

Media Animasi dalam Naskah Drama Siswa

Syahrul Ramadhan¹, Sinta Rosalina², Slamet Triyadi³

E-mail: syahrulramadhan17510@gmail.com¹, sinta@fkip.unsika.ac.id²,
slamet.triyadi@staff.unsika.ac.id³

Universitas Singaperbangsa Karawang

ABSTRAK

Kata Kunci: Keterampilan Menulis, Naskah Drama, Video Animasi.

Penelitian yang bertujuan mengetahui pengaruh media video animasi dalam keterampilan menulis sebuah naskah drama pada jenjang SMA kelas XI Latar belakang penelitian yaitu ini kesulitan peserta didik dalam menemukan ide dan mengembangkan tema dalam menulis diakibatkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang merangsang kreativitas. Penelitian ini diterapkan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen semu dengan rancangan *nonequivalent control group*. Subjek penelitian melibatkan dua kelas, yaitu XI D sebagai kelompok eksperimen (n=32) yang memperoleh perlakuan berupa media video animasi, dan XI C sebagai kelompok kontrol (n=32). Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), yang kemudian dianalisis menggunakan uji statistik t-test serta perhitungan indeks N-Gain. Melalui Hasil Analisis menunjukkan bahwa keterampilan menulis kelas yang menggunakan media mengalami peningkatan signifikan setelah diberi perlakuan. Nilai rata-rata kelas yang menggunakan media meningkat dari 65,70 menjadi 84,89. Peningkatan ini didukung oleh skor N-Gain 0,5760, masuk dalam kategori sedang. Uji hipotesis menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang membuktikan bahwa hipotesis H_a diterima. Penggunaan media video animasi secara signifikan berpengaruh dalam meningkatkan menulis naskah drama peserta didik dan dapat menjadi solusi penggunaan media pembelajaran.

Key word: *Writing Skills, Drama Script, Animated Video.*

ABSTRACT

This study investigated the effect of animated video media on the drama script writing skills of Grade XI high school students. The research was motivated by students' difficulties in generating ideas and developing coherent themes due to the limited use of creative learning media. A quantitative approach with a quasi-experimental design and nonequivalent control group was applied. The sample included two classes: XI D (n=32) as the experimental group and XI C (n=32) as the control group. Data were obtained through pretest and posttest instruments, analyzed using t-test and N-Gain. The experimental group's average score increased from 65.70 (pretest) to 84.89 (posttest), with an N-Gain score of 0.5760, categorized as moderate. Hypothesis testing showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant effect. These findings demonstrate that animated video media effectively enhances students' skills in writing drama scripts. The media also supports students' creativity and engagement, making it a viable instructional resource in secondary education.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan tingkat pendidikan di Indonesia, baik itu pada pendidikan dasar hingga dengan pendidikan menengah atas dan tingkat perguruan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia selalu erat kaitannya dengan kegiatan menulis. Terdapat empat keterampilan dalam berbahasa yang saling mengikat salah satunya keterampilan menulis. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki semua aspek tersebut oleh karena itu mempelajari bahasa Indonesia selain dapat menggunakan bahasa yang baik dan benar tetapi juga harus menguasai semua keterampilan berbahasa tersebut.

Menulis merupakan kegiatan yang menuliskan lambang-lambang grafis digunakan untuk melakukan komunikasi tidak langsung. Menulis masuk ke dalam kegiatan berbahasa yang produktif dan ekspresif karena kegiatan menulis menghasilkan sebuah karya yang memuat tentang gagasan, pemikiran, ide, atau informasi. Menulis selalu ada dalam seluruh kegiatan belajar di sekolah. Peserta didik selama kegiatan pembelajaran bukan hanya diberikan materi tetapi juga tugas untuk menulis.

