

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang siswa peroleh atau yang siswa dapatkan dari seorang guru di suatu sekolah, sehingga siswa-siswi memiliki ilmu, keterampilan, bakat dan dapat meningkatkan pola pikir siswa melalui pengajaran dan pelatihan serta perbuatan yang semakin mendidik. Dari pendidikan juga siswa-siswi dapat mengetahui positif, negatif, yang baik, dan yang benar dari seorang guru. Ilmu pendidikan dapat dijadikan referensi pendukung dalam menunjang pengetahuan seseorang.

Ilmu pendidikan memiliki tujuan untuk mencapainya suatu dasar pendidikan yang melalui kurikulum, kurikulum dibuat oleh pemerintah untuk mengatur tata cara, aturan, dan sistem pendidikan. Fungsi kurikulum ialah sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang pada dasarnya kurikulum memiliki komponen pokok dan komponen penunjang yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Kurikulum dalam pendidikan tidak lain merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan, melainkan program pendidikan yang harus dilaksanakan, cara menyelenggarakan setiap jenis program pendidikan adalah orang yang bertanggung jawab dan melaksanakan program pendidikan dengan baik.

Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yakni, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa sangat erat kaitannya dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Silaswati et al., 2019). Menulis ialah salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang menyampaikan ide dan pikiran penulis dalam bentuk rangkaian kata, frasa, kalimat, paragraf, bahkan wacana yang memiliki makna. Seperti diungkapkan oleh (Rinawati et al., 2020) “Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui

latihan dan praktik yang banyak dan teratur.” Setiap keterampilan itu sangat erat hubungannya dengan proses-proses yang mendasari bahasa keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan praktek dan banyak latihan, salah satunya dari pembelajaran menulis terlihat pada pelajaran menulis teks bahasa Indonesia yaitu pembelajaran teks deskriptif yang dimuat dalam kurikulum dikelas VII SMP dengan menggunakan media pembelajaran *motion graphic* dalam pembelajaran ini, siswa-siswi dituntut untuk mampu menulis teks deskriptif yang sesuai dengan kaidah dan strukturnya.

Deskriptif adalah tulisan yang bersifat menyebutkan karakteristik-karakteristik suatu objek secara keseluruhan, jelas dan sistematis maksudnya yaitu sebuah tulisan deskripsi melukiskan gambar dengan kata-kata, karangan deskripsi mencoba menggambarkan keadaan yang dilihat dengan menggunakan kata-kata menurut (Juni Agus Simaremare, 2018). Dalam membuat teks deskriptif penulis harus memiliki gambaran-gambaran atau bagian-bagian yang akan dibahas dalam teks tersebut, dengan membuat sebuah pemaparan, misalnya objek dalam topik tersebut dapat dituliskan secara mudah sehingga mudah dipahami oleh para pembaca. Media pembelajaran *motion graphic* yaitu media pembelajaran yang prinsipnya membantu guru dalam proses pembelajaran dikelas sehingga materi pembelajaran dapat lebih dipahami oleh siswa-siswi. Dengan kata lain, siswa-siswi akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru jika dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Masih banyak guru saat ini yang menganggap bahwa peran media dalam proses pembelajaran hanya terbatas sebagai alat bantu semata dan boleh diabaikan ketika media itu tidak tersedia di sekolah.

Menurut (Fauzyah & Franzia, 2018) “*motion graphic* adalah infografis yang di desain bergerak seperti media audio visual berupa film, video dan animasi dalam komputer. *Motion*

Graphic media yang menggunakan rekaman video dan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak atau audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia.

