

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
DENGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS CERITA RAKYAT  
UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MENULIS NARASI**

**(Studi Pada Siswa kelas VIII A MTS Al Huda Gondangrejo Karanganyar  
Tahun Akademik 2013/2014 )**

**Ayu Istiana Sari**

**Universitas Slamet Riyadi Surakarta  
([ayuistianasari82@gmail.com](mailto:ayuistianasari82@gmail.com))**

**Riyani**

**Universitas Slamet Riyadi Surakarta  
([riyani707@gmail.com](mailto:riyani707@gmail.com))**

*Abstract*

*The aims of this research is to describe the implementation of animation media based on folklore at the seventh grade student of MTS Al Huda Gondangrejo Karanganyar 2013/2014 academic year.*

*The method used in this research is classroom action research which consists of four stages: planning, acting, observing, and reflecting. The research was conducted in two cycles. This subject of the research was class VIII A MTS Al Huda Gondangrejo. The data obtained were from quantitative and qualitative data. The quantitative data were collected from pre test and post test students writing mean scores. The qualitative data were collected by using some techniques including test and non test.*

*The research findings prove that the use of animation media based on folklore can improve the students writing skill. The improvement of students writing skill included 1) content, 2) organization, 3) vocabulary, 4) grammar, and 5) mechanic. The improvements are clearly seen on their mean score in every cycle. The mean of score of the pre-test was 65, 19, the mean of score of post test one was 68,3 the mean of score of post test two was 71,06. From the description above, it shows that there is an improvement of students writing skill. It means that animation media based on folklore can improve the students writing skill on narrative.*

*Key words: Media, Animation, Folklore, Writing Skill, Narrative.*

## **PENDAHULUAN**

Salah satu wacana dominan dalam studi globalisasi adalah hipotesis tentang "homogenitas budaya" Perubahan global yang didukung oleh pengetahuan baru dan media teknologi yang mutakhir akan menciptakan budaya dunia yang homogen.

Semua itu akan mengakibatkan hilangnya pengalaman dan pemahaman generasi muda terhadap tradisi budaya lokal.

Henry Jenkins dan James Watson dalam sariyatun (2012) menawarkan solusi untuk mengatasi "imperialisme kultural" dan "homogenitas budaya" melalui peran

kearifan lokal yang secara kritis membentuk kembali media global dan pertukaran budaya dalam istilah asli atau local. Sebagaimana diungkapkan Suzanne Lewis dalam Sariyatin (2012) pentingnya menjaga kemampuan masyarakat lokal dan nasional dalam mendukung dan memvalidasi "pengetahuan lokal", bahasa lokal, dan budaya lokal, sebagai sebuah model pendidikan agar generasi muda memiliki pengalaman dan pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal.

Dengan demikian pendidikan dalam visi global perlu mempersiapkan peserta didik supaya menjadi warganegara yang memiliki karakter kuat. Salah satu media untuk merealisasikannya adalah dengan pembelajaran bahasa Inggris dengan media animasi berbasis cerita rakyat. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah salah satu pembelajaran utama yang diujikan dalam Ujian Nasional.

Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP/MTs bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1). Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulis untuk mencapai tingkat literasi *functional* (2). Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. (3). Mengembangkan pemahaman peserta didik tentang keterkaitan antara bahasa dengan budaya. (Permendiknas, 2006).

Realitasnya kemampuan siswa dalam menulis masih rendah karena kurang menguasai *vocabulary*. Sebagian siswa lain kesulitan menuangkan fikiran dalam bentuk *writing* karena kurang memahami cara menulis Bahasa Inggris dengan benar. Hal ini terungkap dari hasil observasi dan wawancara di MTS Al Huda Gondangrejo

Karanganyar. Dari wawancara terungkap bahwa siswa belum menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan ketrampilan menulis dan menuangkan pikiran dan gagasan dalam menulis Bahasa Inggris. Kebanyakan siswa merasa bahwa pembelajaran Bahasa Inggris adalah pembelajaran yang paling sulit karena Bahasa Inggris adalah bahasa asing yang sulit dipahami dan dalam proses pembelajaran sangat membosankan.