Peserta didik cukup kesulitan dalam menguasai keterampilan menulis, perlu ketekunan dan ketelitian agar dapat menghasilkan karya tulis yang baik. Pendapat tersebut juga diungkapkan oleh Dalman (2016:7) menulis melibatkan kegiatan prapenulisan, penulisan dan pascapenulisan karena menulis bagian dari perubahan bentuk pikiran menjadi wujud tulisan yang bermakna. Guru memiliki peranan penting membantu peserta didik dalam menuangkan ide, gagasan, informasi, atau merangkai kata-kata. Guru dapat menugaskan peserta didik untuk mengukur sejauh mana keterampilan menulis peserta didik dengan menilai berdasarkan aspek struktur penulisannya. Penugasan merupakan salah satu cara untuk mengukur keterampilan menulis adalah penugasan membuat naskah drama.

Pembelajaran menulis naskah drama masuk ke materi Kurikulum Merdeka kelas XI SMA semester 2. Materi pembelajaran tersebut termasuk ke dalam kegiatan cukup sulit. Menciptakan sebuah karya utuh diperlukan ide, imajinasi, dan kosa kata sehingga diperlukannya latihan atau praktik dalam menulis naskah drama. Peneliti telah melakukan observasi wawancara kepada guru pengajar bahasa Indonesia kelas XI di SMAN 2 Tambun Utara pada 13 Maret 2025. Hasil observasi ditemukan bahwa penugasan menulis naskah drama selalu dilakukan secara berkelompok sementara untuk penugasan individu guru mengungkapkan peserta didik masih kesulitan dalam menentukan ide yang menjadi sebuah dasar dari naskah drama.

Keterampilan menulis naskah drama secara individu tergolong sulit bagi peserta didik kelas XI SMAN 2 Tambun Utara. Kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam menulis naskah drama adalah menemukan ide awal sebagai landasan dalam menulis naskah drama. Kesulitan yang dialami terjadi karena kurangnya referensi yang dapat dijadikan ide oleh peserta didik untuk menulis naskah drama. Akibatnya peserta didik banyak mengalami kebuntuan ide sehingga kesulitan dalam menentukan tema naskah drama.

Kegiatan pembelajaran yang masih digunakan guru juga turut memperburuk situasi karena guru banyak mengandalkan papan tulis dan pengajaran secara lisan. Penggunaan media pembelajaran sangat jarang digunakan oleh guru. Minimnya media pembelajaran seperti visual atau video yang digunakan sehingga peserta didik kesulitan menemukan ide bagaimana naskah drama akan ditulis. Permasalahan ini tentu mengakibatkan keterampilan menulis peserta didik sulit berkembang.

Beberapa penelitian tentang video animasi telah dilakukan diantaranya oleh Ningrum dan Dwi (2021) meneliti tentang pembelajaran drama dengan penggunaan video animasi berbasis Powtoon pada jenjang SMP. Penelitian Ulya (2022) tentang kemampuan menulis drama di SMK dengan media komik. Kedua penelitian yang telah dilakukan belum ada penelitian spesifik baik itu skripsi atau jurnal tentang keterampilan menulis drama dengan bantuan media video animasi.

Berdasarkan uraian tentang permasalahan di atas, diperlukan pemecahan masalah atas masalah tersebut. Alternatif yang dapat membantu yaitu penggunaan media video animasi dalam menulis naskah drama. Penggunaan media video animasi memberikan gambaran atau ide yang dapat memberikan stimulus bagi peserta didik dalam menulis sebuah naskah drama. Pendapat tersebut juga diungkapkan oleh Hendra et al. (2023) video animasi dapat menggambarkan objek serta peristiwa kompleks yang tidak bisa dilihat oleh mata atau sulit dipahami sehingga informasi tersampaikan dengan jelas. Oleh karena itu media video animasi dipilih dalam mengatasi permasalahan tersebut.