Penggunaan media *motion graphic* dalam pembelajaran merupakan media inovatif yang memanfaatkan rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti ilustrasi, tipografi, hingga fotografi. Semua informasi yang terdapat dalam video *motion graphic* dapat dengan mudah dipahami karena media yang disampaikan berupa audio dan visual. Video *Motion graphic* membuat gambar menjadi hidup dan bergerak. Video *motion graphic* menggunakan desain yang sederhana sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat mudah diingat dan berkesan. Video *Motion graphic* juga banyak digemari karena suatu hal yang dianggap rumit jauh lebih mudah dipahami oleh semua kalangan. Selain itu, terdapat data dan informasi dengan durasi singkat yang dapat mendukung dalam penulisan teks deskriptif. Video *motion graphic* juga bisa menghibur siswa karena terdapat animasi yang bergerak sehingga membuat siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Maka dari itu, kegiatan pembelajaran menulis teks deskriptif disekolah harus lebih diperhatikan. Karena pada kenyataannya siswa masih terkendala dalam pembelajaran menulis teks deskriptif. Fakta yang didapatkan mengenai tidak tercapainya kemampuan menulis teks deskriptif oleh siswa SMP Swasta HKBP Sidorame Medan yaitu (1) Kurangnya minat siswa dalam menulis teks deskriptif karena siswa menganggap menulis merupakan hal yang membosankan dan rumit, (2) Siswa kesulitan membedakan jenis teks karangan apa yang mereka tulis apakah itu teks deskriptif atau karangan lainnya, (3) Kurangnya pengetahuan dan motivasi pada siswa dalam menulis teks deskriptif, (4) Penggunaan metode pembelajaran yang kurang

kreatif atau kurang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang mampu dalam menulis teks deskriptif.

Dengan demikian, penulis fokus kepada salah satu masalah pada poin pertama yaitu, kurangnya minat siswa dalam menulis teks deskriptif karena siswa menganggap menulis merupakan hal yang membosankan dan rumit. Penulis akan menggunakan suatu metode pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif adalah media *motion graphic*. Penerapan bantuan media *motion graphic* dapat mengembangkan imajinasi siswa dalam berpikir secara rasional dan membantu memilih kata-kata yang tepat untuk menulis teks deskriptif.

Metode pembelajaran dengan menggunakan media *motion graphic* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ditandai dengan meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, respon siswa dan hasil belajar siswa terutama dalam kemampuan menulis teks deskriptif. Beberapa media *motion graphic* seperti gambar bergerak dan suara yang jelas agar memudahkan siswa untuk melihat dan mendengarkannya. Media tersebut diharapkan dapat mengunggah minat siswa dalam menulis teks deskriptif. Media *motion graphic* merupakan sumber belajar yang diharapkan dapat mengatasi hambatan-hambatan yang ada dalam proses belajar mengajar terutama kemampuan dalam menulis teks deskriptif dan untuk memberikan variasi dalam proses belajar mengajar siswa, sehingga perhatian siswa pada pembelajaran lebih besar dan mudah dipahami.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut sebagai topik yang di teliti. Adapun judul yang dipilih sesuai dengan permasalahan tersebut adalah **“Pengaruh Penggunaan Media *Motion Graphic* terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Oleh siswa Kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan ada beberapa masalah yang telah diidentifikasi, yaitu:

- a. Kurangnya minat siswa dalam menulis teks deskriptif
- b. Siswa kesulitan membedakan jenis teks karangan apa yang mereka tulis apakah itu teks deskriptif atau karangan lainnya
- c. Kurangnya pengetahuan dan motivasi siswa dalam menulis teks deskriptif
- d. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang kreatif atau kurang bervariasi dalam proses pembelajaran dalam menulis teks deskriptif.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan sebuah peneliti ini maka adanya batasan masalah agar cakupnya tidak menjadi luas sehingga memudahkan peneliti dalam memecahkan masalah. Maka, judul penelitian ini adalah “ Pengaruh penggunaan media *motion raphic* terhadap kemampuan menulis teks deskriptif oleh siswa kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana kemampuan menulis teks deskriptif siswa sebelum menggunakan media *motion graphic* kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan?
- b. Bagaimana Kemampuan menulis teks deskriptif siswa sesudah menggunakan media *motion graphic* kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan?
- c. Bagaimana pengaruh media *motion graphic* terhadap kemampuan menulis teks deskriptif siswa kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki beberapa tujuan, sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kemampuan siswa menulis teks deskriptif sebelum menggunakan media *motion graphic* kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan.
- b. Untuk mengetahui kemampuan siswa menulis teks deskriptif setelah menggunakan media *motion graphic* Kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *motion graphic* menulis teks deskriptif di kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumus masalah diatas, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoretis
 - 1) Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan tambahan khususnya dalam menulis teks deskriptif dengan menggunakan media *motion graphic*.
 - 2) Sebagai media pembelajaran bagi guru guna memotivasi belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks deskriptif.
 - 3) Hasil penelitian tentang perbandingan pengaruh penggunaan media *motion graphic* dapat digunakan sebagai kajian dalam proses belajar mengajar oleh guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP mengenai penggunaan model pembelajaran.
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Manfaat bagi Guru

