat dicerita dalam sebuah rangkuman	Jika siswa mampu menuliskan 5 tokoh yang terlibat dicerita.	4
		Jika siswa mampu menuliskan 4 tokoh yang terlibat dicerita.	3
		Jika siswa mampu menuliskan 3 tokoh yang terlibat dicerita.	2
		Jika siswa hanya mampu menuliskan 2 tokoh atau kurang.	1
2.	Menuliskan kesimpulan/inti dari cerita dalam sebuah rangkuman.	Jika siswa mampu menuliskan kesimpulan dengan benar, jelas dan singkat.	4
		Jika siswa mampu menuliskan kesimpulan dengan benar, jelas, dan kurang singkat.	3
		Jika siswa mampu menuliskan kesimpulan dengan benar, kurang jelas, dan kurang singkat.	2
		Jika siswa mampu menuliskan kesimpulan tapi kurang benar, kurang jelas, dan kurang singkat.	1
3.	Menuliskan pesan tersirat maupun yang tersurat dalam sebuah rangkuman.	Jika siswa mampu menuliskan 4 pesan tersirat maupun tersurat dalam cerita	4
		Jika siswa mampu menuliskan 3 pesan tersirat maupun tersurat dalam cerita	3
		Jika siswa mampu menuliskan 2 pesan tersirat maupun tersurat dalam cerita	2
		Jika siswa hanya mampu menuliskan 1 pesan tersirat maupun tersurat dalam cerita.	1

4.	Menuliskan cerita kembali dengan singkat dalam sebuah rangkuman.	Jika siswa mampu menuliskan 1-2 paragraf cerita dengan singkat, runtun, dan benar.	4
		Jika siswa mampu menuliskan 1 paragraf cerita dengan singkat, runtun, dan benar	3
		Jika siswa mampu menuliskan 1 paragraf cerita dengan singkat, tapi tidak runtun, dan kurang benar	2
		Jika siswa hanya mampu menuliskan 1 paragraf cerita atau kurang dengan singkat, tapi tidak runtun, dan kurang benar.	1

Kemudian dapat dilakukan perhitungan skor penilaian keterampilan menyimak seperti table di bawah ini:

Tabel 3.4 Skor Penilaian Keterampilan Menyimak

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				Bobot	Jumlah
		1	2	3	4		
1.	Menuliskan tokoh-tokoh yang terlibat dicerita dalam sebuah rangkuman				4	25	25
2.	Menuliskan kesimpulan/inti dari cerita fiksi dalam sebuah rangkuman.			3		25	20
3.	Menuliskan pesan tersirat maupun yang tersurat dalam sebuah rangkuman.				4	25	25
4.	Menuliskan cerita kembali dengan	1				25	10

	singkat dalam sebuah rangkuman.						
Jumlah							80

Dalam penelitian ini, keterampilan menyimak dihitung dengan rumus penilaian berikut:³³

$$\text{Rumus penilaian} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan} \times 100\%}{\text{Jumlah Skor Maksimum}}$$

Setelah dilakukannya analisis kriteria dan penilaian. Nilai hasil akhir akan dikategorikan sesuai dengan klasifikasi, berikut tabel klasifikasi nilai dan kategori keterampilan menyimak cerita fiksi;

Tabel 3.5 Klasifikasi Nilai dan Kategori Keterampilan Menyimak

Nilai	Kategori
81 – 100	Baik Sekali
71 – 80	Baik
61 – 70	Cukup
51 – 60	Kurang
< 50	Kurang Sekali

H. Validitas dan Reabilitas Instrumen

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari responden atau sumber data lain yang terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Sedangkan SPSS

³³ Tim Pusat Penilaian Pendidikan, *Panduan Penilaian Kinerja* (Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan, 2019), 15.

merupakan program aplikasi yang mempunyai analisis data statistik yang cukup tinggi. SPSS mempunyai sistem manajemen data pada area grafis dengan menggunakan menu-menu deskriptif serta kotak-kotak dialog yang sederhana, sehingga mudah mengoperasikan dan memahaminya.³⁴ Pada penelitian ini peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 21.0.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kesesuaian atau kevalidan instrument tes yang digunakan peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari para responden. Semakin tinggi validitas instrumen menunjukkan semakin akurat alat pengukur itu mengukur suatu data. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam test. Validitas isi dan validitas konstruk instrument rubrik penilaian produk dinilai oleh bapak Nasrul Fuad Erfansyah selaku dosen ahli.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment.

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r = Koefisien validitas/korelasi

N = Jumlah Sampel

X = Skor item

Y = Skor total

³⁴ Tarigan, Elsa Febrina, et al. "Analisis Instrumen Tes Menggunakan Rasch Model dan Software SPSS 22.0." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 16.2 (2022): 92-96.

Distribusi tabel t pada $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $n-2$, maka kriteria keputusan:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir soal adalah valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal dinyatakan tidak valid.