KAJIAN TEORI

Menurut Kustandi & Sutjipto (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu yang mampu memperjelas informasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efisien. Menurut Nurdiansyah (2019: 44) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan perantara dalam penyampaian pesan yang bertujuan untuk menstimulasi minat, perhatian, serta proses berpikir peserta didik. Pendapat lain mengungkapkan media pembelajaran adalah bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat visual, audio, maupun elektronik yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran (Azhar, 2013: 3). Pengertian tentang media pembelajaran video juga dikemukakan oleh Asari et al., (2023: 213) adalah sebuah pembelajaran yang menggunakan bahan audio visual agar dapat menyampaikan materi tertentu. Pagarra et al., (2022: 62) mengungkapkan bahwa video memiliki kekuatan dalam menyampaikan informasi secara langsung, menarik, dan mudah dicerna oleh siswa.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar (2013: 25) sebagai berikut, penyampaian lebih baik, pembelajaran lebih menarik, pembelajaran menjadi interaktif, pembelajaran lebih efisien, kualitas pembelajaran dapat ditingkat, pembelajaran diberikan kapanpun dan dimanapun, dan peran guru dapat berubah lebih positif. Selain itu, Dalam proses memilih media pembelajaran, terdapat sejumlah kriteria yang perlu diperhatikan. Cahyadi (2019: 51-53) menekankan bahwa media sebaiknya memiliki tampilan yang rapi, bersih, menarik, relevan dengan isi pelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta fleksibel, tahan lama, berkualitas, dan proporsional dengan lingkungan belajar.

Media video yang digunakan dalam pembelajaran harus membuat aspek-aspek yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran Jennah (2021: 46-47) merumuskan aspek dalam media video:

1. Unsur Gambar
Penyajian gambar pada media harus menarik selain itu sajian video sesuai dengan karakteristik peserta didik, terdapat tulisan jelas di dalam video yang mendukung materi pembelajaran.
2. Unsur Suara
Audio dalam video terdengar jelas untuk dipahami selain itu musik dalam video harus digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran.
3. Desain Pembelajaran
Video yang dirancang harus jelas pada tujuan pembelajaran dan meliputi materi atau pesan pembelajaran yang ingin disampaikan. Materi dalam video disusun untuk kebutuhan peserta didik.
4. Isi
Produksi media video salah satunya pada video animasi harus ada materi yang disampaikan serta relevan dengan tujuan pembelajaran yaitu keterampilan menulis naskah drama. Isi dalam video memiliki kebenaran mencakup definisi dan konsep yang jelas. Isi juga harus disusun dengan urutan yang logis dan jelas. Isi yang disusun harus disesuaikan kepada peserta didik.
5. Bahasa
Video pembelajaran salah satunya video animasi harus disusun sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia karena video tersebut digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Selain disusun dengan kaidah kebahasaan video juga harus menggunakan bahasa yang komunikatif.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif dipilih dalam penelitian ini, yaitu pendekatan yang menekankan data numerik sebagai analisisnya. Definisi dari penelitian kuantitatif adalah data yang diperoleh dilakukan analisis dengan teknik statistik, matematika, atau komputasi selain itu pengambilan data dilakukan secara sistematis (Abdullah et al., 2022: 1). Metode eksperimen digunakan pada penelitian ini dan dipadukan dengan kuantitatif. Maka, Jenis metode yang digunakan adalah metode eksperimen kuasi.

Merupakan metode memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Sugiyono, 2020: 72). Desain *nonequivalent control group design* dipilih dalam penelitian ini.

Keseluruhan objek penelitian yang mewakili karakteristik dalam penelitian sering disebut dengan populasi (Abdullah et al., 2022: 80). Peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Tambun Utara tahun ajaran 2024/2025 merupakan populasi penelitian ini. Bagian dari karakteristik yang ada di populasi sering disebut sampel (Abdullah et al., 2022: 80). Sampel yang digunakan adalah XI.D sebagai kelas eksperimen dan XI.C sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data adalah faktor penting sebuah penelitian sebab menyangkut data diperoleh terhadap variabel yang diteliti. Tes adalah Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini. Menurut Abdullah et al., (2022: 67) Tes berfungsi sebagai instrumen dalam mengumpulkan informasi mengenai kemampuan kognitif atau keterampilan seseorang. Pada penelitian ini, tes diterapkan baik sebelum perlakuan diberikan (pretest) maupun setelah perlakuan selesai (posttest).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai hasil dari pelaksanaan studi mengenai pemanfaatan media video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis naskah drama siswa kelas XI di SMAN 2 Tambun Utara, diperoleh data berupa hasil tes pendahuluan (pretest) dan tes akhir (posttest) dari dua kelompok yang dilibatkan dalam penelitian. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penggunaan video animasi selama pembelajaran berlangsung, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan intervensi tersebut.