Hasil penelitian ini juga bermanfaat bagi para guru bahasa indonesia, terutama para guru bahasa indonesia kelas VII SMP, sebagai masukan untuk menerapkan *motion*

graphic dalam membantu siswa menulis teks deskriptif. Hasil penelitian ini yaitu dapat mengembangkan kemampuan guru dalam menghadapi siswa dalam permasalahan di kelas terutama permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran mengkontruksi teks deskriptif.

2) Manfaat bagi Siswa

- a. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui pengaruh media *motion graphic* terhadap kemampuan menulis teks deskriptif oleh siswa kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan.
- b. Adapun manfaat bagi siswa, ialah agar siswa mampu menulis teks deskriptif dengan tepat dan benar, selain itu dapat mendorong para siswa untuk menjadi siswa yang lebih kreatif dan kritis dalam menulis teks deskriptif.

3) Manfaat bagi Sekolah

Bagi sekolah sebaiknya dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam penguasaan dalam menulis teks deskriptif yang benar.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

1.1 Landasan Teoritis

Landasan teoritis merupakan kumpulan teori yang diperlukan sebagai acuan atau patokan dalam sebuah penelitian. Dalam kegiatan penelitian, kerangka teoritis memuat sejumlah teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian dan dapat dijadikan sebagai landasan pemikiran dan acuan variable atau pokok masalah yang dikandung dalam penelitian. Dalam penelitian kerangka teoritis berperan sebagai landasan dasar yang akan digunakan peneliti untuk memecahkan data dari peneliti. Berdasarkan pernyataan tersebut, di bawah ini akan dipaparkan secara rinci seluk beluk dari kedua variabel tersebut.

Di dalam penelitian landasan teoritis berperang sebagai landasan dasar yang akan digunakan peneliti untuk memecahkan data dari penelitian. Berdasarkan pernyataan tersebut, di bawah ini akan dipaparkan secara terinci seluk beluk kedua variabel tersebut.

Menurut (Sugiyono et al., 2019) menyatakan, bahwa “Landasan teoritis perlu ditegakkan agar penelitian itu mempunyai dasar yang kokoh, dan bukan sekedar perbuatan coba-coba (*Trial and Error*)”. Oleh karena itu, akan dijelaskan beberapa teori yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini.

1.1.1 Pengertian Pengaruh

Menurut (Simaremare, 2021) “Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan dan membentuk kepercayaan atau perubahan.

Dari pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul berupa tindakan ataupun keadaan dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu keadaan kearah yang lebih baik.

1.1.1.1 Kemampuan Menulis Teks Deskripsi

Kegiatan ini terdapat dalam pembelajaran bahasa indonesia kurikulum darurat dengan tujuan pembelajaran menulis teks deskripsi yang merupakan kemampuan siswa dalam membuat teks deskripsi melalui apa yang dilihat dan mampu mengolah dan menyajikan menjadi sebuah teks deskripsi.

