

**PENGARUH MEDIA ANIMASI KARTUN TERHADAP
KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA
PENDEK SISWA KELAS VIISMP MUHAMMADIYAH 1
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Irma Andriyani

NIM 312019009



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
JUNI 2023**

**PENGARUH MEDIA ANIMASI KARTUN TERHADAP
KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA
PENDEK SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 1
PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Univeristas Muhammadiyah Palembang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Irma Andriyani
NIM 312019009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
Juni 2023**

**Skripsi oleh Irma Andriyani ini telah diperiksa dan disetujui untuk
diuji.**

Palembang, Mei 2023

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, consisting of a long horizontal stroke followed by a smaller, more complex scribble.

Drs. Danto, M.Pd.

Palembang, Mei 2023

Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, featuring a large, circular loop followed by a horizontal line.

Drs. H. Muatofa, M.Pd.

**Skripsi oleh Irma Andriyani ini telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 21 Juni**

Dewan Penguji,



Drs. Danto, M.Pd.

Ketua



Drs. H. Mustofa, M.Pd.

Anggota



Dra. Hj. Listini, M.Pd.

Anggota

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Palembang
Pendidikan Bahasa Indonesia,**



**Dra. Mulyati, M.Pd.
NIDN. 0228106501**

**Mengesahkan
Dekan
FKIP UM Palembang**



Dr.H.Rusdy AS., M.Pd.

**SURAT PERNYATAAN PERTANGGUNG JAWADAN
PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Irma Andriyani
NIM : 312019009
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang saya buat adalah benar-benar pekerjaan saya sendiri (bukan hasil barang jiplakan).
2. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya akan menanggung resiko sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat di pertanggung jawabkan.

Palembang, Juni 2023



Irma Andriyani

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ♥ Barang siapa yang tidak mensyukuri yang sedikit, maka ia tidak akan mampu mensyukuri sesuatu yang banyak.
 - ♥ Dimana kakimu berpijak, doa ayah dan ibumu yang akan selalu menyinari setiap jalan yang kau tempuh.
- Persembahan

Dengan rahmat Allah Swt. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ♥ Kedua orang tuaku bapak dan ibu, yang doa, usaha, kasih sayang dan motivasinya tidak pernah putus untuk ku, kaka dan ayuk, orang terkasih yang selalu mendukung segala usahaku.
- ♥ Dosen pembimbingku Drs. Danto, M.Pd. dan Drs. H. Mustofa, M.Pd., yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ♥ Teman-teman seperjuangan angkatan 2019,
- ♥ Sahabat seperjuanganku yang selalu menemaniku kemana-mana dan selalu memberi semangat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini yang bernama Rumiatus Avdila, Neni Pratama dan Rico Saputra,
- ♥ Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
- ♥ Almamaterku Universitas Muhammadiyah Palembang.

ABSTRAK

Andriyani Irma ,2023. Pengaruh Media Animasi Kartun Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Cerita Pendek Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.FakultasKeguruanDanIlmuPendidikanUniversitasMuhammadiyahPalembang.Pembimbing: (I) Drs. Danto, M.Pd.,Pembimbing: (II) Drs. H. Mustofa, M.Pd.

Kata Kunci:Pengaruh, Media animasi kartun, Cerpen

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh penggunaan Media animasi kartun terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang berjumlah 87 siswa. Sampel dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelas yang akan diteliti VII B untuk kelas eksperimen dan kelas VII C untuk kelas kontrol. Metode Penelitian Metode Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian Aktifitas siswa menunjukkan bahwa pada umumnya persentase siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan aspek yang diamati telah mengalami peningkatan sebesar 10% jika dibandingkan dengan aktivitas kelas kontrol.Kesimpulan Penggunaan animasi kartun berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang . Hal ini bisa dilihat dari adanya perbedaan keterampilan menulis cerpen antara kelas eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media animasi kartun dan kelas kontrol yang diberi pembelajaran secara konvensional. Hasil uji analisis statistik Wilcoxon dan Mann Whitney pada nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya menunjukkan nilai signifikansi Asymp.Sig.(2-tailed) = < 0,05. Maka dari kedua hasil uji analisis statistik tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi kartun terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita Pendek SMP Muhammadiyah 1 Palembang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipersembahkan kehadirat Allah SWT, telah memberikan nikmat, rahmat dan hidayah-nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, "Pengaruh Media Animasi Kartun Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Cerita Pendek Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang".

Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan Pendidikan Program Sarjana (S1). Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pembimbing I Bapak Drs, Danto M.Pd. dan pembimbing II Bapak Drs. H, Mustofa, M.Pd. yang senantiasa ikhlas meluangkan waktu, memberikan motivasi, bimbingan, dan saran selamamenyusun skripsi. Terima kasih juga kepada Bapak Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang Dr. H. Rusdy, As., M.Pd. Ibu Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Dra. Mulyati, M.Pd. dan seluruh dosen serta karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SMP Muhammadiyah 1 Palembang yang telah memberikan izin penelitian, seluruh guru SMP Muhammadiyah 1 Palembang, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Misi Novrianti, S.Pd., staf tata usaha dan seluruh peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang. Tidak lupa ucapan terima kasih dan sayang kepada kedua orang tua penulis karna tanpa merekaskripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Dengan ridha Allah Swt, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak dan menjadi suatu bahan pemikiran untuk penelitian selanjutnya. Oleh karna itu, peneliti mengharap kritik dan saran yang sifatnya membangun guna menyempurnakan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan rahmat dan hidayah dari Allah SWT. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat untuk pembaca, khususnya

mahasiswa Program Studi Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Palembang, Juni 2023

Penulis,

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN PERTANGGUNG JAWADANPENULISAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR LAMPIRAN	iv
BAB IPENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Peneliti	3
F. Hipotesisi Penelitian	4
G. Variabel Penelitian.....	5
H. Daftar Istilah.....	5
BAB IKAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
B. Pengertian Media Pembelajaran	8
C. Penguanaan dan Pemilihan Media Pembelajaran	9
D. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	10
E. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
F. Pengertian Cerita Pendek	16
G. Media Audio Visual Animasi.....	17
H. Kajian Penelitian yang Relavan	21
BAB IIIMETODE PENELITIAN.....	24
A. Metode dan jenis penelitian.....	24

B. Rancangan Penelitian	24
C. Populasi dan sampel penelitian	26
D. Instrumen Penelitian	28
E. Pengumpulan Data	28
F. Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis Data Hasil Instrumen	Error! Bookmark not defined.
BAB V PEMBAHASAN	46
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Simpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol.....	34
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	35
Tabel 4.3 hasil Pretest dan Post test.....	36
Tabel 4.4 Pretest dan Posttest siswa.....	37
Tabel 4.5 Uji Analisis Deskriptif Statistik.....	39
Tabel 4.6 Uji Normalitas.....	40
Tabel 4.7 Uji Analisis Wilcoxon R.....	41
Tabel 4.8 Hasil Uji Analisis Wilcoxon.....	42
Tabel 4.9 Uji Homogenitas.....	43
Tabel 4.10 Uji Analisis Mann Whitney.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Proposal Skripsi
- Lampiran 2. Angket
- Lampiran 3. Hasil Nilai Siswa
- Lampiran 4. Output SPSS
- Lampiran 5. Daftar Pengajuan Judul
- Lampiran 6. Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi
- Lampiran 7. Bukti Telah Memperbaiki Skripsi Proposal Seminar
- Lampiran 8. Daftar Hadir Dosen Penguji
- Lampiran 9. Surat Keputusan Dekan
- Lampiran 10. Surat Keterangan Dari Sekolah
- Lampiran 11. RPP
- Lampiran 12. Silabus
- Lampiran 13. Dokumentasi
- Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi muncul sejak lama, karena adanya kebutuhan dari manusia. Manusia membuat suatu produk atau alat yang dapat digunakan untuk mengefisienkan dan memudahkan pekerjaan mereka. Hamzah B. dan Nina Ana, (2014: 1). Seiring berkembangnya peradaban manusia, teknologi pun ikut berkembang. Perkembangan teknologi ini berdampak pada bermunculannya berbagai jenis kegiatan berbasis teknologi, termasuk dalam dunia pendidikan yang salah satunya adalah media pembelajaran sebagai alat bantu tercapainya tujuan pendidikan.