Untuk itu perlu dicari strategi untuk meningkatkan kompetensi menulis narasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Salah satunya dengan penggunaan media animasi berbasis cerita rakyat. Melalui media pembelajaran audio visual ini siswa akan tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa pun akan lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran menulis.

Media pembelajaran yang baik, mencakup aspek pengelihatian (*visual*), pendengaran (*audio*) dan gerak (*motorik*). Semakin banyak indera anak yang terlibat dalam proses belajar, maka akan semakin mudah anak belajar dan semakin bermakna (Bobbi d Porter & Mike Hernarki 2002: 31).

Multimedia menyediakan pengalaman multi-indra kompleks dalam menjelajahi dunia melalui penyajian informasi melalui teks, grafik, gambar, audio dan video, media animasi yang terdiri dari kata-kata dan gambar meningkatkan kemampuan untuk mengintegrasikan sejumlah informasi. Dengan begitu siswa dapat melihat dan memahami pentingnya informasi yang disajikan di dalam kelas. Dari sudut pandang pedagogis, animasi komputer dapat digunakan sebagai alat bantu visual untuk menggambarkan makna, dan memberikan organisasi untuk materi yang diajarkan. Kekuatan menggunakan animasi dalam proses pendidikan, yaitu di mana suatu bentuk hiburan dapat dirancang dan digunakan sebagai alat pendidikan. Media

animasi merupakan media yang signifikan untuk guru dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

## KAJIAN LITERATURE

### 1. Pengertian Menulis

Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Tarigan (1983) mengatakan bahwa “Menulis merupakan suatu ketrampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. Menurut Tarigan (1983:21), “menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan grafik tersebut”.

Menurut Marwoto (1987:2), “menulis merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan, ilmu dan pengalaman-pengalaman hidupnya dalam bahasa tulis yang jelas, runtut, ekspresif, enak dibaca dan bisa dipahami oleh orang lain”. Djibran (2008: 17) menyatakan bahwa “menulis adalah mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman, dan hasil bacaan dalam bentuk tulisan, bukan dalam bentuk tutur.

Selain itu menurut Hernowo (2002: 116) menyatakan bahwa “menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan”. Gie (2002: 3) juga menyatakan bahwa “ketrampilan menulis adalah ketrampilan dalam pembuatan huruf, angka, nama, suatu tanda bahasa apapun dengan suatu alat tulis pada suatu halaman tertentu”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan

salah satu cara manusia dalam berkomunikasi secara tertulis. Pesan yang disampaikan dalam bentuk simbol-simbol yang dapat dipahami orang yang membacanya. Pesan yang disampaikan tersebut dapat berupa informasi, ide dan sebagainya.

### 2. Manfaat Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan yang mempunyai banyak manfaat. Menurut Akhadiyah dkk. (1994: 1-2) ada beberapa manfaat menulis antara lain yaitu:

- a. Dengan menulis dapat lebih mengenali kemampuan dan potensi pribadi yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang ditulis.
- b. Melalui kegiatan menulis dapat mengembangkan berbagai gagasan atau pemikiran yang akan dikemukakan.
- c. Dari kegiatan menulis dapat memperluas wawasan kemampuan berpikir, baik dalam bentuk teoritis maupun dalam bentuk berpikir terapan.
- d. Permasalahan yang kabur dapat dijelaskan dan dipertegas melalui kegiatan menulis.
- e. Melalui tulisan dapat menilai gagasan sendiri secara objektif.
- f. Dalam konteks yang lebih konkret, masalah dapat dipecahkan dengan lebih melalui tulisan.
- g. Dengan menulis dapat memotivasi diri untuk belajar dan membaca lebih giat. Penulis menjadi penemu atau pemecah masalah bukan sekedar menjadi penyadap informasi dari orang lain.
- h. Melalui kegiatan menulis dapat membiasakan diri untuk berpikir dan berbahasa secara tertib.