Deskripsi Data Penelitian

Data Pretest Kelas XI.D

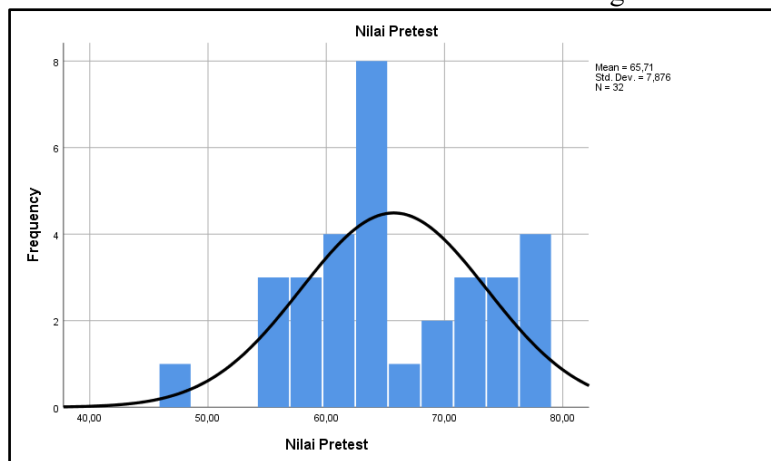
Kelas XI.D merupakan kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video animasi oleh karena itu kelas XI.D disebut dengan kelas eksperimen. Jumlah subjek kelas XI.D sebanyak 32. Berikut adalah table perolehan nilai XI.D:

Tabel 1 Perolehan Nilai Pretest Kelas XI.D

No	Nama	Pretest
1	AI	58,33
2	AFM	55,55
3	ASP	69,44
4	AN	58,33
5	BR	55,55
6	CM	58,33
7	DA	55,55
8	DR	61,11
9	ENS	66,66
10	FKY	61,11
11	FAA	77,77
12	FTP	47,22
13	KP	72,22
14	MAZ	63,88
15	MB	61,11
16	MRA	61,11
17	MRM	75
18	MHA	63,88
19	MSS	77,77
20	MF	63,88
21	MJ	75
22	NMM	63,88

23	NS	63,88
24	NAZ	77,77
25	NN	72,22
26	RM	63,88
27	RAP	72,22
28	SD	77,77
29	TT	75
30	VS	69,44
31	WN	63,88
32	YB	63,88

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dilakukan analisis untuk menentukan nilai rata-rata (mean), nilai tengah (median), dan nilai yang paling sering muncul (modus) dari hasil pretest kelas eksperimen. Rata-rata nilai pretest yang diperoleh peserta didik di kelas eksperimen adalah 65,70. Sementara itu, nilai median dan modus masing-masing bernilai 63,88. Adapun nilai terendah (minimum) yang dicapai adalah 47,22, dan nilai tertinggi (maksimum) sebesar 77,77. Distribusi nilai pretest kelas eksperimen tersebut divisualisasikan dalam bentuk histogram.