Selain menggunakan rumus manual, untuk menguji validitas tes juga bisa menggunakan bantuan *software* SPSS 21 yang digunakan dalam penelitian ini. Setelah mengetahui jika instrument tersebut valid, maka dapat disesuaikan dengan klasifikasi penafsiran. berikut adalah intepretasi koefisien korelasi (r)table:³⁵

Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Korelasi (r)

Besarnya r	Interpretasi
$0,80 < r < 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r < 0,80$	Tinggi
$0,40 < r < 0,60$	Cukup Tinggi
$0,20 < r < 0,40$	Rendah
$0,00 < r < 0,20$	Sangat Rendah

Uji coba instrument dilakukan pada tanggal 13 Maret 2023 kepada 25 siswa Kelas VI-E MI Murni Lamongan. Hasil instrument tes produk diuji validitas item soal menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan *software* SPSS 21. Sedangkan untuk mencari nilai r_{tabel} (N) $25-2$ pada signifikasni

³⁵ Azmi, Memen Permata. "Analisis pengembangan tes kemampuan analogi matematis pada materi segi empat." *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning* 2.2 (2019), 099-110.

5% maka diperoleh rtabel sebesar 0,413. Jadi jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir soal adalah valid. Berikut adalah hasil dari uji validitas:

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen pada SPSS

Correlations						
	X1	X2	X3	X4	Total	
X1	Pearson Correlation	1	.104	.535**	.044	.448*
	Sig. (2-tailed)		.620	.006	.836	.025
	N	25	25	25	25	25
X2	Pearson Correlation	.104	1	.189	.423*	.603**
	Sig. (2-tailed)	.620		.366	.035	.001
	N	25	25	25	25	25
X3	Pearson Correlation	.535**	.189	1	.535**	.815**
	Sig. (2-tailed)	.006	.366		.006	.000
	N	25	25	25	25	25
X4	Pearson Correlation	.044	.423*	.535**	1	.839**
	Sig. (2-tailed)	.836	.035	.006		.000
	N	25	25	25	25	25
Total	Pearson Correlation	.448*	.603**	.815**	.839**	1
	Sig. (2-tailed)	.025	.001	.000	.000	
	N	25	25	25	25	25

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

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

Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Soal	r_{hitung}	R_{tabel}	Keputusan
1	0,448	0,413	Valid
2	0,603		Valid
3	0,815		Valid
4	0,839		Valid

Dari hasil perhitungan menunjukkan empat atau semua soal dinyatakan valid. Jadi soal yang digunakan dalam penelitian berjumlah empat.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas pada suatu instrument penelitian adalah sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu pertanyaan atau instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian sudah dapat dikatakan reliabel atau tidak.³⁶ Pada uji reliabilitas ini peneliti menggunakan rumus Cronbach Alpha pada SPSS 21, berikut adalah rumusnya:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : Korelasi antara skor – skor setiap belahan tes

n : banyak butir soal

$\sum S_i^2$: jumlah varians skor tiap item

S^2 : varians skor total

Untuk menginterpretasikan koefisien korelasi yang didapat mengacu pada tabel berikut³⁷

³⁶ Dewi, Shinta Kurnia, and Agus Sudaryanto. "Validitas dan Reliabilitas Kuisioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah." *Prosiding Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta*, (2020), 73-78.

³⁷ Hikmah, Hikmah, and Muslimah Muslimah. "Validitas dan Reliabilitas Tes dalam Menunjang Hasil Belajar PAI." *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS)*. Vol. 1. 1 (2021),

Tabel 3.9 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sedangkan untuk perhitungannya menggunakan SPSS. Berikut adalah hasil uji reliabilitas:

Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.635	4

Berdasarkan hasil uji reliabilitas memperoleh angka sebesar 0,635 yang mana jika interval koefisiennya lebih dari 0,60 berada pada kriteria kuat atau bisa dikatakan reliabel. Maka instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan teknik analisis dalam mengelola data menjadi sebuah informasi baru. Teknik analisis data bertujuan untuk mendapat atau menentukan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh peneliti sebelumnya. Pada penelitian kali ini, permasalahan yang diangkat yaitu keterampilan menyimak, maka teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistika Deskriptif adalah statistik yang membahas mengenai pengumpulan, pengolahan, penyajian, serta penghitungan nilai-nilai dari suatu data yang digambarkan dalam tabel atau diagram dan tidak menyangkut penarikan kesimpulan. Penyajian data pada Statistika deskriptif biasanya dengan membuat tabulasi penyajian dalam bentuk grafik, diagram, atau dengan menyajikan karakteristik-karakteristik dari ukuran pemusatan dan ukuran penyebaran.³⁸

2. Uji Analisis Prasyarat

a. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab pengajuan hipotesis adalah dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro Wilk. Uji Shapiro-Wilk ialah salah satu pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak dan digunakan pada penggunaan terbatas yaitu sampel yang kurang dari 50 sampel agar menghasilkan keputusan yang tepat dan akurat.³⁹

³⁸ HIDAYATI, Tri, **et al.**, *Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen dan Mahasiswa* (Purwokerto: Pena Persada 2019), 3

³⁹ Razali, N.M. dan Wah, Y.B., "Power Comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests", *Journal of Statistical Modeling and Analytics* 2.1 (2011), 21-33.