Dari pengertian diatas, dapat kita simpulkan bahwa dengan adanya

ketrampilan menulis maka seseorang akan mampu memperluas wawasan kemampuan berpikir serta mengembangkan dan menuangkan ide-ide maupun gagasannya dalam bentuk tulisan yang dapat dipahami oleh pembacanya.

### 3. Tujuan Menulis

Menurut Tarigan (1994:23), tujuan menulis (*the writer's intention*) adalah respons atau jawaban yang diharapkan oleh penulis dari pembaca. Berdasarkan batasan tersebut, maka tujuan menulis meliputi hal-hal berikut:

- a. tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajarkan disebut wacana informasi (*informative discourse*)
- b. tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*)
- c. tulisan yang bertujuan menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer (wacana kesusastraan atau *literary discourse*)
- d. tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat dan berapi-api disebut wacana ekspresif (*ekspresive discourse*)”.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis yaitu untuk memberikan suatu gagasan, informasi dan sebagai ungkapan perasaan melalui sebuah tulisan dan sekaligus menggali kemampuan yang ada pada diri seseorang dengan cara mengembangkan ide-ide yang ada dan sekaligus melatih kepekaannya terhadap lingkungan sekitar untuk dituangkan dalam bentuk tulisan yang sistematis .

### 4. Teks Narasi (*Narrative Text*)

Emilia ( 2011: 91) menyatakan bahwa tujuan dari Narrative adalah menceritakan sebuah cerita yang:

- a. menceritakan seseorang atau sekelompok orang;
- b. memperlihatkan bagaimana seseorang atau sekelompok orang merespon atau menanggapi sesuatu;
- c. mengeksplorasi nilai social dan budaya dalam suatu kelompok masyarakat tertentu;
- d. menghibur pembaca atau pendengar: membuat pembaca tertarik dengan apa yang diceritakan.

### 5. *Folklore*: Cerita Rakyat

Kata-kata *folklor* berasal dari dua kata yaitu *folk* dan *lore*. *Folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri pengenalan fisik, sosial dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Sedangkan *lore* merupakan tradisi dari *Folk* yaitu sebagian kebudayaan yang diwariskan secara turun temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gairah isyarat atau alat pembantu pengingat.

Adapun beberapa jenis *folklor* yang ada di Indonesia menurut Danandjaja (1991: 22-83) yaitu:

- a. Bahasa rakyat merupakan salah satu bentuk *folklor* lisan.
- b. Ungkapan Tradisional, memiliki tiga sifat yang hakiki, yaitu: (a) Pribahasa harus berupa satu kalimat ungkapan, tidak cukup hanya berupa satu kalimat tradisional saja, seperti *astaga*; (b) Pribahasa ada dalam bentuk yang sudah standar misal “seperti katak dalam tempurung”; (c) Suatu pribahasa harus mempunyai vitalitas (daya hidup).
- c. Pertanyaan Tradisional. Adalah pertanyaan yang bersifat tradisional

dan mempunyai jawaban yang tradisional pula atau yang sering disebut tekak-teki.

- d. Sajak dan puisi rakyat. Sajak atau puisi rakyat merupakan kesusasteraan yang sudah tertentu bentuknya, biasanya terdiri dari beberapa bentuk kalimat, ada yang berdasarkan mantra, ada yang berdasarkan panjang pendeknya suku kata, lemah tekanan suara, atau berdasarkan irama.
- e. Cerita prosa rakyat. Cerita prosa rakyat menurut Bascom dikutip Danandjaja (1991:50) terdiri dari: (a) Mite, adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap suci oleh yang memiliki cerita; (b) Legenda, adalah cerita prosa rakyat yang oleh pemilik cerita sebagai suatu kejadian yang benar-benar terjadi.
- f. Dongeng, adalah cerita pendek kolektif kesusasteraan lisan yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diciptakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral, atau bahkan sindirian).