Gambar 1 Histogram Pretest Kelas XI.D

Data Posttest Kelas XI.D

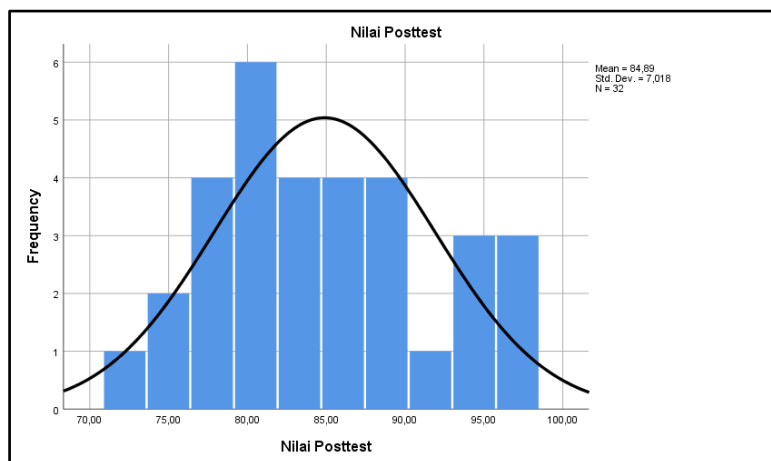
Perolehan nilai posttest kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Perolehan Nilai Posttest Kelas XI.D

No	Nama	Posttest
1	AI	77,77
2	AFM	83,33
3	ASP	83,33
4	AN	86,11
5	BR	75
6	CM	80,55
7	DA	77,77
8	DR	83,33
9	ENS	86,11
10	FKY	86,11

11	FAA	97,22
12	FTP	80,55
13	KP	86,11
14	MAZ	80,55
15	MB	80,55
16	MRA	75
17	MRM	94,44
18	MHA	72,22
19	MSS	94,44
20	MF	77,77
21	MJ	88,88
22	NMM	80,55
23	NS	80,55
24	NAZ	94,44
25	NN	91,66
26	RM	77,77
27	RAP	88,88
28	SD	97,22
29	TT	88,88
30	VS	97,22
31	WN	88,88
32	YB	83,33

Melalui tabel di atas dilakukan perhitungan untuk mengetahui perolehan *mean*, *median*, dan modus dari nilai posttest kelas eksperimen. Perolehan nilai *mean* 84,89, nilai tengah (*median*) yang diperoleh 83,33, dan nilai modus yang diperoleh 80,55. Nilai minimum dari tabel posttest XI.D 61,11 dan nilai maksimum yang diperoleh 91,66. Berikut adalah sebaran nilai posttest kelas XI.D berdasarkan histogram:



Gambar 2 Histogram Posttest Kelas XI.D

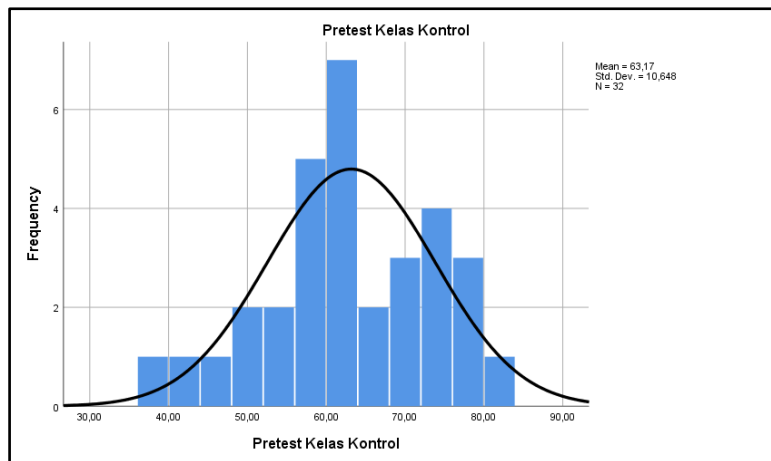
Data Pretest Kelas XI.C

Kelas XI.C adalah kelas yang tanpa diberikan perlakuan media oleh karena itu kelas ini disebut kelas kontrol. Jumlah subjek kelas XI.C sama dengan kelas XI.D yaitu 32. Berikut adalah tabel perolehan nilai pretest kelas XI.C:

Tabel 3 Perolehan Nilai Pretest Kelas XI.C

No	Nama	Pretest
1	APD	63,88
2	ALG	63,88
3	AA	63,88
4	AG	38,88
5	AYK	50
6	AA	52,77
7	BMH	75
8	CNK	58,33
9	CN	41,66
10	DRS	58,33
11	DG	58,33
12	JM	69,44
13	KFF	58,33
14	MRD	63,88
15	MFD	77,77
16	MG	75
17	MYH	72,22
18	MN	50
19	NAL	63,88
20	NSA	63,88
21	NYA	77,77
22	NJ	47,22
23	PAI	80,55
24	RAP	72,22
25	RAS	69,44
26	RB	58,33
27	RNA	63,88
28	RT	66,11
29	STR	77,77
30	TTH	52,77
31	ULH	69,44
32	ZB	66,66