1.1.1.2 Pengertian Menulis

Menurut (Simanjuntak, Saragih, et al., 2023) Menulis merupakan kegiatan menuangkan ide melalui bahasa tulis dengan kalimat-kalimat yang dirangkai dengan lengkap, utuh dan jelas, sehingga ide tersebut terkomunikasi dengan baik.

Sedangkan menurut (Simaremare & Thesalonika, 2022) menyatakan, “Menulis adalah menyampaikan informasi kepada orang lain (pembaca) dapat dipahami dengan benar, diperlukan keterampilan menulis yang baik.

Berdasarkan beberapa pendapat menurut para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan berkomunikasi secara tidak langsung dan menuangkan ide, bahasa, gambaran grafik dan gagasannya menjadi sebuah tulisan agar dapat dipahami oleh pembaca.

1.1.1.3 Tujuan Menulis

Menurut (Rochmat Tri Sudrajat Woro Wuryani, 2018) ada tujuh tujuan menulis, diantaranya : “(1) Tujuan Persuaf (*Persuasive Purpose*). Tulisan ini memiliki tujuan agar para pembaca yakin akan kebenaran gagasan yang diutarakan oleh penulis. (2) Tujuan informasi (*Informasi Purpose*). Tulisan ini bertujuan agar pembaca mengetahui suatu informasi yang disampaikan oleh penulis. (3) Tujuan Pemecahan Masalah (*Problem Solving Purpose*). Dalam tulisan ini tujuan yang ingin disampaikan berupa pemecahan masalah atas apa yang terjadi. Penulis bermaksud menjelaskan gagasan sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca melalui karya-karyanya. (4) Tujuan Altruistik (*Altruistic Purpose*). Penulis bertujuan agar dapat menyenangkan pembaca melalui karya-karyanya dengan menghindari kedukaan para pembaca.(5) Tujuan Pernyataan diri (*Self Expressive*). Menulis tulisanya, penulis bertujuan memperkenalkan diri kepada pembaca, misalnya tulisan yang berbentuk biografi. (6) Tujuan Kreatif (*Creative Purpose*). Mencakup nilai-nilai kesenian. (7) Tujuan Penugasan (*Assignment Purpose*). Ada kalanya sebuah tulisan dibuat khusus untuk memenuhi tugas yang diberikan atau bukan karena keinginan sendiri. Seperti tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa, wartawan yang menulis berita, notulen rapat yang menulis hasil rapat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan menulis memiliki tujuan untuk membujuk, mengajak dan merangsang para pembaca agar dapat menentukan sikap, apakah menyetujui atau mendukung yang dikenal dikemukakan penulis sesuai dengan jenis teks yang akan ditulis oleh si penulis.

1.1.1.4 Manfaat Menulis

Pada prinsipnya fungsi atau manfaat menulis adalah sebagai berikut : Menurut (Pratiwi, 2018). “(1) Sebagai alat komunikasi tidak langsung; (2) Menulis sangat penting bagi pendidikan karena membantu siswa dalam berpikir. (3) Menulis menjernihkan pikiran. (4) Orang yang rajin

menulis akan semakin canggih dalam mentransfer gagasan ke dalam bentuk simbol-simbol; (selain itu (5) Menyebutkan manfaat menulis sebagai berikut ; (4) Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas, (6) penumbuhan keberanian, (7) Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Sedangkan Menurut (Simaremare & Thesalonika, 2022) Menulis adanya proses penyampaian informasi yang mudah dipahami oleh pembuat tulisan maupun pembaca tulisan yang dituangkan dalam bentuk lambang tulisan.

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kegiatan menulis sangat penting dalam dunia pendidikan misalnya memperluas dan meningkatkan kosa kata baik kalimat, paragraf maupun wacana yang belum diketahui. karena banyaknya membaca dapat mengembangkan suatu gaya penulisan.

1.1.2 Teks Deskriptif

Dalam kurikulum darurat teks tidak hanya diartikan sebagai bentuk bahasa tulis. Teks adalah wacana lisan dalam bentuk tulisan yang berupa situasi dan penggunaan bahasa. Ada beberapa jenis teks yakni: teks deskriptif, narasi, eksposisi, eksposisi teks persuasi, dan sebagainya. Seluruh siswa mampu menguasai jenis teks tersebut yang terdapat pada indikator pencapaian siswa.