Jika nilai signifikan dari pengujian Shapiro Wilk lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, jika tidak maka data berdistribusi tidak normal⁴⁰

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji prasyarat dalam analisis statistika yang harus dibuktikan apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama atau tidak. Dengan kata lain homogenitas berarti himpunan data yang akan diteliti memiliki ciri khas atau karakteristik yang sama.⁴¹ Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji Levene dengan bantuan *software* SPSS dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Jika nilai Signifikansi (p-value) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan jika nilai Signifikansi (p-value) sama atau lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima.⁴²

c. Uji Hipotesis

Jika pada uji prasyarat seluruh data telah terbukti berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis yakni dengan uji *independent sample T-test* dengan uji dua pihak (Two Tail Test) dengan bantuan *software* SPSS ver 21.

⁴⁰ Kaban, Raka Hermawan, et al. "Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.1 (2021), 102-109.

⁴¹ Abror, Muhammad Haikal. "Self-Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2.2 (2022): 233-242.

⁴² Gaspersz, Magy, and Reinhard Salamor. "Pembelajaran Grup Investigasi Berbantuan SPSS Pada Mata Kuliah Statistik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Self Concept Matematis Mahasiswa FKIP." *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)* 3.1 (2021), 26-34.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil penelitian semi eksperimen untuk mengetahui pengaruh media serial *anime* terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi pada siswa kelas VI MI Murni Sunan Drajat Lamongan akan diuraikan sebagai berikut.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 3.11 Hasil Post test Keterampilan Menyimak Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai	
		Pretest	Post test
1	ALF	85	80
2	ATZ	80	90
3	ARC	80	85
4	ABF	80	65
5	AWU	75	75
6	ADM	75	35
7	CAN	85	80
8	CRA	75	85
9	FR	75	80
10	GAE	70	70
11	HPI	70	50
12	HAT	70	75
13	KAM	70	60
14	MACAA	80	65
15	MEH	95	70
16	MJH	75	50
17	MRA	70	75
18	MRWSAK	85	65
19	MZNA	75	75
20	MA	65	75
21	MHAA	55	65

22	NZA	80	80
23	NSM	60	70
24	RKIN	65	85
25	RRAP	70	80
26	SZA	75	60
27	SR	80	50
	Rata-rata	74,81	70,18

Dari data keterrampilan menyimak siswa melalui hasil nilai post-test pada kelas kontrol di atas, dapat dikategorikan dengan hasil yang ditunjukkan oleh tabel berikut ini:

Tabel 3.12 Tabel Hasil Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol pada SPSS

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
81-100	4	14.8	14.8	14.8
71-80	10	37.0	37.0	51.9
61-70	7	25.9	25.9	77.8
51-60	2	7.4	7.4	85.2
0-50	4	14.8	14.8	100.0
Total	27	100.0	100.0	

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Frekuensi
81 – 100	Baik Sekali	4
71 – 80	Baik	10
61 – 70	Cukup	7
51 – 60	Kurang	2
< 50	Kurang Sekali	4

Berdasarkan table 4.1, diperoleh sebaran data dari hasil tes keterampilan menyimak siswa di dalam pembelajaran tidak menggunakan media serial *anime* atau secara konvensional dengan beberapa kategori. Diantara kategori

tersebut yaitu 4 orang siswa mendapat kategori baik sekali dengan interval 81-100. Kemudian 10 orang siswa mendapat kategori baik dengan interval 71-80. Dilanjut 7 orang siswa mendapat kategori cukup dengan interval 61-70 dan 2 orang siswa mendapat kategori kurang dengan interval 51-60. Sedangkan pada kategori kurang sekali terdapat 4 siswa dengan interval kurang dari 50. Data tersebut dapat digambarkan pada grafik berikut ini:



Gambar 2.7 Grafik Data Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan data grafik di atas, diketahui bahwa keterampilan menyimak siswa pada kelas kontrol paling banyak pada kategori baik yaitu 10 siswa dan paling sedikit pada kategori kurang yaitu hanya 2 siswa dari 27 jumlah siswa di kelas.

Tabel 4.2 Hasil Post-test Keterampilan Menyimak Kelas Eksperimen

No.	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	ABZAH	75	80
2	AM	95	90
3	ASU	65	75
4	AXA	60	80

5	ADW	80	75
6	DQAN	65	100
7	FND	60	90
8	FFM	75	80
9	FH	65	90
10	HRA	70	95
11	HZ	55	70
12	HAH	70	75
13	JAS	65	60
14	KRNF	75	70
15	KAD	65	80
16	KASP	80	90
17	LRM	70	95
18	MAQN	70	90
19	MAA	75	70
20	MFDAF	80	70
21	MHN	70	65
22	MRW	60	70
23	MBS	85	75
24	NHR	85	90
25	NCTA	70	95
26	NDA	70	80
27	QSN	50	80
	Rata-Rata	70,55	80,74