Melalui tabel di atas dilakukan perhitungan untuk mengetahui perolehan *mean*, *median*, dan modus dari nilai pretest kelas XI.C. Perolehan nilai rata-rata pretest kelas XI.C 63,17, nilai tengah (*median*) yang diperoleh 63,88, dan nilai modus yang diperoleh 63,88. Nilai minimum dari tabel pretest kelas kontrol sebesar 38,88 dan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 80,55. Berikut adalah sebaran nilai pretest kelas XI.C berdasarkan histogram:



Gambar 3 Pretest Kelas XI.C

Data Posttest Kelas XI.C

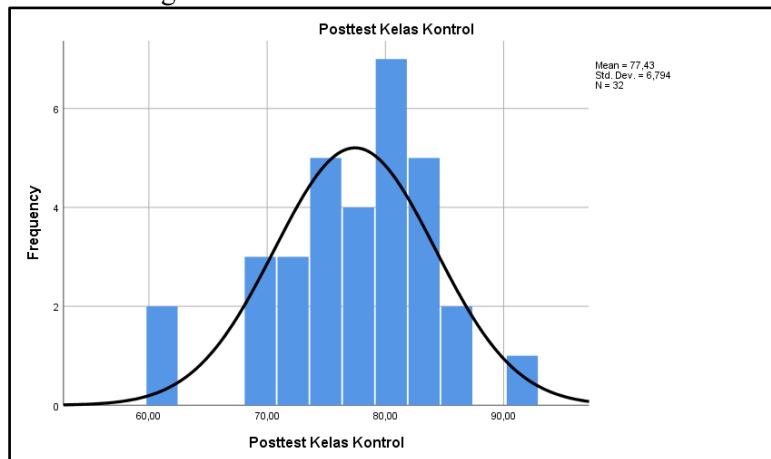
Perolehan nilai posttest menulis naskah drama kelas XI.C dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Perolehan Nilai Posttest Kelas XI.C

No	Nama	Posttest
1	APD	61,11
2	ALG	75
3	AA	61,11
4	AG	77,77
5	AYK	80,55
6	AA	77,77
7	BMH	86,11
8	CNK	72,22
9	CN	75
10	DRS	72,22
11	DG	69,44
12	JM	75
13	KFF	77,77
14	MRD	80,55
15	MFD	80,55
16	MG	69,44
17	MYH	80,55
18	MN	83,33
19	NAL	83,33
20	NSA	83,33
21	NYA	80,55
22	NJ	72,22
23	PAI	86,11
24	RAP	69,44
25	RAS	75
26	RB	75
27	RNA	77,77
28	RT	83,33

29	STR	83,33
30	TTH	91,66
31	ULH	80,55
32	ZB	80,55

Melalui tabel di atas dilakukan perhitungan untuk mengetahui perolehan *mean*, *median*, dan modus dari nilai posttest kelas kontrol. Perolehan nilai rata-rata posttest kelas kontrol 77,42, nilai tengah (*median*) yang diperoleh 77,77, dan nilai modus yang diperoleh 80,55. Nilai minimum dari tabel posttest kelas kontrol 61,11 dan nilai maksimum yang diperoleh 91,66. Berikut adalah sebaran nilai posttest kelas kontrol berdasarkan histogram:



Hasil Uji Statistik

Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kelas XI.D dan Kelas XI.C

Data pretest dan posttest dalam penelitian ini dilakukan uji normalitas baik pada kelas XI.D maupun kelas XI.C. Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah sebaran data pretest dan posttest kedua kelas berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* alasan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena subjek pada penelitian ini hanya 32. Kriteria nilai signifikansi pada data dinyatakan normal jika $>0,05$. Berikut hasil uji normalitas terjasi dalam bentuk tabel:

