

Pengaruh Penggunaan Media Foto dan Video Animasi Karikatur terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Memahami Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA

The effect of using caricature animation photo and video media on students' ability to understand anecdotal texts for class x high school students

Ummi May Syarhoh^{1,*}, Mohammad Siddik², dan Widyatmike Gede Mulawarman³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman

Jalan Muara Pahu, Kampus Gunung Kelua, Kota Samarinda, Kalimantan Timur

^{1,*}Email: ummimaysyarah24@gmail.com; Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4741-2638>

²Email: hmsiddik@yahoo.com; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4529-6373>

³Email: widyatmike@fkip.unmul.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0996-3757>

ARTICLE HISTORY

Received 10 May 2022

Accepted 5 June 2022

Published 4 August 2022

KEYWORDS

photo media, caricature
animation video, anecdotal text.

KATA KUNCI

media foto, video animasi
karikatur, teks anekdot.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using photos and videos of animated caricature media on students in understanding anecdotal texts for class X SMA. This research method is quantitative with a descriptive approach and associative analysis. Data collection techniques, namely questionnaires and anecdotal writing tests. The study's results on the use of photo media in class X high school students, on average, were at a high level. A total of 35 students (48%) in the high category, 20 students (27%) in the medium category, and 18 students (25%) in the low category. On average, the use of animated caricature videos in class X high school students is in the medium category. A total of 20 students (27%) in the high category, 41 students (56%) in the medium category, and 12 students (17%) in the low category. Research on media of photos and videos of animated caricatures with the ability to understand anecdotal texts for class X high school students, on average, is in the high category. A total of 30 students (41%) in the high category, 29 students (40%) in the medium category, and 14 students (19%) in the low category.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media foto dan video animasi karikatur terhadap peserta didik dalam memahami teks anekdot kelas X SMA. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan analisis asosiatif. Teknik pengumpulan data, yaitu kuesioner dan tes menulis anekdot. Hasil penelitian penggunaan media foto pada siswa kelas X SMA rata-rata berada pada tingkatan tinggi. Sebanyak 35 siswa (48%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 20 siswa (27%) berada pada kategori sedang, dan 18 siswa (25%) berada pada kategori rendah. Penggunaan video animasi karikatur pada siswa kelas X SMA rata-rata pada kategori sedang. Sebanyak 20 siswa (27%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 41 siswa (56%) berada pada kategori sedang, dan 12 siswa (17%) berada pada kategori rendah. Penelitian media foto dan video animasi karikatur dengan kemampuan memahami teks anekdot siswa kelas X SMA rata-rata berada pada kategori tinggi. Sebanyak 30 siswa (41%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 29 siswa (40%) berada pada kategori sedang, dan sebanyak 14 siswa (19%) berada pada kategori rendah.

To cite this article:

Syarhoh, U. M., Siddik, M. & Mulawarman, W. G. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Foto dan Video Animasi Karikatur terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Memahami Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(3), 641—652. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.443>



A. Pendahuluan

Pada dasarnya manusia diminta untuk memiliki empat kecakapan berbahasa antara lain membaca, menulis, menyimak, berbicara. Empat kecakapan saling berhubungan dan saling mempengaruhi kecakapan yang lain. Kemampuan dalam menggunakan bahasa lisan yaitu menyimak dan berbicara, sedangkan kecakapan menulis dan membaca adalah kecakapan memakai bahasa tulis. Kecakapan menulis berarti cakap berinteraksi secara tertulis. Menurut Dalman (2015) menulis merupakan pengungkapan gagasan secara leluasa yang dituangkan dalam bentuk karangan. Menulis berarti menyalurkan pendapat, persepsi perasaan, dan pandangan dalam bentuk, kalimat, paragraf, dan wacana. Jadi, menulis dikatakan aktivitas yang kreatif. Tetapi, aktivitas menulis ini sangat sukar dikerjakan siswa, khususnya dalam menulis teks anekdot.