Dari data keterrampilan menyimak siswa melalui hasil nilai post-test pada kelas kontrol di atas, dapat dikategorikan dengan hasil yang ditunjukkan oleh tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Tabel Hasil Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol pada SPSS

Interval				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	81-100	10	37.0	37.0
	71-80	10	37.0	74.1
Valid	61-70	6	22.2	96.3
	51-60	1	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Frekuensi
81 – 100	Baik Sekali	10
71 – 80	Baik	10
61 – 70	Cukup	6
51 – 60	Kurang	1
< 50	Kurang Sekali	0

Berdasarkan table 4.4, diperoleh sebaran data dari hasil tes keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran menggunakan media serial *anime* dengan beberapa kategori. Di antara kategori yaitu, 10 orang siswa mendapat kategori baik sekali dan baik dengan interval 71-100. Kemudian 6 orang siswa mendapat kategori cukup dengan interval 61-70. Dilanjut 1 orang siswa mendapat kategori kurang dengan interval 51-60. Sedangkan pada kategori kurang sekali tidak terdapat siswa yang mendapatkannya. Data tersebut dapat digambarkan pada grafik berikut ini:



Gambar 2.8 Grafik Data Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Eksperimen
Berdasarkan data grafik di atas, diketahui bahwa keterampilan menyimak siswa pada kelas eksperimen paling banyak pada kategori sangat baik dan

baik yaitu sama-sama berjumlah 10 siswa dan paling sedikit pada kategori kurang yaitu hanya 1 siswa dari 27 jumlah siswa di kelas.

2. Uji Prasyarat Analisis

Selanjutnya dilakukan analisis data untuk menjawab rumusan hipotesis, maka dilakukannya uji prasyarat analisis terlebih dahulu. Uji prasyarat analisis meliputi: uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data *pre test* dan *post test* yang didapat dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS. Berikut adalah hasil uji normalitas *Shapiro Wilk*:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas pada SPSS

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kelas Kontrol (Konvensional)	.138	27	.198	.962	27	.405
Posttest Kelas Kontrol (Konvensional)	.162	27	.065	.930	27	.070
Pretest Kelas Eksperimen (Media Serial Anime)	.152	27	.110	.973	27	.687
Posttest Kelas Eksperimen (Media Serial Anime)	.181	27	.024	.946	27	.167

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data Keterampilan Menyimak Siswa
Kelas Kontrol dan Eksperimen

p-value				Kriteria	Keputusan Uji
Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen			
Pretest	Post test	Pretest	Post test	p-value > 0,05	Diterima, data berdistribusi normal
0,405	0,070	0,687	0,167		

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa data uji normalitas pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki nilai signifikan $p > 0,05$ yang berarti data normal. Maka dapat diartikan bahwa data keterampilan menyimak siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (homogen). Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene's* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Perumusan hipotesis adalah sebagai berikut:

H_0 : Jika nilai signifikansi $p > \text{nilai } \alpha = 0,05$ maka variansi data homogen.

H_1 : Jika nilai signifikansi $p < \text{nilai } \alpha = 0,05$ maka variansi data tidak homogen.

Berikut adalah hasil uji homogenitas *Levene's*:

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas pada SPSS

Test of Homogeneity of Variances
Hasil ketreampilan menyimak

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.029	1	52	.865

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Data Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Homogenitas	p-value		Kriteria	Keputusan Uji
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen		
Data keterampilan menyimak	0,865		p-value > 0,05	Diterima, varian data homogen

Perhitungan uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji Levene's. Kriteria pengujiannya adalah varian sampel pada data keterampilan menyimak siswa yang diteliti dinyatakan homogen jika p-value nya lebih dari 0,05. Sebaliknya apabila p-value kurang dari 0,05 maka varian sampel dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa p-value kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih dari 0,05 sehingga keputusan yang dapat diambil adalah sampel mempunyai varian yang homogen.

c. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh media serial *anime* terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji *independent sample T-test* dengan uji dua pihak

(Two Tail Test) dengan bantuan *software* SPSS. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan hipotesis adalah,

Jika taraf Sig.(2-tailed) \leq nilai $\alpha = 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan menyimak kelas 6D dan 6F atau H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Jika taraf Sig.(2-tailed) \geq nilai $\alpha = 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan menyimak kelas 6D dan 6F atau H_1 diterima H_0 ditolak. Berikut hasil olahan data dengan bantuan SPSS:

Gambar 2.9 Hasil Uji Hipotesis pada SPSS

		Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Interval of the	
									Lower	Upper
Hasil ketreampilan menyimak	Equal variances assumed	,614	,437	-3,271	52	,002	-10,556	3,227	-17,031	-4,081
	Equal variances not assumed			-3,271	49,793	,002	-10,556	3,227	-17,037	-4,074

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis Data Pengaruh Media Serial *Anime* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Siswa

Nilai Signifikansi (2-tailed)	Kriteria	Keputusan Uji
0,002	p-value < 0,05	H_1 diterima dan H_0 ditolak

Berdasarkan uji *independent sample T-test* didapatkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan menyimak kelas 6D dan 6F atau H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Sehingga adanya perbedaan keterampilan menyimak cerita fiksi menggunakan media serial *anime* dengan keterampilan menyimak cerita fiksi menggunakan pembelajaran konvensional. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media serial *anime* terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi pada kelas eksperimen.