## 6. Media Animasi

Secara umum, animasi didefinisikan sebagai gambar-gambar yang muncul dan bergerak sehingga menghasilkan cerita maupun pesan yang bermakna. Harrison dan Hummell (2010:21-22) menyatakan bahwa animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Hegarty (2004:343) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan

untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Bogiages dan Hitt (2008:43) juga menegaskan bahwa peningkatan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok merupakan bagian dari nilai tambah pemanfaatan animasi dalam pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaboratif, antara peneliti dan guru kelas. Peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al Huda Gondangrejo Karanganyar. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2014 sampai dengan 31 Mei 2014.

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini ada siswa VIII A MTs Al Huda Gondangrejo Karanganyar Tahun Akademik 2013/2014. Kelas tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena berdasarkan hasil prasarvei yang dilakukan observasi saat pembelajaran *writing* berlangsung, dalam kegiatan tersebut ditemukan adanya permasalahan pembelajaran *writing* mengalami kesulitan terutama dalam pembelajaran menulis narasi.

Penelitian tindakan kelas ini mengandung data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data dalam penelitian tindakan ini meliputi siswa, guru, dokumen hasil pembelajaran dan proses pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, catatan lapangan, tes dan wawancara. Semua teknik pengumpulan data tersebut

dipergunakan untuk memperoleh data tentang hasil penelitian tindakan. Hasilnya dipadukan dan dianalisis untuk selanjutnya diambil kesimpulan.

Model analisis yang digunakan adalah analisis interaksi yang mencakup empat komponen analisis yaitu reduksi data, sajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara terus menerus dari awal pengumpulan data hingga proses verifikasi yang berlangsung mulai dari awal penelitian sampai dengan penelitian selesai.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas mengenai hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan pembahasan hasil penelitian, penjabarannya sebagai berikut : A) Deskripsi Tempat Penelitian, B) Perencanaan Pembelajaran, C) Kondisi Awal Penelitian, D) Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, E) Hasil Penelitian, F) Pembahasan Hasil Penelitian.

Sebelum melaksanakan tindakan pembelajaran, peneliti dan guru terlebih dahulu melakukan tahapan perencanaan agar pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat berjalan sesuai tujuan penelitian. Peneliti dan guru berdiskusi memilih materi ajar, masalah yang akan diberikan kepada siswa, media yang dipakai untuk menunjang pembelajaran, media pendukung, waktu penelitian, dan kriteria penilaian. Penggunaan media pembelajaran dengan film animasi berbasis cerita rakyat belum pernah diterapkan oleh guru didalam kelas.

Penggunaan media film animasi berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan ketrampilan menulis narasi dalam penelitian ini diantara adalah sebagai berikut:

- 1) Materi ajar yang dipilih adalah materi ajar kelas VIII yakni tentang teks narasi.
- 2) Pada Siklus I siswa diminta untuk menganalisis film animasi berbasis

cerita rakyat. Siswa diminta untuk membuat karangan narasi berdasarkan film animasi yang telah diputarkan serta menyimpulkan nilai-nilai yang ada didalamnya.

- 3) Pada Siklus II, siswa diminta untuk menggunakan bagan mind mapping dan membuat draft karangan narasi.
- 4) Media ajar yang digunakan adalah film animasi berbasis cerita rakyat dengan judul “Malin Kundang” , Timun Emas” dan “Keong Emas”
- 5) Penelitian dilaksanakan selama dua siklus hingga tercapai prestasi siswa yang sesuai dengan KKM .
- 6) Penilaian dilakukan pada saat proses pembelajaran, hasil kerja siswa, hasil post test siswa, dan questioner.

## Deskripsi Kondisi Awal Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Penelitian ini dilatar belakangi suatu kenyataan bahwa rata-rata kemampuan menulis bahasa Inggris siswa MTs Al Huda Gondangrejo sangat rendah terutama kelas VIII A. Selain itu, proses pembelajaran di kelas khususnya dalam pembelajaran menulis masih menggunakan cara-cara lama yang masih menerapkan paradigma lama dimana guru masih sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered*), dan minimnya kesempatan peserta didik untuk berlatih untuk mengembangkan imajinasinya.

Kelas VIII A merupakan satu kelas dengan jumlah siswa sebanyak 28 kelas. Ruang kelas ini cukup nyaman dan dilengkapi dengan fasilitas pembelajaran seperti, whiteboard, penghapus, marker, meja dan kursi.

