

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker terhadap Keterampilan Menulis Siswa SMK Al-Fathimiyah

Narinda^{1*}, Uah Maspuroh², M. Januar Ibnu Adham³

¹⁻³ Universitas Singaperbangsa Karawang

* narindalfntnd@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan teknik desain eksperimen semu yang merupakan metodologi penelitian kuantitatif. Tujuannya adalah untuk mempelajari dampak media pembelajaran Animaker terhadap kemampuan menulis siswa di SMK Al-Fathimiyah menggunakan paradigma pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Subjek penelitian berasal dari kelas X TKJ 1, X TBSM, XII TKJ, dan XII TBSM. Dua kelompok dibentuk untuk implementasi penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terdiri dari 18 siswa dari XII TKJ dan 27 siswa dari XII TBSM, sehingga total berjumlah 45 siswa. Sedangkan kelompok kontrol terdiri dari 54 siswa (30 siswa dari X TKJ 1 dan 24 siswa dari X TBSM). Hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan yang kuat antara kemampuan menulis yang dipelajari melalui model Problem Based Learning dan media Animaker Learning. Namun, tidak terdapat perbedaan yang signifikan saat membandingkan metodologi menggunakan PBL dan media Animaker Learning.

Kata Kunci: *keterampilan menulis, media pembelajaran animaker, model problem based learning*

Pendahuluan

Keterampilan menulis memiliki peran yang penting dalam dunia Pendidikan, keterampilan menulis dalam kegiatannya tidak hanya menambah literasi yang berguna bagi kehidupan sehari-hari, akan tetapi juga mampu memperkaya dan mengembangkan ide, gagasan dan pemikiran seseorang. Kemahiran menulis dianggap sebagai bakat yang menurut siswa menantang untuk disempurnakan dalam studi akademis. Hal tersebut yakni untuk meningkatkan suatu keterampilan menulis peserta didik perlu melakukan latihan demi latihan. Dengan demikian, ini merupakan suatu bagian dari proses yang mana kemampuan hingga pada hasilnya dapat diperoleh secara bertahap. Di zaman yang modern dan di era digital ini pentingnya manusia memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya. Salah satunya adalah penggunaan materi pembelajaran berbasis animasi. Perangkat pembelajaran ini menyajikan visual yang menarik, yang berdampak pada antusiasme siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan akibatnya berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya dalam penelitian ini yang mengkaji pengaruh materi pembelajaran terhadap keterampilan menulis.

Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di SMK Al-Fathimiyah yakni terdapat suatu permasalahan yang urgensi di sekolah tersebut yang mana berkaitan dengan penelitian.

Media pembelajaran yang disertakan dalam penelitian ini yaitu media Animaker, melalui media pembelajaran tersebut peneliti berusaha untuk mendapatkan informasi mengenai pengaruh penggunaan media tersebut terhadap keterampilan menulis siswa SMK Al-Fathimiyah. Animaker merupakan media animasi ini dapat diakses dengan mudah di internet, untuk penggunaan animasi Animaker pendidik dapat dengan mudah mengakses serta membuat suatu penyampaian materi yang diajarkan melalui Animaker dan penggunaannya pun cukup mudah. Penggunaan media animasi di zaman modern dan digital ini memiliki kebermanfaatan dalam dunia pendidikan, sebagai calon pendidik hal ini merupakan suatu langkah untuk menciptakan dan mendayagunakan suatu teknologi untuk membangun dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Melalui permasalahan tersebut peneliti terdorong untuk melakukan penelitian terkait penggunaan media animasi, untuk mengatasi permasalahan tersebut hal ini didorong oleh pernyataan menurut artikel publikasi media neliti yang menyatakan bahwa dengan media animasi pembelajaran tidak hanya dapat lebih menyenangkan, namun menjadikan siswa mengingat materi pembelajaran lebih lama melalui disajikannya visual atau gambar-gambar yang ditampilkan. Sehingga melalui hal tersebut mampu memperjelas siswa untuk menyerap dan memahami materi yang telah diberikan.