B. Pembahasan

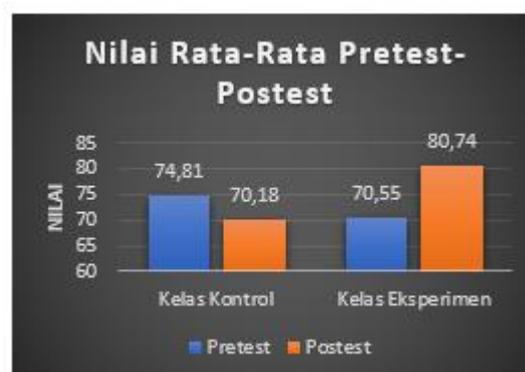
1. Bagaimana keterampilan menyimak cerita fiksi pada siswa kelas VI MI Murni Sunan Drajat Lamongan?

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan semua sampel atau peserta didik mempunyai kemampuan yang sama dan tidak diberikan perlakuan apapun sebelum penelitian dimulai. Peneliti mengambil sampel pada kelas VI-D sebagai kelas control dan kelas VI-F sebagai kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut sama-sama diberikan sebuah tujuan pembelajaran, materi, dan waktu pembelajaran yang sama. Perbedaan terletak pada perlakuan atau treatment yang dilakukan contohnya, pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran konvensional berbeda dengan kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media serial *anime*.

Langkah yang dilakukan selanjutnya adalah pemberian *pre-test* dilakukan pada tanggal 17 Maret 2023 pada kedua kelas. Hasil menunjukkan pada kelas VI-F nilai rata-ratanya sebesar 70,55 dan pada kelas VI-D memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,81. Perbedaannya pada kelas kontrol memperoleh skor nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan kelas eksperimen masih di bawah KKM yang ditetapkan, yaitu 71. Keterangan yang lain adalah kedua

kelas memiliki kesamaan dalam nilai tertinggi, dimana nilai maksimalnya 95 dan untuk nilai minimal ada pada kelas VI-F yaitu 50. Langkah selanjutnya adalah pengujian normalitas dan homogenitas dengan hasil pretest dinyatakan data berdistribusi normal dengan varian yang sama pada kedua kelas.

Tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan dengan menggunakan media serial *anime* pada kelas eksperimen dan pembelajaran secara konvensional pada kelas control. Setelah dilakukannya tahap pemberian perlakuan, maka langkah selanjutnya adalah memberikan posttest atau test akhir kepada kedua kelas dilakukan pada tanggal 31 Maret 2023. Test akhir tersebut memunculkan rata-rata nilai untuk kelas eksperimen sebesar 80,74 dan 70,18 untuk kelas kontrol. Perbedaanya dimana kelas eksperimen meningkat 10% melebihi KKM dibandingkan sebelumnya saat pretest dan kelas control turun 4% di bawah KKM dibandingkan saat pretest sebelumnya. Adapun keterangan lain untuk kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terenda 60. Berbeda dengan kelas control nilai tertingginya 90 dan nilai terendanya 35. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari nilai rata-rata pretest dan posttest dapat digambarkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.10 Grafik rata-rata nilai pretest-postest

Berdasarkan nilai rata-rata pada grafik tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami kenaikan yang sangat signifikan dari pretest ke post test dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan nilai pada kedua kelas disebabkan adanya perlakuan yang berbeda saat proses pembelajaran, sehingga secara tidak langsung terlihat bahwa pembelajaran menggunakan media serial *anime* lebih berpengaruh dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi.

2. Bagaimana pengaruh media serial *anime* terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi pada siswa kelas VI MI Murni Sunan Drajat Lamongan?

Didapatkan data hasil uji hipotesis *Independent Sampel T-Test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,002 < 0,05$ yang berarti H_1 diterima. Jika H_1 diterima maka terdapat pengaruh signifikan penggunaan media serial *anime* terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi. Serta didukung dari nilai rata-rata hasil pretest dan posttest bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan setelah menggunakan media serial *anime*, sedangkan kelas kontrol mengalami penurunan setelah menggunakan media pembelajaran konvensional.

Kemudian penelitian mengenai pengaruh media serial *anime* ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Butar-butar dkk dalam penelitiannya mengenai memperkenalkan metode investigasi pemecahan masalah untuk anak sekolah dasar melalui serial *anime* jepang detective conan. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa Serial *Anime* dapat digunakan sebagai media untuk membantu siswa memahami proses investigasi kelompok

dalam pemecahan masalah yang dibuktikan dengan Ada beda rata-rata penilaian pengerjaan soal investigasi kelompok untuk kelompok.⁴³

Dari penelitian sebelumnya di atas yang sejalan, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu penelitian sebelumnya dan penelitian kali ini sama-sama menggunakan media serial *anime* dalam kegiatan belajar mengajar. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada variable yaitu keterampilan menyimak cerita fiksi menggunakan media serial *anime* yang belum pernah dilakukan peneliti-peneliti sebelumnya.