Disinilah peran media pembelajaran sebagai salah satu produk teknologi diperlukan. Media pembelajaran digunakan agar proses belajar mengajar menjadi lebih berkesan dan bermakna sehingga membantu tercapainya sasaran dan tujuan pendidikan. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah media audio visual. Media audio visual adalah suatu alat penyampai informasi yang terdiri dari audio/suara dan visual/gambar.

Pembelajaran sastra merupakan salah satu pembelajaran yang urgen. Sastra turut memberikan kontribusi yang besar dalam usaha membina mental serta memperkaya kehidupan rohani manusia. Sastra dapat memberi pengaruh yang besar terhadap cara berpikir seseorang mengenai cara hidup diri sendiri dan suatu bangsa. Sastra bukan merumuskan dan mengabstraksikan kehidupan, tetapi menampilkannya. Pendek kata, pembelajaran sastra merupakan satu kebutuhan dalam rangka pembentukan moral bangsa. Rangsangan dari sebuah karya sastra mengedepankan sebuah kesadaran kreatif sekaligus kesadaran kritis di dalam diri siswa yang akan dibutuhkan oleh cabang ilmu apa pun yang dikehendaki.

Apabila karya-karya sastra (cerpen) dianggap tidak bermanfaat untuk menafsirkan dan memahami masalah-masalah dunia nyata, maka tentu saja pengajaran sastra (cerpen) tidak akan ada gunanya lagi untuk diadakan. Asih, (2010:2). Pandangan tersebut menjelaskan bahwa pengajaran sastra (cerpen) masih sulit diterapkan dalam kehidupan dunia nyata, karena dalam menafsirkan suatu karya sastra (cerpen) membutuhkan apresiasi yang mendalam terhadap karya sastra (cerpen) tersebut, jika penerapan dalam pengajaran untuk mengapresiasi karya sastra itu kurang maksimal tentunya siswa tersebut tidak akan mampu menemukan amanat yang terkandung di dalam karya sastra (cerpen) sehingga tidak dapat menggunakan amanat tersebut sebagai acuan dalam menanggapi masalah-masalah di dunia nyata, padahal dalam pembelajaran berbahasa sangatlah diperlukan kemampuan bersastra sebagai manfaat dalam mengembangkan pengetahuan kepekaan dan wawasannya.

Cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat. Atau pengertian cerpen yang lainnya yaitu sebuah karangan fiktif yang berisi mengenai kehidupan seseorang ataupun kehidupan yang diceritakan secara ringkas dan singkat yang berfokus pada satu tokoh saja Juidah, (2018:72). Adapun menurut Rachman (2017:13) Cerita pendek merupakan bagian dari prosa, sedangkan yang termasuk prosa selain cerita pendek adalah novel dan roman. Sedangkan menurut Yulisna (2017:73) Cerpen adalah suatu bentuk prosa naratif fiktif atau cerita rekaan yang pendek yang cenderung padat dan langsung pada tujuannya.

Berbagai pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran pada siswa kelas VII SMP. Banyaknya media tersebut tentunya memerlukan kemampuan guru untuk memilih media yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Karena setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang berbeda-beda. Karena itulah maka guru harus dapat memahami kelasnya masing-masing agar dapat memilih media yang tepat untuk kelasnya.