Kurikulum yang diterapkan di MTs Al Huda Gondangrejo ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan rincian waktu pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Inggris di kelas VIII adalah 2 jam pelajaran untuk 2 kali pertemuan setiap

minggunya. Kriteria ketuntasan belajar dalam KTSP secara nasional adalah 75%, namun guru dapat menyusun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sesuai dengan kondisi sekolah di masing-masing daerah. Tiga komponen penetapan KKM yakni kompleksitas (tingkat kesulitan materi), intake (tingkat kemampuan akademik siswa), dan daya dukung (sarana dan prasarana sekolah). KKM ditentukan oleh guru mata pelajaran yang disusun pada awal tahun ajaran diperuntukan untuk satu tahun pelajaran. KKM untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pada kelas VIII tahun ajaran 2013/2014 di MTs Al Huda Gondangrejo adalah 68.

Hasil survey lebih lanjut menunjukkan bahwa ternyata guru belum menerapkan metode dan juga pendekatan dalam kegiatan belajar mengajar yang sesuai dan juga belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan yang sesuai dengan materi yang bersangkutan khususnya pembelajaran writing. Hal ini disebabkan ternyata karena terbatasnya media pembelajaran yang ada dan juga terbatasnya waktu yang disediakan. Akibatnya, pembelajaran bahasa Inggris khususnya pembelajaran menulis menjadi monoton, tidak variatif dan membosankan. Kenyataan ini bisa dilihat dari hasil perolehan nilai *writing* pada tes awal. Tercatat 80% peserta didik gagal mendapatkan nilai *writing* di atas Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang ditetapkan yaitu 68.

Adapun data hasil penelitian tindakan diperoleh dari penerapan tindakan pada siklus I dan II, berupa hasil tes dan non tes. Hasil tes berupa tes tertulis dilakukan dengan cara membuat tulisan atau karangan narasi mencakup *grammar*, *vocabulary*, *content*, *organization* dan *mechanic*. Untuk mengetahui kondisi awal dan sejauh mana kemampuan *writing* peserta didik, perlu dilakukan tes awal sebelum penerapan aksi pembelajaran pada siklus I dan II. Data

berupa hasil tes awal ini digunakan sebagai bahan deskripsi atau gambaran peneliti mengkait dengan kemampuan peserta didik dalam *writing skill*, dan gambaran awal kemampuan peserta didik dalam *writing* dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) : 68. Pre test diadakan pada hari Sabtu, 17 Mei 2014. Peneliti meminta siswa untuk membuat sebuah karangan narasi bebas tentang cerita rakyat. Adapun nilai rata-rata dari *writing test* awal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Kriteria	Nilai Pre-test
Content	64
Grammar	66
Vocabulary	65
Organization of idea	66
Mechanic	64
Jumlah	65,19

Melihat realitas perolehan nilai pada tes awal, kemampuan siswa dalam menulis, khususnya menulis narasi masih rendah karena; (1) siswa kurang menguasai *vocabulary*. (2) siswa kesulitan dalam merangkai kata-kata menjadi kalimat (3) siswa kesulitan dalam mengembangkan ide-ide dalam bentuk karangan (4) Siswa juga belum dapat menggunakan pemakaian tanda baca dengan benar dan (5) siswa kesulitan dalam mengorganisasikan ide-ide dalam paragraf menjadi sebuah cerita.

Siklus I menjabarkan mengenai hasil tindakan yang didapat dari pengamatan/observasi terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran selama di kelas meliputi keaktifan siswa dalam merespon dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peneliti.

Hasil pengamatan pada siklus I ternyata dari 28 siswa kelas VIII A hanya 16 siswa yang nilai diatas KKM yang ditetapkan (68). Selebihnya, 12 siswa

kurang dari KKM. Pada table dibawah ini dapat dilihat bahwa ada peningkatan dari beberapa criteria dalam penilaian writing meskipun tidak terlalu signifikan dan dapat dikatakan masih kurang yaitu, Content, Grammar, vocabulary dan organization of idea.