Berpengaruhnya media serial *anime* terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi dapat disebabkan karena beberapa faktor. Beberapa faktor tersebut, yang paling berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa yaitu dapat menampilkan audio dan visual. Pada dasarnya media audio visual dapat lebih memudahkan siswa dalam menyimak dibandingkan dengan mendengar ataupun melihat saja. Selain audio dan visual, keunggulan lain media serial *anime* terletak pada animasi dan cerita yang dibawakan. Seseorang bisa dibilang menyimak jika animasi yang ditampilkan dapat tersampaikan ke dalam perasaan. Misal jika adegan bertarung dianimasikan dengan detail per gerakan dapat membuat perasaan penonton menjadi lebih bersemangat. Hal tersebut terlihat disaat pemberian perlakuan disaat peserta didik memperhatikan suatu peristiwa di dalam serial *anime*. Peserta didik tiba-tiba bersemangat dan berteriak disaat

⁴³ Butar-Butar, Juli Loisiana, and Indah Simamora. "Memperkenalkan Metode Investigasi Pemecahan Masalah Untuk Anak Sekolah Dasar Melalui Serial Anime Jepang Detective Conan." *Jurnal Curere* 6.1 (2022): 74.

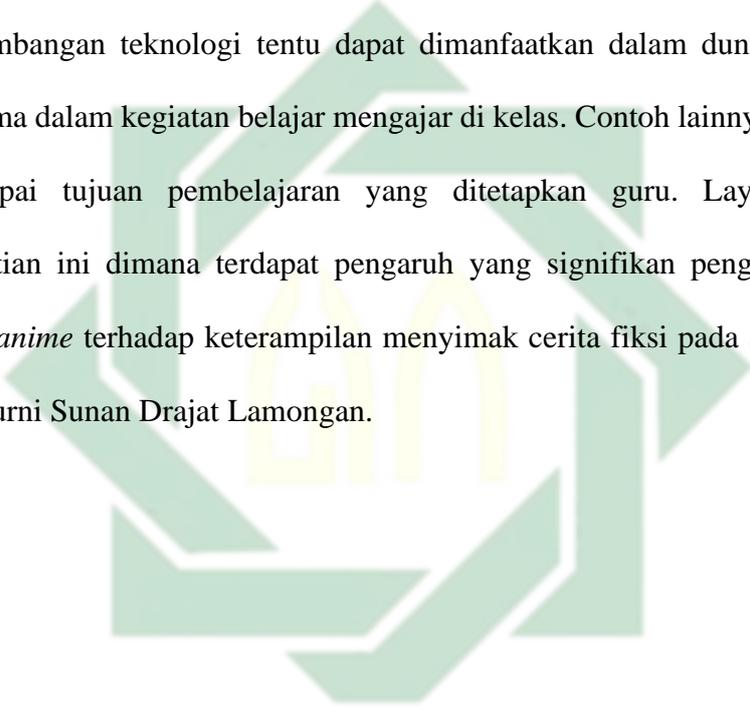
peristiwa yang ditampilkan adalah pertarungan ataupun kesedihan sang tokoh utama.

Sebaliknya saat adegan sedih dianimasikan seperti nyata dapat membuat peserta didik juga ikut bersedih layaknya berempati. Sama halnya dengan cerita dalam serial *anime*. Peserta didik akan terus memperhatikan jika cerita yang ditampilkan memang bagus dan bekesan. Sehingga walaupun sudah tidak menonton, informasi dan hikmah serta detail-detail tertentu akan tetap diingat.

Media serial *anime* juga bisa dibilang media terkini yang relate dengan anak-anak. Karna hal tersebut juga siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat di dalam pembelajaran. Kembali lagi media serial *anime* merupakan media audio visual dimana peserta didik dapat melihat animasi yang berjalan, mendengarkan setiap karakter yang berbicara, grafik animasi yang memukau, serta yang paling penting adalah cerita yang ditampilkan. Sejalan dengan materi cerita fiksi, banyak peserta didik terbantu dengan penggunaan media serial *anime* dikarenakan mereka dapat menonton sebuah cerita dengan lebih santai, sehingga materi atau cerita yang disampaikan mudah dipahami peserta didik. Dibandingkan dengan ceramah atau mendengarkan cerita guru yang membosankan. Peserta didik dituntut untuk berimajinasi terkait cerita serta mengingat cerita dengan benar dari apa yang guru ceritakan.