Berdasarkan pengamatan pada SMP Muhammadiyah 1 Palembang pada kelas VII bahwa kemampuan pemahaman siswa pada materi mengidentifikasi unsur cerita pendek yang mencakup tokoh, tema, latar, amanat masih rendah, yaitu ditunjukkan dengan gejala yang muncul dari siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung maupun saat dilakukan evaluasi. Gejala pertama yang muncul adalah siswa masih bingung menjelaskan secara lisan dengan sifat-sifat tokoh melalui tanya jawab secara individu. Kedua, keaktifan siswa terhadap materi kurang responsif sehingga siswa terhambat pada saat menceritakan kembali cerpen yang sudah dibaca secara individu. Ketiga, dari hasil evaluasi yang dilakukan melalui tes tertulis, nilai sebagian banyak dari siswa tidak mencapai standar KKM yang berlaku di sekolah dan pada saat observasi hanya 40% siswa yang lulus dan memahami tentang mengidentifikasi unsur cerita pendek, dan 60% lainnya masih sulit memahami terkait menidentifikasi unsur cerita pendek.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat diketahui bahwa kesulitan belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang ditandai dengan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Untuk dapat memberikan hasil yang diharapkan peneliti menggunakan media animasi kartun untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Palembang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “adakah pengaruh media animasi kartun terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang”?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh penggunaan Media animasi kartun terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siswa kelas VII SMP

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara paraktis dan teoretis.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia khususnya pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dalam cerita pendek dengan menggunakan media animasi kartun.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar, khususnya mengidentifikasi unsur cerita pendek. Selain itu, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, minat, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambahpengetahuan guru dalam mengajarkan tentang identifikasi unsur-unsurdalam cerita pendek di sekolah melalui media yang sudah diterapkanini, guru akan memiliki pengalaman mengajar yang baru.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Peneliti

1. Ruang lingkup

- a. Lokasi penelitian di SMP Muhammadiyah 1 Palembang.
- b. Siswa yang menjadi objek peneliti adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang.

2. Keterbatasan penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek, media yang digunakan adalah animasi kartun.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul" Arikunto, (2014 :110).

Berdasarkan pengertian di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah AdaPengaruh Media animasi kartun terhadap mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Palembang.

G. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono, (2019:68). Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas atau variabel X (independent variabel) dan variabel terikat atau variabel Y (dependent variabel). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah mediaanimasi kartun. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek.

H. Daftar Istilah

Agar lebih mudah memahami peristilahan yang digunakan dalam penelitian ini, berikut dapat dijelaskan dengan definisi istilah atau definisi oprasionalnya:

1. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:849) pengaruh adalah daya yang ada dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Sedangkan menurut Surayin

(2014:380) pengaruh merupakan suatu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Menurut Pratama (2015:326) pengaruh adalah daya yang ada dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk kepercayaan, watak atau perbuatan seseorang.

Bedasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengaruh adalah salah satu bentuk kekuatan yang berasal dari orang lain disekeliling kita untuk memberikan perubahan kepada kita.

2. Hakim (2010:12), menyatakan bahwa kata “identifikasi” berasal dari bahasa asing, yaitu bahasa Inggris. Asal kata to identify sebagai kata kerja, dan identification sebagai benda. To identify secara sederhana artinya adalah mengenali. Hubungannya jika dikaitkan dengan “identifikasi kebutuhan belajar” artinya ialah mengenali kebutuhan belajar seseorang atau masyarakat atau kelompok orang tertentu yang akan menjadi sasaran didik atau peserta didik. Sasrawan (2011:35), mengartikan kata identifikasi sebagai tanda kenal diri, bukti dari penentu atau penetapan identitas seseorang, sehingga mengidentifikasi memiliki arti upaya menentukan atau menetapkan identitas seseorang Anonim dalam Hakim (2010:12) ,menyatakan bahwa identifikasi adalah penempatan atau penentu identitas seseorang atau benda pada suatu saat tertentu. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa identifikasi adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk memeriksa dan menganalisa secara lebih mendalam akan sebuah hal, suatu proses atau benda.
3. Menurut Kokasih (2012:60-71) cerpen ialah karangan pendek berbentuk prosa dengan mengungkapkan satu permasalahan yang ditulis secara singkat dan padat yang dibentuk oleh beberapa komponen, yakni alur, tema, latar, penokohan, sudut pandang, amanat, dan gaya bahasa. Nursito (2000:112) berpendapat cerpen ialah cerita yang hanya menceritakan satu peristiwa dari seluruh kehidupan

pelakunya pendek. Cerita pendek merupakan cerita yang pendek, namun tidak setiap cerita yang pendek digolongkan ke dalam cerpen. Menurut Kokasih dkk (2004: 431), merupakan suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerpen cenderung singkat, padat, dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang, seperti novelette dan novel. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan cerpen merupakan prosa fiksi yang menceritakan tentang suatu peristiwa yang dialami oleh tokoh utama.

4. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut Laily Rahmayanti (2016:431) mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Adapun pengertian media video animasi menurut Husni (2021:17) mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah 54 ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.” Selain itu Johari etal. (2014) yang menyatakan bahwa “Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna..”

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, Gustinawati. 2014. *Pengaruh Media Film Animasi terhadap Pemahaman Konsep Siswa* (Kuasi Eksperimen di SMA N 2 Cibinong). (Online), Skripsi (<http://www.repository.uinjkt.ac.id>, diakses 8 Januari 2017).
- Arief, S. Sardiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Asih, Sulastri. 2010. *Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Dongeng dengan Metode Jigsaw pada Siswa Kelas V SDN Bandardawung 03 Tawangmangu Tahun Ajaran 2009/2010*. (Online), Skripsi (<http://digilibi.uns.ac.id>, diakses 8 Januari 2017).
- Azhar, Arsyad, 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Dina, Indriana. 2011. *Ragam alat bantu media pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss.
- Festia, Gaby Disa Putri. 2017. *Peningkatan keterampilan menyimak cerita pendek dengan menggunakan media Audio Visual Film Animasi pada siswa kelas VB SD N kasihan tahun ajaran 2016/2017*. (online), Skripsi (<http://repository.uinjkt.ac.id>).
- Hakim, (2010:12) *Wacana Bahasa Indonesia (diktat)*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Halimatus, Sa'diah. 2017. *Pengaruh penggunaan media Animasi Audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V MI Al-Hikmah Jakarta*. (Online), Skripsi (<http://repository.uinjkt.ac.id>).
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jaya, Indra. (2019). *Penerapan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Juidah, I. (2018). *Transformasi Novel Cinta Suci Zahrana Karya Habiburrahman El Shirazy menjadi bentuk Film Cinta Suci Zahrana: Sebuah kajian ekranisasi*. Vol 3, No 2, Sep. 2018, 45-108.
- Juidah, I. (2018). *Trasformasi Novel Cinta Zahrana Karya Habiburrahman El Shirazy Menjadi Bentuk Film Cinta Suci Zahrana: Sebuah kajian Ekranasi*. BAHTERA INDONESIA: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 3(2), 45-108.
- Limbong. 2018. *Analisis korelasi dan Multivariate dengan SPSS*. Yogyakarta: GAVA MEDIA
- Nuryatin, A, & Irawati, R. P. (2016). *Pembelajaran menulis Cerpen*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

- Pratama, I putu agus eka, 2015, *E-Commerce, E-Business dan Mobile Commerce berbasis open source*, Informatika: Bandung.
- Puspitasari, A. C. (2017). *Hubungan kemampuan berpikir kreatif dengan kemampuan menulis Cerpen*. Vol 1 No. 3 April 2017, Volume 1.
- Rachman, R. N. (2017). *Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Penggunaan Media Audiovisual Tayangan Televisi I "Cermin Kehidupan Trans 7"*. Jurnal Diksatrasia, 1(1), 12-16.
- Rachman, R. N. (2017). *Peningkatan kemampuan menulis cerpen melalui penggunaan media audiovisual tayangan televisi "Cermin kehidupan trans 7"* Volume 1 nomor 1 April 2017, Volume 1.
- Ridwan, (2013). *Dasar-dasar Stasistik*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Supardi, (2013). *Aplikasi Stastik Dalam Penelitian Edisi Revisi*. Jakarta: Change Publication.
- Surayin. (2014). *Kamus besar Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Suyadi. 2013. *Paduan penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Diva perss.
- Wina, Sanjaya 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Prodes Pendidikan*. Jakarta: Kencana prenadamedia group.
- Yulisna, R. (2017). *Kontribusi kemampuan memahami cerpen terhadap keterampilan Menulis Cerpen siswa kelas XI SMA Negri Padang*. Jurnal Gramatikal, 2(2), 72-83.