Tabel 4 Uji Normalitas

		Uji Normalitas		
		<i>Shapiro-Wilk</i>		<i>Shapiro-Wilk</i>
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas Eksperimen	,944	32	,098
	Posttest Kelas Eksperimen	,951	32	,153
	Pretest Kelas Kontrol	,963	32	,326
	Posttest Kelas Kontrol	,952	32	,166

Melalui perolehan tabel tersebut signifikansi pretest kelas XI.D sebesar 0,098, nilai signifikansi posttest kelas XI.D sebesar 0,153, nilai signifikansi pretest kelas XI.C sebesar 0,326, dan nilai signifikansi posttest kelas XI.C sebesar 0,166. Semua nilai signifikansi tersebut berdistribusi normal jika mengacu kepada taraf signifikansi *Shapiro-Wilk* yaitu 0,05. Maka dari itu distribusi data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah data memiliki homogenitas yang sama dapat dilakukan dengan uji homogenitas. Selain itu, uji homogenitas dilakukan sebagai salah satu uji prasyarat untuk melakukan uji selanjutnya. Uji homogenitas memiliki signifikansi sebesar 0,05, jika data memperoleh $>0,05$ maka data dianggap homogen. Berikut hasil uji homogenitas terjadi dalam bentuk tabel:

Tabel 6 Uji Homogenitas

		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	,311	1	62	,579
	Based on Median	,241	1	62	,625
	Based on Median and with adjusted df	,241	1	61,992	,625
	Based on trimmed mean	,353	1	62	,555

Hasil uji homogenitas yang tercantum dalam tabel menunjukkan analisis melalui empat pendekatan, yaitu nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), *median* dengan penyesuaian derajat kebebasan (*adjusted df*), dan rata-rata yang telah dipangkas (*trimmed mean*). Nilai signifikansi yang dihasilkan dari masing-masing pendekatan tersebut adalah 0,579; 0,625; 0,625; dan 0,555. Karena seluruh nilai signifikansi melebihi batas yang telah ditetapkan, yakni 0,05, maka disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelas XI.D dan kelas XI.C pada data posttest. Dengan demikian, data dinyatakan homogen dan layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

Hasil Uji N-Gain

Dilakukan perhitungan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis kelas XI.D dan kelas XI.C tersebut adalah uji N-Gain. Pengujian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana perlakuan dalam meningkatkan keterampilan menulis dari nilai pretest ke nilai posttest pada kelas XI.D dan kelas XI. C.

Tabel 7 Hasil Uji N-Gain

Kelas	N	Nilai	Nilai	Mean	Std Deviasi
		Minimum	Maksimum		
Eksperimen	32	,23	,91	,5760	,15917
Kontrol	32	-,22	,82	,3453	,24012

Berdasarkan hasil uji N-Gain rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 0,57 sedangkan perolehan nilai kelas kontrol sebesar 0,34. Jika mengacu kepada Sukarelawan et al., (2024) yang terbagi ke dalam lima kategori. Nilai N-Gain dikategorikan tinggi apabila berada pada rentang $0,70 \leq g \leq 1,00$. Kategori sedang apabila $0,30 \leq g < 0,70$. Kategori rendah apabila $0,00 < g < 0,30$. Tidak terjadi peningkatan apabila $g = 0,00$. Terjadi penurunan apabila $-1,00 \leq g < 0,00$.

Mengacu pada klasifikasi yang telah dipaparkan sebelumnya, hasil N-Gain yang diperoleh kelas XI.D menunjukkan tingkat yang relatif lebih tinggi daripada yang dicapai oleh kelas XI.C. Walaupun keduanya masih termasuk dalam kategori peningkatan sedang, nilai N-Gain kelas kontrol mendekati ambang batas bawah kategori tersebut, sementara kelas eksperimen berada di tingkat pertengahan dalam rentang yang sama.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengambil keputusan apakah media video animasi berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis naskah drama pada kelas XI di SMAN 2 Tambun Utara. Pengujian hipotesis menggunakan signifikansi 5%, jika taraf signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak namun jika taraf signifikansi lebih dari 0,05 maka H_0 diterima. Adapaun hipotesis yang diajukan adalah:

H_0 : Media video animasi tidak berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis naskah drama.