Perbedaan besar media pembelajaran yang lain dibandingkan dengan media serial *anime* adalah media ini sangat populer di era internet sekarang, baik di dalam negeri maupun diluar negeri. Penikmat serial *anime* tidak hanya digandrungi anak-anak saja, tapi dari para remaja hingga orang dewasa juga

suka. Bahkan tidak memandang gender baik laki-laki atau perempuan banyak yang suka menonton serial *anime*. Menonton serial *anime* layaknya sebuah tren di era sekarang dan tidak sedikit orang menjadikan menonton *anime* sebagai hobi mereka. Media serial *anime* adalah sebuah media audio visual yang tercipta karena kecanggihan teknologi komputer yang berkembang begitu pesat. Perkembangan teknologi tentu dapat dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan, terutama dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Contoh lainnya adalah dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan guru. Layaknya seperti penelitian ini dimana terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media serial *anime* terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi pada siswa kelas VI MI Murni Sunan Drajat Lamongan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan dari nilai rata-rata pretest dan posttes bahwa, test akhir tersebut memunculkan rata-rata nilai untuk kelas eksperimen sebesar 80,74 dan 70,18 untuk kelas kontrol. Perbedaanya dimana kelas eksperimen meningkat 10% melebihi KKM dibandingkan sebelumnya saat pretest dan kelas control turun 4% dibawah KKM dibandingkan saat pretest sebelumnya. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan keterampilan menyimak cerita fiksi setelah menggunakan media serial *anime* dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media serial *anime* terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rumusan hipotesis menggunakan *Independent Sampel T-Test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,002 < 0,05$ yang berarti H_1 diterima. Jika H_1 diterima maka terdapat pengaruh signifikan penggunaan media serial *anime* terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi pada kelas VI MI Murni Sunan Drajat Lamongan.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwasanya terdapat implikasi sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh penggunaan media serial *anime* terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi. Dapat dilihat saat kegiatan pembelajaran menggunakan media serial *anime*. Peserta didik menjadi lebih tertarik dan bersemangat disaat video ditampilkan, serta peserta didik menjadi lebih mudah dalam mengerjakan tugas dikarenakan mudahnya mengingat hal yang menarik bagi mereka.
2. Menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media serial *anime* terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi. Hal tersebut dapat menjadi bahan informasi pada pihak sekolah dan guru dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita fiksi peserta didik. Peningkatan keterampilan menyimak peserta didik dapat dilihat dari perbedaan hasil skor *pre-test* dan *post-test*.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melakukan penelitian terdapat beberapa keterbatasan yang dialami peneliti. Berikut adalah keterbatasan dalam penelitian ini:

1. Keterbatasan waktu penelitian dalam penerapan media berupa serial *anime*, tentunya membutuhkan waktu yang lumayan lama dalam proses pembelajaran dikelas. Karena peneliti mengambil subjek pada kelas enam, dimana banyak sekali kegiatan dan tanggungan yang tidak bisa diganggu. Peneliti juga diberikan kesempatan melakukan penelitian sesuai jadwal yang diberikan guru kelas yang ada. Ditambah penelitian sempat dilakukan saat bulan Ramadhan yang membuat jam pelajaran dipersingkat.

2. Keterbatasan sarana prasarana penunjang penelitian seperti di dalam kelas ada sound yang tidak bisa digunakan didalam kelas. Walaupun begitu tidaklah menjadi kendala peneliti dalam melanjutkan proses penelitian.

D. Saran

1. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah dapat memperbaiki serta meningkatkan sarana prasana yang sudah tersedia di sekolah agar dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar baik dikelas maupun diluar kelas.

2. Bagi Guru

Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Apalagi dengan berkembang pesatnya teknologi sekarang, guru harus bisa memanfaatkan teknologi tersebut di dalam dunia Pendidikan. Maka prharapkan, guru dapat menjadikan media *anime* ataupun animasi kartun sebagai referensi dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas.

3. Bagi Siswa

Pada era globalisasi sekarang perkembangan internet membuat informasi-informasi menyebar begitu cepat. Sehingga diharapkan siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan bijak, baik dalam pendidikan maupun di kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. "Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8.3 (2022), 4.
- Abror, Muhammad Haikal. "Self-Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2.2 (2022): 233-242.
- Achsani, Ferdian. "Aspek moralitas dalam anime Captain Tsubasa melalui penggunaan tindak tutur asertif dan ekspresif." *Lingua* 15.1 (2019), 23-35.
- Afrilia, Lizra, Darnies Arief, and Risda Amini. "Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8.3 (2022), 710-721.
- Aisyah, Ida. "Anime dan gaya hidup mahasiswa (studi pada mahasiswa yang tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)". BS thesis. (Jakarta Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, 2019), t.d., 1-2.
- Aryani, Sofiah, and Roni Rodiyana. "Media Audio Visual Untuk Keterampilan Menyimak Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Vol. 3.3 (2021), 266-270.
- Atmojo, Eko Rujito Dwi. "Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Abdidas* 1.3 (2020): 172-182.
- Azmi, Memen Permata. "Analisis pengembangan tes kemampuan analogi matematis pada materi segi empat." *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning* 2.2 (2019), 099-110.
- Baruna, Bayu. "Anime dan Teknologi Animasi." *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*. Vol. 3. (2020), 195-200.
- Bastin, Nahason. *Apakah Itu Anime?: Panduan Praktis*. (Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing, 2022), 36.
- Butar-Butar, Juli Loisiana, and Indah Simamora. "Memperkenalkan Metode Investigasi Pemecahan Masalah Untuk Anak Sekolah Dasar Melalui Serial Anime Jepang Detective Conan." *Jurnal Curere* 6.1 (2022): 66-76.
- Candrika, Anindra, et al. "The Influence Of Anime On The Existence Of Indonesian Language And Literature." *OSF Preprints* 1.2 (2021), 1-10.