1.1.2.1 Pengertian Deskriptif

Kata deskriptif berasal dari bahasa inggris "*Description*" yang berhubungan dengan kata "*To Describe*" yang artinya "untuk menggambarkan". Seorang penulis deskriptif mengharapkan pembaca melihat apa yang dilihatnya, mendengar apa yang didengarnya, mencium bau yang dicitumnya, merasakan apa yang dirasakannya, dan membuat kesimpulan yang sama dengannya. Untuk menulis teks deskriptif yang baik sebagai penulis harus coba mendekati dan menyajikan detail dengan segenap perasaan dan pikirannya. Agar dapat menyajikan gambaran yang penuh

dengan makna, seorang harus mampu melukiskan suatu yang abstrak secara cermat sehingga pembaca turut merasakan apa yang dirasakan penulis. Sering dikatakan bahwa mendeskriptif adalah melukiskan gambaran dengan kata tentang benda, manusia, dan lokasi.

Teks deskriptif adalah teks yang menyajikan tampilan hal-hal yang menempati ruang, apakah itu benda, orang, bangunan, atau kutipan. (Ninaya Sari, 2019), sedangkan Menurut (Simanjuntak, Siagian, et al., 2023) Teks deskriptif adalah teks yang berisi penggambaran suatu objek, baik makhluk hidup, benda, tempat, atau peristiwa secara terperinci sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar, merasakan, atau mengalami sendiri hal yang di deskripsikan oleh penulis.

Teks Deskriptif merupakan sebuah teks berbentuk paragraf yang didalamnya berisikan penjelasan dari suatu objek, tempat, dan lain sebagainya sesuai dengan topik bahasan dengan bahasa yang singkat jelas dan mudah dipahami. (Juni Agus Simaremare, 2018),

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut teks deskriptif juga merupakan tulisan yang menggambarkan atau melukiskan sesuatu yang akan diungkapkan penulis, sehingga pembaca seolah-olah melihat sendiri objek yang telah ditulis, meskipun pembaca belum pernah menyaksikan sendiri.

1.1.2.2 Ciri-ciri Teks Deskriptif

Adapun ciri-ciri teks deskriptif yang baik menurut (Juni Agus Simaremare, 2018) adalah sebagai berikut:

1. Berisi tentang perincian-perincian sehingga objeknya terpandang di depan mata;
2. Dapat menimbulkan kesan dan daya khayal pembaca
3. Berisi penjelasan yang menarik minat serta orang lain/pembaca;

4. Menyampaikan bahasa yang cukup hidup, kuat dan bersemangat, serta Konkret.

Sejalan dengan pendapat di atas (Huda & Warma, 2022) mengatakan bahwa ciri-ciri deskriptif terbagi menjadi tiga, yaitu:

1. Penulis memindahkan kesan-kesannya, hasil pengamatan, dan perasannya kepada pembaca;
2. Menggambarkan sifat, ciri, serta rincian wujud yang terdapat pada objek yang dilukiskan,
3. Sesuatu yang dideskripsikan tidak hanya terbatas pada apa yang dilihat, didengar, dicium, diraba, tetapi dapat dirasa oleh hati dan pikiran, seperti rasa takut, cemas, tegang, jijik, sedih dan baru.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri teks deskripsi adalah suatu tulisan yang berisi perincian yang jelas tentang suatu objek dan para pembaca menarik minat, dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, menimbulkan daya imajinasi pembaca seolah-olah mengalami langsung objek yang ditulis.

Adapun ciri-ciri teks deskripsi secara umum yaitu.