Hasil observasi guru Bahasa SMA Budi Luhur Samarinda yang membuktikan bahwa nilai rata-rata siswa dalam tulisan tangan masih rendah yaitu 70 siswa kelas X jurusan MIPA 60% atau sebanyak 42 siswa nilainya di bawah KKM (<70), sedangkan sisanya 40% atau sebanyak 28 siswa nilainya di atas KKM (>70). Berdasarkan data tersebut, siswa disekolah tersebut belum mampu membuat teks anekdot dengan baik dan benar. Salah satu upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan menulis adalah menulis esai. Esai dapat berbentuk teks anekdot. Teks anekdot merupakan sebuah karangan cerita atau kisah berdasarkan pengalaman hidup seseorang yang ditulis secara singkat, pendek dan lucu tentang berbagai topik seperti pendidikan, politik, hukum, sindiran, kritikan dan sebagainya. Teks anekdot dalam keterampilan menulis dapat membantu peserta didik dalam mengkritik, mengungkapkan ekspresi ketidakpuasan dan kejengkelan terhadap suatu hal yang secara umum sudah diketahui oleh masyarakat. Kurangnya minat siswa dalam menulis teks anekdot juga menjadi kendala dalam menulis teks anekdot. Agar pembelajaran berhasil, pendidik harus dapat menggunakan metode, teknik, atau media yang tepat untuk materi yang disampaikannya.

Seiring dengan perkembangan zaman, munculnya teknologi yang sangat cepat saat ini sangat mengubah dunia sehingga setiap pekerjaan terasa nyaman. Demikian pula dalam pembelajaran yang berkaitan dengan pendidikan sekolah dan proses pembelajaran, siswa menggunakan berbagai variasi media pembelajarannya sendiri untuk belajar darinya dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar dan membuat pembelajaran lebih menarik. Siswa akan termotivasi untuk menerima pesan dan belajar.

Keunggulan penggunaan media foto dan video animasi karikatur didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Saputra & Saputra (2021). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media foto karikatur membuat suasana belajar menjadi sangat aktif dan menyenangkan serta bertukar informasi dengan sesama teman kelompoknya. Proses kenaikan pendidikan menulis bacaan anekdot dengan menggunakan media foto karikatur ialah (1) siswa menekuni modul unsur-unsur bacaan anekdot; (2) siswa menekuni modul kebahasaan; (3) siswa menekuni metode menyusun kerangka cerita pendek bersumber pada media foto karikatur; (4) siswa menulis bacaan anekdot menggunakan media foto karikatur. Selanjutnya, Suwarni (2018) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa hasil rata-rata keterampilan menulis teks anekdot dikategorikan baik pada kelas kontrol dan dikategorikan sangat baik pada kelas eksperimen. Oleh karena itu, semakin baik media karikatur yang digunakan, maka semakin baik pula kemampuan siswa dalam menulis teks anekdot.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media foto dan video animasi karikatur terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami teks anekdot. Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indra pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flanel dan buletin, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.

Menurut Munir (2013) media audiovisual terdiri dari dua kata yaitu audio dan visual. Audio berarti pendengaran atau dapat didengar, sedangkan visual yaitu yang tampak dilihat oleh mata atau yang kelihatan. Jadi, media audiovisual merupakan media yang dapat didengar dan dapat pula dilihat oleh pancaindra. Menurut Arsyad (2016) media audiovisual merupakan penggabungan antara media visual ditambah dengan suara. Dalam pengadaan media ini membutuhkan pekerjaan tambahan. Salah satu pekerjaan yang penting dan akan menyita banyak waktu serta persiapan dalam pembuatan media pembelajaran audiovisual adalah penulisan naskah dan *storyboard*.

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran diharapkan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan di sekolah (Sidi & Mukminan, 2016). Audiovideo sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Hal tersebut berguna untuk menerapkan langkah-langkah dasar dalam menentukan proses pengembangan instruksional dalam memilih dan menerapkan media yang tepat. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran di kelas dapat bermanfaat untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang dicapai baik berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Penggunaan video dalam pembelajaran menulis diharapkan dapat merangsang imajinasi siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasannya. Selain itu, video dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan siswa dalam proses belajar sehingga akan berdampak pada aktivitas belajar siswa yang lebih baik dari sebelumnya (Arifin & Wardani, 2020).