Metode

Desain eksperimen semu, metode penelitian eksperimental, diadopsi dalam penelitian ini sebagai desain eksperimen. Meskipun terdapat kelompok kontrol, penelitian semacam ini merupakan perpanjangan dari rancangan eksperimen nyata dan tidak sepenuhnya mengontrol faktor-faktor luar yang mempengaruhi hasil penelitian eksperimen. Kelompok eksperimen dan kontrol termasuk dalam desain ini, yang menggabungkan setidaknya dua dari mereka. Dalam jenis desain ini, kelompok eksperimen menerima perlakuan dengan strategi pembelajaran yang akan dievaluasi efektivitasnya terlebih dahulu, sedangkan kelompok kontrol dapat menggunakan strategi pembelajaran yang tersedia saat ini atau tidak menerima perlakuan sama sekali. Ujian terakhir yang diberikan kepada kedua kelompok adalah posttest, yang selanjutnya diberikan kepada kedua kelompok. Pengujian hipotesis statistik kemudian digunakan untuk menilai hasil dari data empiris setelah hasil tes akhir dibandingkan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Empat sampel kelas dari SMK Al-Fathimiyah digunakan, dengan XII TBSM-XII TKJ sebagai kelompok eksperimen dan X TBSM-X TKJ 1 sebagai kelompok kontrol, untuk memastikan pengaruh terhadap kemampuan menulis siswa. Metodologi Pembelajaran Berbasis Masalah digunakan oleh kedua kelompok. Kemudian dua kelas lainnya (XII TBSM dan XII TKJ) digunakan sebagai kelompok eksperimen, dan dua kelas (X TBSM dan X TKJ 1) digunakan sebagai kelompok kontrol. *Non-probability sampling*, atau sampel tidak acak, digunakan dengan menggunakan siswa SMK Al-Fathimiyah sebagai populasi penelitian. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposeful sampling*, yang berkonsentrasi pada kelas pembandingan yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pertimbangan anggota populasi berdasarkan seperangkat kriteria adalah dasar dari pengambilan sampel yang disengaja. Para pengajar bahasa Indonesia di SMK Al-Fatimiyah X TBSM, X TKJ 1, XII TBSM, dan XII TKJ Al-Fatimiyah meminta agar kriteria tersebut menjadi pertimbangan dalam penelitian ini.

Hasil

Hasil Uji Perbedaan Rerata Hasil Belajar Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Uji Normalitas

Selisih rata-rata temuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan diuji untuk melihat apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak, dan hasilnya akan dijelaskan oleh peneliti. Dengan menggunakan software SPSS Versi 24 dilakukan uji normalitas. Saat melakukan uji *Kolmogorov-Smirnov*, penting untuk mengetahui apakah hasilnya signifikan dan memiliki probabilitas (P) lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas pembeda pretest dijalankan pada keterampilan menulis kelompok kontrol dan eksperimen, dan tabel terlampir menampilkan temuan.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Pembeda Pretest Keterampilan Menulis Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Uji Normalitas Pretest Kontrol 1 X TBSM	.153	18	.200 [*]	.952	18	.459
Uji Normalitas Pretest Eksperimen 1 XII TBSM	.179	18	.132	.943	18	.326
Uji Normalitas Pretest Kontrol 2 X TKJ1	.136	18	.200 [*]	.954	18	.491
Uji Normalitas Pretest Eksperimen 2 XII TKJ	.199	18	.058	.937	18	.255

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Peneliti, 2023 (*Software SPSS Versi 24*)

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji normalitas pretes X TBSM sebagai kelas kontrol 1 memperoleh nilai signifikansi 0,200, hasil uji normalitas pretes XII TBSM sebagai kelas eksperimen 1 memperoleh nilai signifikansi 0,132, uji normalitas hasil pretest X TKJ 1 sebagai kelas kontrol 2 diperoleh nilai signifikansi 0,200, dan hasil uji normalitas pretest TKJ XII sebagai kelas eksperimen Populasi berdasarkan hasil pretest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dianggap terdistribusi secara teratur karena nilai signifikansi atau probabilitas di atas 0,05.

Temuan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian dikirim untuk ditinjau secara berkelanjutan. Tabel di bawah ini menunjukkan hasil uji normalitas *posttest* kemampuan menulis kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pembeda Posttest Keterampilan Menulis Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Uji Normalitas Posttest Kontrol 1 X TBSM	.118	18	.200 [*]	.954	18	.493
Uji Normalitas Posttest Eksperimen 1 XII TBSM	.185	18	.105	.929	18	.190
Uji Normalitas Posttest Kontrol 2 X TKJ 1	.179	18	.132	.930	18	.195
Uji Normalitas Posttest Eksperimen2 XII TKJ	.169	18	.189	.889	18	.037

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Peneliti, 2023 (Software SPSS Versi 24)

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil posttest X TBSM kelas kontrol 1 memperoleh nilai signifikansi 0,200, sedangkan hasil posttest XII TBSM kelas eksperimen 1 memperoleh nilai signifikansi 0,105. Demikian pula hasil posttest X TKJ 1 kelas kontrol 2 memperoleh nilai signifikansi 0,132, dan hasil pretest XII TKJ 2 kelas eksperimen 2 memperoleh nilai signifikansi 0,132. Jika nilai probabilitas atau signifikansi lebih besar dari 0,05, populasi posttest kelompok kontrol dan eksperimen dianggap berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Dengan asumsi suatu nilai dikatakan homogen jika nilai probabilitasnya lebih dari 0,05 maka dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah populasi berada pada tingkat kesamaan data. SPSS versi 24 digunakan untuk melakukan analisis. Kedua kelompok, kontrol dan eksperimen, sekarang akan menjalani uji homogenitas.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Varians Nilai Pretest Keterampilan Menulis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Uji Homogenitas Varians Nilai Pretest Keterampilan Menulis Kelas Kontrol dan Eksperimen			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.475	1	106	.119

Sumber: Peneliti, 2023 (Software SPSS Versi 24)

Tabel 3 menunjukkan bahwa uji homogenitas memiliki tingkat signifikansi 0,119 > 0,05, berbeda signifikan dengan tidak signifikan secara statistik. Akibatnya, kita dapat menyimpulkan bahwa kedua kelompok lulus uji homogenitas. Targetnya adalah tingkat signifikansi di atas 0,05 pada tingkat alfa. Temuan normal dan homogen pretest ini diperlukan untuk eksperimen selanjutnya.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varians Nilai Posttest Keterampilan Menulis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Uji Homogenitas Varians Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.298	1	97	.072

Sumber: Peneliti, 2023 (Software SPSS Versi 24)

Tabel 4 menunjukkan bahwa uji homogenitas memiliki tingkat signifikansi $0,072 > 0,05$ yang secara statistik signifikan. Hal ini berarti kedua kelompok lolos uji homogenitas. Targetnya adalah tingkat signifikansi di atas 0,05 pada tingkat alfa. Temuan normal dan homogen pretest ini diperlukan untuk eksperimen selanjutnya.

Uji Hipotesis

Untuk memberikan tanggapan atas pertanyaan yang dinyatakan, uji-t sampel berpasangan dan uji-t sampel independen digunakan untuk mengevaluasi hipotesis. Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap hasil menulis kelompok eksperimen dan media Animaker Learning terhadap hasil menulis kelompok kontrol diuji dengan uji sampel berpasangan. Demikian pula, uji-t sampel independen digunakan untuk membandingkan dampak model Pembelajaran Berbasis Masalah pada keterampilan menulis di kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen menggunakan informasi tentang bagaimana yang terakhir telah terpapar media Pembelajaran Animaker. Versi saat ini (v24) dari program statistik SPSS digunakan untuk menganalisis data dalam penyelidikan ini.

Hasil Uji Paired Sample t-Test Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Kelompok Kontrol

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t- Test Kelompok Kontrol

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Kontrol - Posttest_Kontrol	-8.667	7.756	1.055	-10.784	-6.550	-8.212	53	.000

Sumber: Peneliti, 2023 (Software SPSS Versi 24)

Dengan bantuan Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa nilai thitung kemampuan menulis teks negosiasi kelompok kontrol adalah -8,212, dengan probabilitas (sig.) sebesar 0,000 diberikan sebagai berikut.

H_0 : Kemampuan menulis teks negosiasi hasil belajar kelompok kontrol tidak dipengaruhi secara signifikan oleh paradigma Problem Based Learning.

H_1 : Kemampuan menulis teks negosiasi hasil belajar kelompok kontrol dipengaruhi secara signifikan oleh metodologi Problem Based Learning.

Menggunakan kriteria pilihan menerima H_0 jika probabilitas (sig.) lebih dari 0,05 dan menerima H_a jika probabilitas (sig.) kurang dari 0,05

Hipotesis nol (H_0) dibantah karena probabilitas (sig.) 0,000 kurang dari 0,05, dan kemampuan kelompok kontrol untuk menegosiasikan teks diperkirakan memiliki t-hitung -8,212. Dengan kata lain, metode Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki efek yang sangat berbeda pada seberapa baik siswa belajar menegosiasikan teks. Menurut analisis statistik dari data yang dikumpulkan, kemampuan negosiasi tekstual kelompok kontrol dipengaruhi oleh pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah.

Hasil Uji Paired Sample t-Test Pengaruh Media Pembelajaran Animaker Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Teks Artikel Opini Kelompok Eksperimen

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample t-Test Kelompok Eksperimen

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Eksperimen - Posttest_Eksperimen	-12.289	9.022	1.345	-14.999	-9.578	-9.138	44	.000

Sumber: Peneliti, 2023 (Software SPSS Versi 24)

Berdasarkan Tabel 6, dengan menggunakan kriteria pengambilan keputusan berikut, thitung kemampuan membuat teks opini adalah -9,138, dengan probabilitas (sig.) sebesar 0,000.

- H_0 : Sumber belajar Animaker tidak memiliki dampak yang terlihat pada kemampuan kelompok eksperimen untuk mengungkapkan pendapat mereka dalam bentuk tulisan.
- H_1 : Sumber belajar Animaker memberikan dampak yang cukup besar terhadap kemampuan kelompok eksperimen untuk mengungkapkan pendapatnya dalam bentuk tulisan.

Kriteria keputusan

- Terima H_0 jika probabilitas (sig.) $>0,05$
- Terima H_1 jika probabilitas (sig.) $<0,05$

Sebagai argumentasi, misalkan kita mengetahui nilai thitung kemampuan menulis teks negosiasi kelompok kontrol adalah -9,138 dengan probabilitas (sig.) 0,000 dan ingin menolak H_0 karena probabilitas (sig.) 0,000 $<0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Animaker memiliki dampak yang nyata terhadap pengembangan kompetensi seni mengarang artikel argumentatif sebagai bentuk ekspresi tekstual. Dapat ditentukan dari analisis statistik data bahwa penggunaan media pembelajaran Animaker oleh kelompok eksperimen mempengaruhi kualitas penulisan artikel opini mereka.

Hasil Analisis Uji Independent Sample t-Test Perbedaan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Dengan asumsi varians 0,197, nilai f-hitung adalah 1,706, dengan probabilitas (sig.) 0,197, menurut Tabel 7. Beberapa ketentuan didasarkan pada pengambilan keputusan.

- H_0 : Antara kelompok kontrol dan eksperimen tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan untuk kemampuan menulis.

H_1 : Perbedaan hasil belajar keterampilan menulis antara kelompok kontrol dan eksperimen sangat besar.

Kriteria keputusan:

- Terima H_0 jika probabilitas (sig.) $>0,05$
- Tolak H_1 jika probabilitas (sig.) $<0,05$

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Independent Sample t-Test Perbedaan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
HASIL	Equal variances assumed	1.706	.197	2.198	52	.032	4.567	2.077	.398	8.735
	Equal variances not assumed			2.278	51.524	.027	4.567	2.005	.543	8.590

Sumber: Peneliti, 2023 (Software SPSS Versi 24)

Tabel.7 menampilkan hasil usaha kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk meningkatkan kemampuan menulisnya. Nilai f-hitung adalah 1,706, dan probabilitas (sig.) adalah 0,197 $> 0,05$, maka H_0 diterima. Hasilnya adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok kontrol dan eksperimen pada rentang variasi kemampuan menulis. Berdasarkan premis bahwa varian tidak sama (uji-t), nilai pada baris dan kolom digunakan untuk menentukan signifikansi statistik.

Kami menyarankan metodologi pembelajaran berikut untuk mengkaji bagaimana siswa di kelas eksperimen (menggunakan media Animaker Learning) dan siswa di kelas kontrol (menggunakan model Problem Based Learning) belajar menulis.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelompok kontrol (menggunakan model *Problem Based Learning*) dan eksperimen (menggunakan media Animaker Learning).

H_1 : Hasil belajar kelompok kontrol yang menggunakan paradigma *Problem Based Learning* dan eksperimen yang menggunakan media *Animaker Learning* berbeda nyata satu sama lain.

Kriteria keputusan:

- Terima H_0 jika nilai probabilitas (sig.) $>0,05$
- Tolak H_0 jika nilai probabilitas (sig.) $<0,05$

Kami memiliki akses ke nilai sig. Jika selisih rata-rata kedua kelompok dalam hal kemampuan menulis setelah pembelajaran adalah 0,027 dan tingkat signifikansi H_1 kurang dari 0,05, maka H_1 diterima. Ini menunjukkan perbedaan yang sangat besar. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan sumber belajar Animaker pada kelas eksperimen mengungguli penggunaan paradigma Problem Based Learning pada kelas kontrol. Namun jika dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar untuk kemampuan menulis, kelas eksperimen menjadi yang teratas.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMK Al-Fathimiyah dengan menggunakan 4 kelas, terdiri dari kelas X TBSM, X TKJ 1, XII TBSM dan XII TKJ. 4 kelas tersebut dikelompokkan menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelas X TBSM dan X TKJ 1 sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas XII TBSM dan XII TKJ sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media Animaker Learning pada kelompok eksperimen yang terdiri dari 2 kelas yaitu XII TBSM dan XII TKJ, sedangkan X TBSM dan X TKJ adalah 2 kelas kontrol yaitu tidak diberikan perlakuan dalam artian kontrol. kelas sedang dalam proses kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Animaker, namun sebagai pembanding kelas kontrol menggunakan model Problem Based Learning.

Uji-t sampel berpasangan dan uji-t independen digunakan untuk menyelidiki hipotesis yang dinyatakan topik penelitian. Temuan uji-t sampel berpasangan disajikan untuk menguji pengaruh media pembelajaran Animaker terhadap komposisi di kelas eksperimen. Hipotesis nol (H_0) diterima jika hasilnya kurang dari atau sama dengan 0,05 (dua sisi). Hasil uji-t sampel berpasangan yang digunakan untuk menilai pengaruh model Problem-Based Learning terhadap kemampuan menulis kelas kontrol juga konsisten dengan penolakan hipotesis nol dan penerimaan hipotesis alternatif, yang menunjukkan bahwa model PBL berpengaruh signifikan terkait perkembangan kemampuan menulis kelompok kontrol.

Hasil belajar keterampilan menulis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda, ditunjukkan dengan analisis independent sample t-test. Karena variansi hasil belajar keterampilan menulis kelompok kontrol dan eksperimen tidak berbeda secara statistik berdasarkan temuan signifikansi yaitu ekuivalen dengan 0,197 (sig.) $> 0,05$ maka H_0 diterima. Karena equal variance tidak diasumsikan, maka uji rata-rata (uji-t) mengacu pada nilai pada kolom baris untuk mengetahui adanya variasi hasil belajar menulis. menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah), kemampuan kelompok kontrol. H_0 ditolak karena diketahui kelompok eksperimen yang menggunakan bahan ajar pembuatan animasi memiliki nilai sig. (2-tailed) diperoleh yaitu 0,027 berarti (sig.) 0,05 yaitu $0,027 < 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok kontrol yang menggunakan model Problem Based Learning dan kelompok eksperimen.

Penelitian ini menemukan bahwa pendekatan pedagogis Pembelajaran Berbasis Masalah dan perangkat lunak animasi Animaker meningkatkan kemampuan siswa untuk mengekspresikan diri secara tertulis. Karena model Problem Based Learning tidak hanya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, tetapi juga dapat meningkatkan berpikir ilmiah siswa, berpikir yang objektif, metodologis, sistematis, dan universal (Bakhtiar, A. 2004) dalam (Syamsidah, Suryani 2018), maka berkorelasi dengan kemampuan menulis. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pedagogis Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki efek positif pada kemampuan siswa untuk mengekspresikan diri secara tertulis karena membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Guru dapat menggunakan model pembelajaran untuk lebih memahami bagaimana pengetahuan, ide, keterampilan nilai, dan cara berpikir siswa dapat ditingkatkan melalui pendidikan, dan perbaikan ini kemudian dapat diterapkan di kelas untuk membantu siswa tumbuh sebagai individu. Guru dapat memilih dari berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas dan kualitas tulisan mereka terlepas dari tingkat kelas atau mata pelajaran mereka. Hal ini karena media pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh akses informasi yang cepat dan mudah yang telah terbukti dapat meningkatkan fokus,

motivasi, dan prestasi akademik mereka secara keseluruhan. Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyebarluaskan isi dan melibatkan pikiran, hati, dan pikiran siswa (Mashuri, 2019:4). Kemampuan menulis siswa meningkat dan pendapat mereka tentang media pembelajaran (Animaker) umumnya positif, seperti yang ditunjukkan oleh temuan penelitian ini.

Kesimpulan

Penelitian ini memberikan pengaruh yang menguntungkan terhadap keterampilan menulis berdasarkan rumusan hipotesis dan kesulitan penelitian. Atas dasar data percobaan semu atau pengujian yang telah dilakukan. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa dengan menggunakan kelas kontrol sebagai kelompok pembandingan, model pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk menguji hipotesis tentang keterampilan menulis kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah berpengaruh terhadap kemampuan menulis siswa SMK Al-Fatimiyah.

Hasil temuan pengujian hipotesis kelas eksperimen menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Animaker berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa SMK Al-Fatimiyah. Untuk kelas yang menggunakan Media Pembelajaran Animaker untuk mengasah kemampuan menulis diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a disetujui.

H_0 disetujui berdasarkan temuan uji bahwa tidak terdapat perbedaan hasil kemampuan menulis antara kelas eksperimen yang menggunakan Media Pembelajaran Animaker dan kelas kontrol yang menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. Karena hasil uji-t rata-rata memiliki tingkat signifikansi $0,027 < 0,05$ dan uji-t rata-rata mengasumsikan varian yang berbeda, maka H_0 tidak diterima. Dengan model pembelajaran berbasis animaker dan model *Problem Based Learning* terdapat perbedaan hasil yang signifikan pada keterampilan menulis.

Referensi

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dalman, H. (2014). *Keterampilan menulis*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran* (Ke-2 Revisi 2016). Gava Media.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203.
- Husein, H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. CV Budin Utama.
- Syamsidah, S., Suryani, H., & Arfandi, A. (2018). The Effectiveness of Problem-Based Learning Models in Improving Students Scientific Thinking Skills. *International Journal of Scientific Development and Research*, 3(10), 11–15.
<https://www.ijedr.org/viewpaperforall.php?paper=IJSDR1810003>
- Utari, S., & Nababan, S. (1993). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama.
- Wood, D. F. (2003). Problem based learning. *BMJ*, 326(7384), 328–330.
<https://doi.org/10.1136/bmj.326.7384.328>