Dibawah ini adalah table mengenai nilai rata-rata dari masing-masing criteria penilaian writing test pada Post Test-1.

Kriteria	Pre-Test	Post-Test 1
Content	64	68
Grammar	66	69
Vocabulary	65	68
Organazation of Idea	66	68
Mechanic	64	67
Jumlah	65,19	68,3

Pada umumnya perencanaan pembelajaran pada siklus I lebih baik daripada kondisi awal yang dilaksanakan dengan pembelajaran klasik yaitu ceramah dan diskusi tanpa meggunakan media pembelajaran yang menarik. Pada siklus I setelah menggunakan media pembelajaran berupa film animasi berbasis cerita rakyat, kualitas pembelajaran bahasa inggris menjadi lebih baik meskipun peneliti harus mampu membimbing siswa pada saat pembuatan draft karangan sampai menjadi sebuah karangan yang baik dan benar.

Pada siklus II secara klasikal mengalami peningkatan dari segi ketrampilan siswa dalam menulis karangan narasi, keaktifan siswa juga ada peningkatan . Berdasarkan karangan tertulis mengenai cerita narasi dengan judul "Timun Emas" berupa hasil tes writing siswa setelah penerapan tindakan pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran writing siswa terjadi peningkatan yang signifikan yakni diatas persentase yang dikemukakan pada hipotesis

sebelumnya. Tabel dibawah ini adalah nilai Post Test 2.

Kriteria	Pre Test	Post Test-1	Post Test-2
Content	64	68	71
Grammar	66	69	72
Vocabulary	65	68	71
Organization of idea	66	68	71
Mechanic	64	67	70
Jumlah	65,19	68,3	71,06

Di sisi lain untuk memperoleh hasil nontes melalui pengamatan dan wawancara dilakukan sejak proses penerapan aksi pembelajaran siklus I. Kegiatan wawancara dilakukan pada saat jeda siklus, antar siklus dan setelah siklus I dan II. Sedangkan pengamatan dilakukan pada satu kegiatan penerapan aksi pembelajaran siklus berlangsung. Tujuan kegiatan ini untuk mengetahui sejauh mana antusias siswa, bagaimana sikap dan perilakunya selama mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh *team teaching* terhadap 28 siswa.

Hasil nontes siklus I menunjukkan setidaknya 15 orang dari 28 peserta didik berapresiasi positif dan cukup responsive selama proses pembelajaran bahasa Inggris, Sedangkan 13 orang bersikap kurang apresiatif. Sebanyak 15 orang yang bersikap apresiatif dan responsive ini, memahami materi dan dapat mengembangkan ide-ide nya yang dituangkan dalam bentuk karangan narasi, mereka juga dapat memilih kata yang sesuai dalam karangan. Namun mereka masih mengalami kesulitan dalam dalam membuat kalimat sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar mereka juga masih belum maksimal dalam mengorganisasikan ide-ide mereka dengan baik.

Adapun hasil nontes pada siklus II setelah penerapan aksi pembelajaran berupa media film animasi dengan beberapa

stimulan, melalui pengamatan oleh team teaching dengan kolaborator selama siswa mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris, dan wawancara hasilnya sangat signifikan. Hasil pengamatan menyebutkan bahwa hampir semua peserta didik memiliki apresiasi positif dan responsive terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran writing yang berupa film animasi berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

Adapun untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa, maka dipaparkan hasil post test siswa siklus II yang dibandingkan dengan siklus I dan nilai Pre Test ke dalam tabel berikut :

NO	Prestasi Belajar	Nilai Pre Test	Nilai Post Test-1	Nilai Post Test-2
1.	Nilai Tertinggi	69,2	71,4	74,6
2.	Nilai Terendah	62	65	68,2
3.	Nilai Rata-rata	65,19	68,3	71,06

## HASIL PENELITIAN

Menulis (*Writing*) merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang membutuhkan kemampuan untuk menghasilkan tulisan berdasarkan ide, gagasan atau pendapat. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan Menulis siswa seharusnya diupayakan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik untuk membekali peserta didik agar memiliki dasar kemampuan berbahasa yang kuat.