Media pembelajaran visual maupun audiovisual dapat diaplikasikan pada pembelajaran membaca pemahaman teks anekdot. Menurut Somadayo (2011) menyatakan membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang berusaha memahami isi bacaan/teks secara menyeluruh. Syafi'ie (dalam Somadayo, 2011) menambahkan membaca pemahaman adalah suatu proses membangun pemahaman wacana tulis. Proses ini terjadi dengan cara menjodohkan atau menghubungkan skemata pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya dengan isi informasi dalam wacana. Pengetahuan dan pengalaman tersebut nantinya akan memudahkan pembaca dalam membentuk pemahaman terhadap wacana yang dibaca.

Anekdote merupakan cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Anekdote merupakan cara seseorang untuk menunjukkan kepeduliannya pada persoalan-persoalan. Tidak dengan tindakan, tetapi cukuplah anekdot itu mengingatkan orang lain akan kebenaran yang harus dilakukannya. Anekdote dapat menyadarkan kekeliruan orang lain, tanpa harus merasa tersinggung (Alwi, 2010). Anekdote merupakan cara seseorang untuk menunjukkan kepeduliannya pada persoalan-persoalan. Tidak dengan tindakan, cukuplah anekdot itu mengingatkan orang lain akan kebenaran yang harus dilakukannya. Anekdote dapat menyadarkan kekeliruan orang lain, tanpa harus merasa tersinggung. Disajikan dalam bahasa yang lucu dan berisi peristiwa-peristiwa yang

membuat jengkel atau konyol bagi partisipan yang mengalaminya. Perasaan jengkel dan konyol seperti itu merupakan krisis yang ditanggapi dengan reaksi dari pertentangan antara nyaman dan tidak nyaman, puas dan frustrasi, serta tercapai dan gagal. Berdasarkan pernyataan tersebut, kaidah penulisan teks anekdot menggunakan pernyataan retorika, kata sambung, kata kerja, dan kalimat perintah. Namun tidak semua teks anekdot memiliki kaidah penulisan yang lengkap tetapi sebagian dari beberapa kaidah tersebut yang terkandung di dalam setiap teks anekdot.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan analisis asosiatif karena adanya variabel. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif dan analisis data inferensial. Populasi penelitian adalah siswa kelas X di SMA Budi Luhur yang berjumlah 73 siswa. Penelitian ini terdiri atas tiga variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas terdiri atas media foto (X1), video animasi karikatur (X2) sedangkan kemampuan memahami teks anekdot (Y) sebagai variabel terikat.

Pengukuran nilai data dari hasil kuesioner dihitung dengan mengukur skala Likert. Penyebaran kuesioner penggunaan media foto dan video animasi karikatur dibagikan kepada responden agar memberi jawaban pada pernyataan-pernyataan yang disiapkan dan diberi nilai berdasarkan rangking atau skala Likert. Skor yang diukur terbagi 4 kategori beserta tingkat poinnya yaitu sangat setuju (SS/4 poin), setuju (S/3 poin), tidak setuju (T/2 poin), dan sangat tidak setuju (STS/1 poin). Metode perolehan data oleh peneliti dilakukan dengan cara menyebarkan angket dan melakukan tes. Cara ukur skor data dari hasil survei menggunakan skala Likert. Indikator skor dikategorikan menggunakan kategori (SS) sangat setuju, (S) setuju, (T) tidak setuju, dan (STS) sangat tidak setuju.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan tes. Dalam penelitian ini untuk melakukan pengukuran atas jawaban dari angket-angket tersebut yang diajukan kepada responden, skala yang digunakan adalah Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan dan pertanyaan. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan memahami teks anekdot. Arikunto (2014) menyatakan teknik tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, dan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes yang digunakan menggunakan tes langsung dalam menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda dengan alokasi waktu 45 menit.