- Dewi, Shinta Kurnia, and Agus Sudaryanto. "Validitas dan Reliabilitas Kuisisioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah." *Prosiding Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta*, (2020), 73-78.
- Endah, Nur, Agus Muharam, and Endang Hidayat. "Analisis Penerapan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Siswa dalam Menentukan Unsur Intrinsik Cerita." *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Vol. 2. No. 1. (2021), 925.
- Fakhrudin, Nindy Agrecia S., Joanne Pingkan M. Tangkudung, and Leviane JH Lotulung. "Analiss Semiotika Pesan Moral Sikap Dermawan Dalam Film A Man Called Ahok." *Acta Diurna Komunikasi* 8.2 (2019), 1-10.
- Gaspersz, Magy, and Reinhard Salamor. "Pembelajaran Grup Investigasi Berbantuan SPSS Pada Mata Kuliah Statistik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Self Concept Matematis Mahasiswa FKIP." *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)* 3.1 (2021), 26-34.
- Gereda, Agustinus. *Keterampilan Berbahasa Indonesia: Menggunakan Bahasa Indonesia secara Baik dan Benar*. (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020). 29-34.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019). 16.
- Hidayat, Debra, and Z. Hidayat. "Anime as Japanese intercultural communication: A study of the Weeaboo community of Indonesian generation z and y." *Romanian Journal of Communication and Public Relations* 22.3 (2020), 85-103.
- HIDAYATI, Tri, et al., *Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen dan Mahasiswa* (Purwokerto: Pena Persada 2019), 3
- Hikmah, Hikmah, and Muslimah Muslimah. "Validitas dan Reliabilitas Tes dalam Menunjang Hasil Belajar PAI." *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS)*. Vol. 1. 1 (2021),
- Ibda, Hamidulloh. *Bahasa Indonesia tingkat lanjut untuk mahasiswa: Dilengkapi caturtunggal keterampilan berbahasa*. (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2019), 23.
- Ifadah, Munasiatul. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun Tahun Ajaran 2019/2020" Diss, (Ponerogo: IAIN Ponorogo, 2020), t.d., 24-25.

- Ismunarti, Dwi Haryo, et al. "Pengujian Reliabilitas Instrumen Terhadap Variabel Kontinu Untuk Pengukuran Konsentrasi Klorofil-a Perairan." *Buletin Oseanografi Marina* 9.1 (2020): 1-8.
- Kaban, Raka Hermawan, et al. "Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.1 (2021), 102-109.
- Kurniaman, Otang, and Muhammad Nailul Huda. "Penerapan Strategi Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7.2 (2018): 249-255.
- Kurniawan, Robby, et al. "Membangun Dan Mendidik Generasi Anti Korupsi Bersama SMP Yos Sudarso." *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*. Vol. 4. No. 1. (2022), 269-275
- Laia, Askarman. *Menyimak Efektif*. (Banyumas: Penerbit Lutfi Gilang, 2020), 2-3.
- Ndiung, Sabina, and Mariana Jediut. "Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10.1 (2020), 94.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Teori pengkajian fiksi*. (Yogyakarta: UGM press, 2018), 2.
- Prameswari, Indah. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Powtoon Untuk Sekolah Dasar". Diss (Lampung, Universitas Muhammadiyah Pringsewu, 2021), t.d., 23.
- Radmila, Kartika Digna. "Hakikat Prosa & Unsur-unsur Fiksi" INA-Rxiv 9.1 (2018), 4.
- Razali, N.M. dan Wah, Y.B., "Power Comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests", *Journal of Statistical Modeling and Analytics* 2.1 (2011), 21-33.
- Simarmata, Janner, Choms Gary Ganda Tua Sibarani, and Tauada Silalahi. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019), 13.
- Soenyoto, Partono. *Animasi 2D*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017), 2.
- Sutrisno, Sutrisno, et al. "Analisis Peran Gaya Hidup Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Automotif City Car." *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)* 3.6 (2022), 4139-4145.

Tarigan, Elsa Febrina, et al. "Analisis Instrumen Tes Menggunakan Rasch Model dan Software SPSS 22.0." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 16.2 (2022): 92-96.

Ulfa, Rafika. "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan." *AL-Fathonah* 1.1 (2021), 342-351.

Wimmer, Lena, et al. "Reading fictional narratives to improve social and moral cognition: The influence of narrative perspective, transportation, and identification." *Frontiers in Communication* 5 (2021), 4.

Wulandari, Ni Putu Devi, and I. Wayan Wiarta. "Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis Guided Discovery Materi Kubus dan Balok." *Jurnal Edutech Undiksha* 10.1 (2022): 21-32.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A