H_a : Media Video animasi berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis naskah drama.

Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis

<i>Independent Samples Test</i>								
				<i>Std.</i>	<i>Std.</i>	t	df	Sig (2-tailed)
	Kelas	N	<i>Mean</i>	<i>Deviation</i>	<i>Error Mean</i>			
Nilai	Posttest Kelas Eksperimen	32	84,8912	7,01804	1,24063	4,323	62	,000
	Posttest Kelas Kontrol	32	77,4269	6,79419	1,20105	4,323	61,935	,000

KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian hasil analisis yang telah dibahas sebelumnya mengenai penggunaan media video animasi dalam pembelajaran menulis naskah drama di kelas XI SMAN 2 Tambun Utara, diperoleh beberapa poin kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebelum diberi perlakuan berupa media video animasi, kemampuan siswa dalam menulis naskah drama masih tergolong rendah, yang tercermin dari nilai rata-rata pretest sebesar 65,70. Skor tersebut menunjukkan sebagian besar siswa mengalami hambatan dalam menyusun unsur-unsur penting seperti tokoh, alur, serta dialog yang relevan dan kontekstual.
2. Setelah penerapan media video animasi dalam proses pembelajaran, terlihat adanya peningkatan kemampuan yang cukup signifikan. Rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 84,89, disertai perbaikan nyata dalam kualitas naskah yang dihasilkan siswa, baik dari segi pembangunan karakter, alur cerita, latar tempat, tema, maupun pemanfaatan dialog secara lebih terarah.
3. Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh hasil analisis statistik melalui uji hipotesis dengan t-test diperoleh signifikansi 0,000 jauh di bawah batas signifikansi 0,05 artinya ada perbedaan signifikan antara kelas XI. D dan kelas XI. C. Perbedaan rata-rata nilai posttest antara kedua kelas mencapai 7,46 poin. Selain itu, penghitungan N-Gain pada kelas eksperimen menghasilkan nilai 0,5760, yang tergolong dalam kategori peningkatan sedang dan secara kuantitatif menunjukkan efektivitas penggunaan media video animasi terhadap peningkatan keterampilan menulis naskah drama siswa.

SARAN

Pemanfaatan media video animasi patut dipertimbangkan untuk dijadikan strategi pembelajaran jangka panjang, khususnya dalam materi yang memerlukan eksplorasi ide dan daya cipta yang tinggi, seperti kemampuan menulis naskah drama. Media ini terbukti secara meyakinkan mampu mengangkat capaian belajar peserta didik dalam aspek penulisan naskah drama. Kehadiran video animasi dalam proses pembelajaran memicu siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam merangkai gagasan, memperluas daya imajinatif, serta menyusun naskah yang utuh dan saling berkelindan secara logis. Untuk arah penelitian mendatang, disarankan agar eksplorasi variabel diperluas, misalnya dengan membandingkan tingkat efektivitas antar ragam bentuk atau durasi video animasi. Penelitian selanjutnya juga bisa mengadopsi pendekatan media alternatif lain yang bersifat inovatif, seperti komik yang pernah digunakan dalam studi terdahulu, guna mengamati efektivitasnya secara komparatif. Tak kalah penting, penelitian lanjutan perlu menelaah bagaimana pengaruh jangka panjang dari media tersebut terhadap daya tahan keterampilan menulis dan perkembangan kreatif siswa setelah intervensi berakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Asari, A., dkk (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. CV. Istana Agency.
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia.

- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Rajawali Pers.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- Jannah, R. (2021). Pengembangan Media Video Tutorial. In *Bimbingan dan konseling* (Vols. 9Jannah, R, Issue 1). Penerbit K-Media.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Nurdiansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Kismanto, W., & Sayidman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. In *Surya Cahya*.