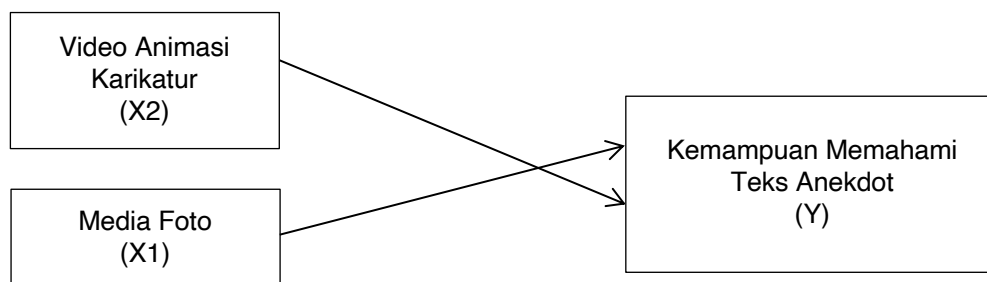
Dalam penelitian ini, pengukuran media foto dan video animasi karikatur dilakukan pada situasi nyata yang dilihat menurut penilaian responden tentang apa yang dialami bukan yang diinginkan. Instrumen yang dipakai oleh peneliti adalah kuesioner dan tes pertanyaan sebagai alat untuk mengetahui jawaban dari responden. Model pernyataan di dalam angket tersusun akan dijawab oleh responden melalui jawaban pilihan disesuaikan dengan keadaan masing-masing peserta didik. Instrumen variabel bebas adalah untuk media foto (X1) dan video animasi karikatur (X2) yang disajikan dalam bentuk tabel. Sedangkan untuk variabel terikat adalah untuk kemampuan memahami teks anekdot (Y)

yang diukur dengan tes tulis teks anekdot. Sebelum digunakan instrumen tersebut diujicobakan untuk dihitung validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar menghasilkan instrumen yang berkualitas.

C. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Samarinda, yang beralamatkan di Jalan Bugis Mugirejo RT 02, Kelurahan Mugirejo, Kecamatan Sungai Pinang Dalam, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, yaitu mulai bulan Oktober sampai dengan Desember 2021. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan kalender pendidikan dan program pengajaran sekolah yang bersangkutan yaitu pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

Model penelitian merupakan model abstraksi dari fenomena-fenomena yang sedang diteliti. Dalam hal ini, sesuai dengan judul penelitian yang telah dikemukakan keefektifan media foto dan video animasi karikatur terhadap kemampuan memahami teks anekdot. Adapun model penelitian ini dapat dilihat dari desain berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Variabel X1 (variabel bebas) adalah media foto; variabel X2 (variabel bebas) adalah video animasi karikatur; Variabel Y (variabel terikat) adalah kemampuan memahami teks anekdot. Dari keterangan tersebut, dalam penelitian ini untuk mengukur variabel bebas secara parsial maupun bersama-sama terhadap variabel terikat dihitung menggunakan analisis *regresi linear berganda* dengan program *SPSS* versi 20. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dirumuskan. Oleh karena itu jawaban sementara itu harus diuji kebenarannya secara empiris. Terdapat tiga macam hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan teknik *regresi linear berganda*. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*) baik secara parsial (t) maupun secara bersama-sama (F). Proses analisis dilakukan menggunakan dengan program *SPSS* versi 20. Menurut Sugiyono (2016) pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut.

Tabel 1. Interpretasi Koefisien Korelasi

Jarak	Keterangan
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

Penjelasan tentang hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengujian Hipotesis Pertama

Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara media foto terhadap kemampuan memahami teks anekdot dirumuskan langkah-langkah hipotesis sebagai berikut.

a. Hipotesis

Ho : b1 (Media foto secara parsial tidak berpengaruh terhadap kemampuan memahami teks anekdot pada siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda).

Ha : b1 ≠ 0 (Media foto secara parsial berpengaruh terhadap kemampuan memahami teks anekdot pada siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda).

b. Kriteria pengujian

Ho diterima bila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} \geq -t_{tabel}$

Ho ditolak bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$

c. Keputusan

Setelah menganalisis dengan rumus uji-t *independent sample tes*, maka didapatkan hasil nilai t_{hitung} sebesar 11,230. Sedangkan nilai t-tabel dengan signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) $n-k-1$ atau $73-3-1 = 69$. Dengan pengujian 2 sisi hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 1,995.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Parsial Regresi Linear Berganda (X1)

Variabel	df	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Media Foto	69	11,230	1,995	Hipotesis H1 diterima dan signifikansi

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas dengan cara membandingkan besaran nilai t_{hitung} dari perhitungan data dengan besaran t_{tabel} , maka dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu ($11,230 > 1,995$). Maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan H1 diterima yang artinya media foto secara parsial berpengaruh terhadap kemampuan memahami teks anekdot pada siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda. Apabila nilai t_{hitung} positif, berarti ada pengaruh positif, yaitu semakin meningkat media foto maka akan meningkatkan kemampuan memahami teks anekdot.

2. Pengujian Hipotesis Kedua

Digunakan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara video animasi karikatur dan kemampuan memahami teks anekdot dirumuskan langkah-langkah pengujian hipotesis sebagai berikut.

a. Hipotesis

$H_0 : b_2 = 0$ (Video Animasi Karikatur secara parsial tidak berpengaruh terhadap kemampuan memahami Teks Anekdote Kelas X SMA Budi Luhur Samarinda).

$H_a : b_2 \neq 0$ (Video Animasi Karikatur secara parsial berpengaruh terhadap kemampuan memahami Teks Anekdote pada siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda).

b. Kriteria pengujian

H_0 diterima bila $-t_{hitung} \geq -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

H_0 ditolak bila $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$

c. Keputusan

Setelah melakukan proses analisis menggunakan rumus uji t-independent sample tes, didapatkan hasil nilai t_{hitung} sebesar 5,817. Sedangkan besaran nilai t_{tabel} dengan signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) $n-k-1$ atau $73-3-1 = 69$. Dengan pengujian tersebut diperoleh hasil untuk t_{tabel} sebesar 1,995. Hasil Analisis Uji Parsial Regresi Linear Berganda (X^2).

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Parsial Regresi Linear Berganda (X^2)

Variabel	df	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Video Animasi Karikatur	69	5,817	1,995	Hipotesis H_1 diterima dan signifikansi

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas dengan membandingkan besarnya nilai t_{hitung} dari perhitungan data dan besar t_{tabel} , maka dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($5,817 > 1,995$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya bahwa video animasi karikatur secara parsial berpengaruh terhadap kemampuan memahami teks anekdot pada siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda. Nilai t_{hitung} positif berarti ada pengaruh positif, yaitu apabila semakin meningkat video animasi karikatur maka akan meningkatkan kemampuan memahami teks anekdot.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga

a. Hipotesis

Hipotesis ketiga menyatakan bahwa terdapat pengaruh media foto dan video animasi karikatur terhadap kemampuan memahami teks anekdot siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda. Untuk menguji hipotesis ketiga digunakan analisis regresi linear berganda yang menunjukkan pengaruh media foto dan video animasi karikatur terhadap kemampuan memahami teks anekdot. Dalam pengujian hipotesis ketiga digunakan uji F untuk mengetahui pengaruh secara simultan variabel independen

terhadap variabel dependen. Untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan antara media foto dan video animasi karikatur terhadap kemampuan memahami teks anekdot dirumuskan langkah-langkah hipotesis sebagai berikut.

Ho : $b_1, b_2 = 0$ (Artinya media Foto dan video animasi karikatur secara bersama-sama 0 tidak berpengaruh terhadap Kemampuan memahami Teks Anekdot Kelas X SMA Budi Luhur Samarinda).

Ha : $b_1, b_2 \neq 0$ (Artinya media Foto dan video animasi karikatur secara bersama-sama berpengaruh terhadap Kemampuan memahami Teks Anekdot pada siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda).

b. Kriteria pengujian

Ho diterima bila $f_{hitung} \leq f_{tabel}$ atau $-f_{hitung} \geq -f_{tabel}$

Ho ditolak bila $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $-f_{hitung} \leq -f_{tabel}$

c. Keputusan

Setelah melakukan proses analisis menggunakan rumus uji *f-independent sample tes*, maka diperoleh hasil nilai f_{hitung} sebesar 226,253. Sedang nilai f_{tabel} dengan signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) $n-k-1$ atau $73-3-1 = 69$. Dengan pengujian tersebut diperoleh hasil untuk f_{tabel} sebesar 2,737.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Simultan Media Foto dan Video Animasi Karikatur

Variabel	df	f_{hitung}	f_{tabel}
Media foto dan video animasi karikatur terhadap kemampuan memahami teks anekdot	69	226,253	2,737

Berdasar Tabel 4 diperoleh f_{hitung} sebesar 226,253, f_{tabel} dengan menggunakan tingkat signifikansi 0,05, dengan df 1 (jumlah variabel - 1) atau $3-1 = 2$ dan df 2 ($n-k-1$) atau $72-2-1 = 69$. Hasil diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 2,737. Sehingga diperoleh nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($226,253 > 2,737$). Maka dapat disimpulkan Ho ditolak dan H1 diterima. Artinya bahwa media foto dan video animasi karikatur secara bersama-sama berpengaruh terhadap kemampuan memahami teks anekdot pada siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda. Dapat disimpulkan bahwa pengujian signifikansi bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh media foto (X1) dan video animasi karikatur (X2) secara bersama-sama berpengaruh terhadap kemampuan memahami teks anekdot siswa (Y) siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda. Berdasarkan hasil uji f diperoleh nilai f_{hitung} sebesar 226,253. Sedangkan f_{tabel} adalah 2,737. Dapat diketahui bahwa f_{hitung} ($226,253$) $> f_{tabel}$ ($2,737$) jadi hipotesis diterima. Berdasarkan hasil uji secara bersama-sama juga diperoleh nilai Sig. Sebesar 0,000 lebih kecil 0,05. Dapat disimpulkan bahwa media foto (X1) dan video animasi karikatur (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan memahami teks anekdot (Y) siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda.

Berdasarkan Tabel 4, diketahui hasil dari penggunaan media foto pada siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda rata-rata berada pada tingkatan tinggi. Sebanyak 35 siswa atau 48% termasuk kategori tinggi, sebanyak 20 siswa atau 27% termasuk kategori sedang, dan 18 siswa atau 25% termasuk kategori rendah.

Tabel 5. Hasil Penggunaan Media Foto

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
> 63	Tinggi	35	48%
$57 \leq X \leq 63$	Sedang	20	27%
< 57	Rendah	18	25%

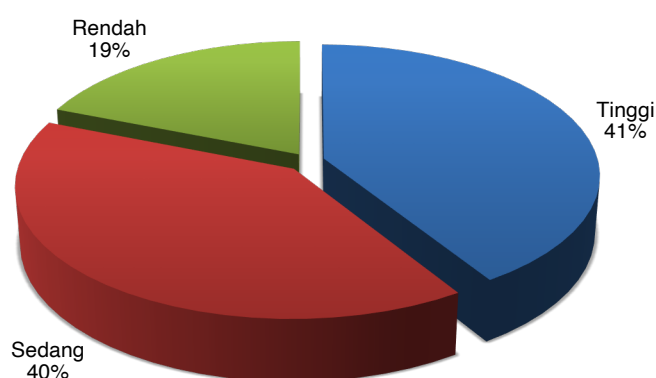
Tabel 6. Hasil Penggunaan Video Animasi Karikatur

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
> 75	Tinggi	20	27%
$61 \leq X \leq 75$	Sedang	41	56%
< 61	Rendah	12	17%

Tabel 7. Hasil Kemampuan Memahami Teks Anekdote

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
> 84	Tinggi	30	41%
$70 \leq X \leq 84$	Sedang	29	40%
< 70	Rendah	14	19%

Selanjutnya, berdasarkan Tabel 5, diketahui hasil dari penggunaan video animasi karikatur pada siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda rata-rata pada kategori sedang. Sebanyak 20 siswa atau 27% termasuk kategori tinggi, sebanyak 41 siswa atau 56% termasuk kategori sedang, dan 12 siswa atau 17% termasuk kategori rendah. Berdasarkan Tabel 6, diketahui hasil dari penggunaan media foto dan video animasi karikatur dengan kemampuan memahami teks anekdot siswa kelas X SMA Budi Luhur Samarinda rata-rata berada pada kategori tinggi. Sejumlah 30 siswa atau 41% berada pada kategori tinggi, sebanyak 29 siswa atau 40% berada pada kategori sedang, dan sebanyak 14 siswa atau 19% berada pada kategori rendah. Adapun diagram berdasarkan hasil penggunaan media foto dan video animasi karikatur dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kemampuan Memahami Teks Anekdote

Dari penelitian ini, dapat diberikan saran bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran dapat menginspirasi siswa untuk belajar lebih intensif. Hal ini dikarenakan media audiovisual memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dan lebih mengingat pelajaran yang ditawarkan. Kriteria ini membantu siswa menulis teks anekdot secara teratur. Karena media audiovisual sudah berisi teks, audio, grafik, dan video, maka penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran mendiversifikasi proses penyampaian informasi kepada siswa. Penggunaan media foto dan video animasi karikatur yang tidak maksimal dan tidak berfungsi dengan baik akan memicu rendahnya kegiatan menulis. Dalam hal ini media yang tidak dimanfaatkan dengan efektif mengurangi keefektifan teknologi yang dapat memudahkan semua aktivitas belajar siswa.

D. Penutup

Penggunaan media yang digunakan secara efektif akan meningkatkan siswa dalam menerima pembelajaran dengan baik. Bahkan kegiatan pembelajaran dalam menulis pun akan lebih diterima dengan mudah oleh siswa dalam menuangkan ide dan pikirannya. Penggunaan media audiovisual terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami teks anekdot siswa. Sebaliknya penggunaan media audiovisual yang tidak dimanfaatkan dengan efektif akan menurunkan motivasi siswa dalam menungkan ide dan pikirannya. Akibat dari tidak dimanfaatkannya media audiovisual dalam pembelajaran akan mempersulit para peserta didik dalam memotivasi dan memberikan stimulus para siswa agar memiliki pembiasaan dalam menulis. Pada dasarnya kemampuan memahami diperoleh dari pembiasaan membaca. Maksudnya dengan banyak membaca seseorang akan menyerap banyak informasi. Informasi tersebut bisa diperoleh dari mana saja termasuk informasi yang diperoleh dari media. Pesatnya perkembangan ilmu teknologi saat ini mampu menyajikan berbagai informasi yang dapat diakses dengan mudah melalui media baik media audio maupun media visual. Informasi yang didapatkan tersebut akan tersimpan di dalam memori atau ingatan seseorang yang akan dituangkan ketika orang tersebut melakukan kegiatan menulis.

Daftar Pustaka

- Alwi, H. (2010). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Balai Pustaka.
- Arifin, M. B., & Wardani, Y. A. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi pada Siswa Kelas VII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(4), 373–384. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.146>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dalman. (2015). *Penulisan Populer*. Rajawali Pers.
- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Saputra, N., & Saputra, M. (2021). Pemanfaatan Media Foto Karikatur untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X MAN 1 Pidie. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(1), 107–116. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i1.77>
- Sidi, J., & Mukminan. (2016). Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(1), 53–72.

<https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9903>

Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Graha Ilmu.

Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suwarni. (2018). Pengaruh Media Karikatur terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote.

Jurnal Komunitas Bahasa, 6(2), 160–167.

<http://jurnal.una.ac.id/index.php/jkb/article/view/655>