Hasil penelitian terutama pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan perolehan nilai Writing di atas SKBM yang ditetapkan yaitu 68 dan peningkatan

persentase ketuntasan seperti yang dikemukakan dalam hipotesis tindakan. Berdasarkan data hasil tes siklus I dan data hasil tes siklus II dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi berbasis cerita rakyat yang relevan yang diaplikasikan pada proses pembelajaran siklus I dan II menyebabkan terjadinya peningkatan ketuntasan belajar secara signifikan. Hal ini sesuai dengan Harrison dan Hummell (2010:21-22) yang menyatakan bahwa animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Hegarty (2004:343) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis siswa yang cukup signifikan setelah menggunakan stimulant berupa media film animasi berbasis cerita rakyat dalam pembelajaran bahasa Inggris. Bukti peningkatan ini dapat dilihat dari kata sebagai berikut : (1) Sikap siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris cukup meningkat. Pada siklus I sebanyak 70 % siswa bersikap apresiatif positif dan responsive, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95 %, (2) Tuntas belajar dari data tes siklus I adalah masing-masing 75% . Sedangkan dari data siklus II, tuntas belajar mencapai 95 %. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata Pre test yaitu 65,19, Post Test 1 yaitu 68,3 dan Post Test 2 yaitu 71,06.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhadhiah, Sabarti dkk. 1994. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Bogiages, christopher. Hitt, & Austin M. (2008). *Movie mitosis*. Tersedia: [http://usouthcarolina.academia.edu/ChrisBogiasges/Papaers/507806/MoIVie\\_Mitosis](http://usouthcarolina.academia.edu/ChrisBogiasges/Papaers/507806/MoIVie_Mitosis).
- Danandjaja, James 1988. *Pendekatan Folklor Dalam Penelitian Bahan-Bahan Tradisi lisan*, (dalam buku: Metodologi Kajian Tradisi Lisan, Pedentia Editor). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Danandjaja, James, 1991. *Folklore Indonesia Ilmu Gosip dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. 2003. *Quantum Learning*. Jakarta: Kaifa.
- Djibran, Fahd. 2008. *Writing is Amazing*. Yogyakarta: Juxtapose
- Emilia, Emi , (2011). *Pendekatan Genre Based dalam Pengajaran Bahasa Inggris: Petunjuk untuk Guru*. RIZQI Press Bandung.
- Gie, The Liang. 1992. *Pengantar Dunia Karang Mengarang*. Yogyakarta: Liberty.
- Harrison, Henry L, Hummel, Laura J. (2010). *Incorporating Animation Concepts and Principles in STEM Education*. The Technology Teacher. USA Page 20-25.
- Hegarty, Mary. (2004). *Commentary Dynamic Visualizations and Learning: Getting to The Difficult Questions*. Learning and Instruction. 14, 343-351.
- Henry Jenkins, . (2004). *Pop Cosmopolitanism: Mapping Cultural Flows in an Age of Media Convergence in the New Millennium* (edteds) Marcelo M. Suárez-Orozco and Desirée Baolian in-Hilliard University of California Press Berkeley and Los Angeles, California
- Hernowo. 2002. *Mengikat Makna*. Bandung: Kaifa.
- Marwoto, dkk. 1987. *Komposisi Praktis*. Yogyakarta: Hanindita
- Permendiknas RI No. 22. 2006. *Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).
- Sariyatun. 2011. *Model Pembelajaran IPS Berbasis Nilai Budaya Lokal Batik Klasik Untuk Memperkuat Jati Diri Bangsa*. Bandung: UPI

- Sartini, 2004. Menggali Kearifan Lokal Nusantara Sebuah Kajian Filsafat.<http://jurnal.filsafat.ugm.ac.id/index.php/jf/article/view/45/41>
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Henry Guntur Tarigan. (1983). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun.2011. *Buku Kearifan Lokal di Tengah Modernisasi*. Jakarta: Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia.