



**KEEFEKTIFAN MODEL *QUANTUM TEACHING* DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK PADA
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 5 PURWOKERTO**

Azizah Mukaromah ✉ Mukh Doyin

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Mei 2019
Disetujui Juni 2019
Dipublikasikan November
2019

Keywords:
writing skill, shortstory text,
quantum teaching, animation
video

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan keefektifan model *quantum teaching* dengan media video animasi pada kelompok eksperimen dalam keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI, 2) mendeskripsikan keefektifan model konvensional dengan media video animasi pada kelompok kontrol dalam keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *Nonequivalent Control Group* dengan metode eksperimen semu. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas XI MIPA 4 dan siswa kelas XI MIPA 5 di SMA Negeri 5 Purwokerto. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* masing-masing kelas. Hasil menunjukkan bahwa 1) model *quantum teaching* dengan media video animasi efektif digunakan dalam keterampilan menulis cerpen dengan sig. $0,000 < 0,05$, 2) model konvensional dengan media video animasi efektif digunakan dalam keterampilan menulis cerpen dengan sig. $0,097 > 0,05$. Media video animasi lebih efektif digunakan apabila bersamaan dengan model *quantum teaching* karena menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 diterima, H_0 ditolak terdapat perbedaan.

Abstract

This study is aimed to 1) describe the effectiveness of quantum teaching model by using animation video as media to experiment group in the writing skill of creating short story for students grade XI, 2) to describe the effectiveness of conventional model by using animation video to control group in the writing skill of creating short story for students grade XI. The present study was categorized as quasi-experiment with Nonequivalent Control Group. The sample of the study was the students of grade XI MIPA 4 and students of grade XI MIPA 5 in SMA Negeri 5 Purwokerto. The data employed in the study was the score of pre-test and post-test of each class. The result showed that 1) Quantum teaching model by using animation video was effective to be used on writing short story by sig. $0.000 < 0.05$, 2) Conventional teaching model by using animation video was effective on writing short story by sig. $0.097 > 0.05$. Animation video as media is more effective when it is used along with quantum teaching model for it shows the significance of $0.000 < 0.05$ which means that H_0 is accepted and H_0 is rejected.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: azizahmkr15@gmail.com

PENDAHULUAN

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang tidak hanya membutuhkan keterampilan saja melainkan juga dengan pengetahuan dan kecerdasan berpikir (Mutaqim, 2017). Nurgiyantoro (dalam Arini, 2017). menyatakan bahwa menulis adalah kegiatan untuk mengekspresikan ide melalui bahasa, sehingga seorang penulis harus mampu memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, sistem penulisan, dan struktur bahasa. Menulis mempunyai peran penting bagi siswa di dunia pendidikan, Selain itu, menulis juga akan membuat siswa lebih kreatif dalam mengekspresikan dirinya sehingga kegiatan siswa lebih positif dan bisa menjadi sarana hiburan bagi siswa.

Menulis bukanlah sebuah potensi untuk mendapatkan tulisan yang baik perlu dilakukan kegiatan menulis secara terus menerus. Melalui kegiatan menulis diharapkan peserta didik mampu menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, diajarkan pembelajaran keterampilan menulis di sekolah-sekolah. Selain itu, menulis juga dibutuhkan kesungguhan dari si penulis agar tercipta suatu tulisan yang dapat diminati oleh pembaca. Jadi kegiatan menulis merupakan kegiatan yang harus dipelajari secara sungguh-sungguh dan dilakukan secara berkala untuk menciptakan suatu karya yang baik.

Salah satu teks yang terdapat didalam Kurikulum Nasional yaitu teks cerpen. Dalam Kompetensi Dasar (KD) disebutkan bahwa siswa dapat mengontruksi teks cerpen. Namun kenyataannya, siswa masih kesulitan dalam melakukan kegiatan menulis cerpen. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan media audio visual dengan model untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerpen. Media tersebut berupa media video animasi, sedangkan model yang digunakan yaitu model *quantum teaching* agar dapat membantu siswa dalam menuangkan gagasannya untuk menulis cerpen. Kedua kelompok menggunakan media yang sama, namun yang membedakannya adalah model konvensional untuk kelompok kontrol dan model *quantum teaching* untuk kelompok eksperimen.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, rumusan masalah yang akan dikaji 1) keefektifan model *quantum teaching* dengan media video animasi pada kelompok eksperimen dalam keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI, 2) mendeskripsikan keefektifan model konvensional dengan media video animasi pada kelompok kontrol dalam keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Purwokerto.

Keterampilan menulis teks cerpen telah

diteliti oleh peneliti terdahulu dengan media dan model yang berbeda. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan kajian pustaka dalam penelitian ini, antara lain Yulianti dan Sumartini (2010) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Strategi Lipirtup Melalui Media *Reality Show "My Trip My Adventure"*", Astuti (2014) menulis penelitian dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VII SMP Negeri 19 Malang Dengan Strategi Pohon Jaringan dan Media Film Kartun", Sudoyo (2017) menulis penelitian dengan judul "Pembelajaran Menulis Cerita Pendek dengan Metode Quantum Writing".

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas (Suprijono dalam Erina, dkk. 2018). Salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu model *quantum teaching*. Miftahul a'la (dalam Majid, 2013) mengemukakan bahwa kata *Quantum* berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Jadi *Quantum Teaching* menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang ada di dalam kelas. De Porter (dalam Murizal, 2012: 20) menyebutkan, ada beberapa tahap model Quantum Teaching, Tumbuhkan (minat dan motivasi), Alami (pengalaman belajar), Namai (menunjukkan konsep), Demonstrasikan (kesempatan berlatih), Ulangi (menyimpulkan materi), Rayakan (pengakuan/penghargaan).

Sudjana dan Rivai (dalam Kusworosari dalam Irawanti, 2010) media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Dengan begitu, pembelajaran tanpa adanya media di dalamnya akan lebih monoton. Menurut Prasetyo (2017) media merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Apabila pembelajaran tersebut berupa pembelajaran keterampilan menulis cerpen akan tidak mudah untuk mengajarkannya kepada siswa jika tanpa media pembelajaran.

Pesan pada Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pasal 3 ayat 2 j mengenai melalui pemanfaatan ICT dalam pembelajaran juga dapat terpenuhi. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan pemanfaatan

Tabel 1.1 Hasil Analisis Pengujian Hipotesis

Kelompok	Statistik	Siklus		Selisih Mean	Signifikansi	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>Within</i>	<i>Between</i>
Eksperimen	Mean	68,76	90,62	21,86	0,000	
Kontrol	Mean	67,94	71,66	3,72	0,097	0,000
Perbedaan	selisih mean	0,82	18,96			
	P	0,761	0,000			

ICT ialah media video animasi. Media ini dapat menjadi alternatif untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan dan tahan lama dibandingkan dengan membaca buku teks saja. Furoidah (dalam Prasetyo, 2017) media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group*. Desain ini terdiri atas dua kelas yakni eksperimen dan kontrol yang masing-masing diberikan pretest dan posttest dan perlakuan yang berbeda. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas XI SMA. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI MIPA 4 dan XI MIPA 5 di SMA Negeri 5 Purwokerto. Sebelum diberikan perlakuan kedua kelompok tersebut diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa. Kemudian kedua kelompok diberikan perlakuan dengan media yang sama dan model pembelajaran yang berbeda. Selanjutnya kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui hasil akhir siswa dalam keterampilan menulis cerpen.

Instrumen yang diberikan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes dan instrumen nontes. Instrumen tes yang diberikan dalam penelitian berupa perintah kepada siswa untuk membuat teks cerpen sesuai dengan unsur-unsur dan struktur teks cerpen. Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi. Teknik pengolahan dan analisis data melalui uji sampel dan uji hipotesis. Pengolahan data hasil tes dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 16. Pengujian sampel berupa uji normalitas dan

Tabel 1.1 Hasil Analisis Pengujian Hipotesis

Kelompok	Statistik	Siklus		Selisih Mean	Signifikansi	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>Within</i>	<i>Between</i>
Eksperimen	Mean	68,76	90,62	21,86	0,000	
Kontrol	Mean	67,94	71,66	3,72	0,097	0,000
Perbedaan	selisih mean	0,82	18,96			
	P	0,761	0,000			

gan sumber data nilai awal dan nilai akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang kemudian dilakukan uji hipotesis. Tujuan pengujian tersebut dilakukan untuk mencari perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam keterampilan menulis cerpen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 5 Purwokerto untuk mengetahui keefektifan model *quantum teaching* dengan media video animasi pada kelompok eksperimen dan model konvensional pada kelompok kontrol untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Keefektifan dapat dihitung dengan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan rumus uji beda (uji *t*) menggunakan aplikasi SPSS versi 16.

Keefektifan Model *Quantum Teaching* dengan Media Video Animasi pada Kelompok Eksperimen dalam Keterampilan Menulis Cerpen.

Pada kelas eksperimen penelitian ini diberikan perlakuan menggunakan model *quantum teaching* dengan media video animasi. Hasil rata-rata pretest pada kelompok eksperimen sebesar 68,76 dengan SD 14,37. Kemudian pada hasil rata-rata posttest pada kelompok eksperimen sebesar 90,62 dengan SD 7,28.

Hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelompok eksperimen memiliki signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima, H_0 ditolak terdapat perbedaan. Dimpulkan bahwa hasil analisis dengan uji beda berpasangan *Wilcoxon* terjadi perbedaan yang signifikan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen.

Keefektifan Model Konvensional dengan Media Video Animasi pada Kelompok Kontrol dalam Keterampilan Menulis Cerpen.

Pada kelas kontrol penelitian ini diberikan perlakuan menggunakan model konvensional dengan media video animasi yang biasa disebut dengan model teacher center dengan metode ceramah. Hasil rata-rata *pretest* pada kelompok kontrol sebesar 67,94 dengan SD 12,28. Kemudian pada hasil rata-rata *posttest* pada kelompok kontrol sebesar 71,66 dengan SD 12,07.

Sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol menunjukkan signifikansi $0,097 > 0,05$ yang berarti H_0 diterima, H_a ditolak. Dimpulkan bahwa hasil analisis dengan uji beda berpasangan *Wilcoxon* tidak terjadi perbedaan yang signifikan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas kontrol.

Hal ini berarti antara nilai penggunaan media video animasi dengan model konvensional dan nilai penggunaan media video animasi dengan model *quantum teaching* terdapat perbedaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan menulis cerpen dengan model konvensional tidak memberikan pengaruh yang signifikan pada kelompok kontrol. Jadi, keterampilan menulis cerpen lebih efektif apabila menggunakan media video animasi disertai dengan model pembelajaran *quantum teaching*.

PEMBAHASAN

Hasil perhitungan nilai *pretest* menunjukkan bahwa nilai mean kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan sebesar 68,76 dengan standar deviasi 14,37. Sedangkan untuk kelompok kontrol nilai *pretest* dengan mean 67,94 dan standar deviasi 12,28. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis cerita pendek kedua kelompok mempunyai rata-rata yang sama.

Tabel 1.2 Hasil Analisis Data *Pretest*

	Ujibedapre
Mann-Whitney U	401.000
Wilcoxon W	836.000
Z	-.304
Asymp. Sig. (2-tailed)	.761

Hasil analisis dengan menggunakan *mann-whitney* menunjukkan bahwa nilai probabilitas pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah 0,761 ($> 0,05$) yang berarti H_a ditolak yang berarti tidak terdapat perbedaan nilai *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini membuktikan kondisi sampel kedua kelompok pada tingkat ketrampilan yang sama.

Hasil perhitungan nilai *posttest* setelah diberi perlakuan media video animasi dengan mo-

del *quantum teaching* menunjukkan bahwa nilai mean sebesar 90,62 dengan SD 7,28 pada kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelompok kontrol nilai mean sebesar 71,66 dan SD 12,07.

Tabel 1.3 Hasil Analisis Data *Posttest*

	Ujibedapost
Mann-Whitney U	77.500
Wilcoxon W	512.500
Z	-5.371
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan hasil data tersebut menunjukkan bahwa uji beda nilai probabilitas pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah 0,000 ($< 0,05$) yang berarti H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan nilai *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini membuktikan model *quantum teaching* dengan media video animasi memberikan pengaruh yang berbeda pada hasil belajar.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan menulis cerpen siswa kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata sebesar 67,94 pada kelas kontrol, sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata sebesar 68,76. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai probabilitas pada kedua kelompok adalah $0,761 > 0,05$ yang berarti H_a ditolak tidak terdapat perbedaan nilai *pretest* pada kedua kelompok.

Hasil nilai rata-rata *posttest* setelah diberikan perlakuan sebesar 71,66 pada kelompok kontrol, sedangkan pada kelompok eksperimen nilai rata-rata sebesar 90,62. Data tersebut menunjukkan bahwa uji beda nilai probabilitas pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah 0,000 ($< 0,05$) yang berarti H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan nilai *posttest* pada kedua kelompok. Selanjutnya hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima, H_0 ditolak terdapat perbedaan. Sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol menunjukkan signifikansi $0,097 > 0,05$ yang berarti H_0 diterima, H_a ditolak tidak terdapat perbedaan.

Hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelompok eksperimen memiliki signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima, H_0 ditolak terdapat perbedaan. Hal ini berarti antara nilai penggunaan model konvensional dengan media video animasi dan nilai penggunaan model *quantum teaching* dengan media video animasi terdapat perbedaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan menulis cerpen dengan model konvensional tidak memberikan pengaruh

yang signifikan pada kelompok kontrol. Jadi, keterampilan menulis cerpen lebih efektif apabila menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* disertai dengan media video animasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian;

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah menyediakan segala hal yang dibutuhkan selama penulisan skripsi;

seluruh dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah dengan sabar memberikan ilmunya sehingga dapat membantu peneliti;

Kepala SMA Negeri 5 Purwokerto yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut;

Keluarga besar dan teman-teman yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Sari Puji. 2014. Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VII SMP Negeri 19 Malang Dengan Strategi Pohon Jaringan dan Media Film. *NOSI Volume 2, Nomor 5*.
- Arini, Ni Wayan dan Ni Ketut Desia Trisiantari. 2017. *Essay Writing Through Quantum Learning With Mind Mapping Strategy. Jurnal Pendidikan Indonesia: Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Erina, Susan Neni Triani, dan Wahyuni Oktavia. 2018. Penerapan Model Think Talk Write untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Parafraza Puisi pada Siswa SMK Negeri 3 Singkawang Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: STKIP Singkawang*.
- Irawanti, Ani. 2010. "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas X-2 Sma Pgri 1 Karangmalang Sragen Tahun Ajaran 2009/2010". SKRIPSI: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Majid, Muhammad Zulfa. 2013. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandır. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: UNNES*.
- Murizal Angga, Yarman, dan Yerizon. 2012. Pemahaman Konsep Matematis dan Model Pembelajaran *Quantum Teaching*. *Jurnal Pendidikan Matematika: UNP*.
- Mutaqim. 2017. Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Metode Aji (Amati Jaring-Jaring Ide) Dengan Media Skema Barang Kenangan Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Masehi PSAK Ambarawa, Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: Universitas Negeri Semarang*.
- Prasetyo, Bismo. 2017. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: Universitas Negeri Semarang*.
- Sudoyo. 2017. "Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Dengan Metode Quantum Writing". *Stilistika*.
- Yulianti, Riska Anisa dan Sumartini. 2015. Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Strategi Lipirtup Melalui Media Reality Show "My Trip My Adventure". *LINGUA Jurnal Bahasa dan Sastra: Universitas Negeri Semarang*.