1. Hal-hal yang menyentuh pancaindra (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan) dijelaskan secara detail/terperinci.
2. Penggambaran benda atau manusia dapat dengan mengamati bentuk warna, keadaan objek secara detail/terperinci.
3. Deskripsi lebih bersifat mempengaruhi emosi dan bentuk imajinasi pembaca
4. Deskripsi disampaikan dengan gaya memikat dengan pilihan kata yang menggugah dan cepat serta jelas untuk dipahami.
5. Deskripsi lebih bersifat memberi pengaruh sensitivitas dengan membentuk imajinasi pembaca.

1.1.2.3 Macam-macam Karangan Teks Deskriptif

Terdapat dua objek yang diungkapkan dalam deskripsi, yaitu tempat dan orang. Atas dasar itu, karangan deskripsi dipilah atas dua kategori, yakni karangan deskripsi tempat dan karangan orang. Berikut pemaparan kedua kategori dari karangan deskripsi.

- 1) Deskripsi tempat; Tidak ada peristiwa yang terlepas dari suatu tempat . Sehingga tempat memegang peranan yang penting dalam suatu peristiwa. Sebuah peristiwa akan lebih menarik apabila dikaitkan dengan tempat terjadinya peristiwa akan lebih menarik apabila dikaitkan dengan tempat terjadinya peristiwa tersebut. Jika ingin melukiskan suatu tempat, kita harus mampu menyeleksi detail-detail dari suatu tempat yang di deskripsikan, sehingga detail-detail yang dipilih betul-betul mempunyai hubungan atau berperan langsung dalam peristiwa yang dilukiskannya (Sari, 2018)
- 2) Deskripsi orang Akhadiah (Ahmad et al., 2020) mengemukakan ada beberapa cara untuk menggambarkan atau mendeskripsikan seseorang tokoh, yaitu penggambaran fisik, penggambaran tindak-tanduk seseorang, penggambaran keadaan yang mengelilingi tokoh, penggambaran perasaan dan pikiran tokoh, dan watak seseorang. Deskripsi tempat melukiskan tempat terjadinya peristiwa. Sedangkan deskripsi orang adalah penggambaran atau pendeskripsian seseorang/tokoh.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa karangan deskripsi harus memiliki gambaran dan pengamatan yang jelas untuk dideskripsikan dan deskripsi tempat melukiskan tempat terjadinya peristiwa. Sedangkan deskripsi orang adalah penggambaran atau pendeskripsian seseorang/tokoh.

1.1.2.4 Jenis-jenis Teks Deskriptif Berdasarkan Teknik Pendekatannya

Berdasarkan teknik pendekatannya teks deskriptif dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu;

1. Deskriptif Ekspositoris. Deskriptif ekspositoris adalah deskripsi yang sangat logis, yang isinya merupakan daftar, rincian, semuanya, atau yang menurut penulisannya hal yang penting-penting saja, yang disusun menurut sistem dan urutan-urutan logis objek yang diamati itu. Dalam deksripsi ini dipergunakan pendekatan secara realistis artinya penulis berusaha agar deskripsi yang dibuatnya terhadap objek yang tengah diamatinya itu, harus dapat dituliskan subjektif objektifnya, sesuai dengan keadaan nyata yang dilihatnya. Perincian-perincian perbandingan antara satu dengan bagian lain, harus dipaparkan sedemikian rupa sehingga tampak seperti dipotret. Pendekatan yang realistis dapat dinamakan dengan kerjanya sebuah alat kamera yang dihadapkan dengan sebuah keadaan sebenarnya.
2. Deskriptif Impresionis. Deskriptif impresionis atau deskripsi simulatif adalah deskripsi yang menggambarkan inspirasi penulisnya, atau untuk menstimulus pembacanya. Deskripsi impresionis ini merupakan pendekatan yang berusaha menggambarkan sesuatu secara subjektif. “Pendekatan ini dapat diumpamakan atau dibandingkan dengan gambar yang dibuat oleh para pelukis. Para pelukis bebas menginterpretasi bagian-bagian yang dilihatnya”. (Annas, 2020)
3. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa mendeskripsikan sesuatu ke dalam tulisan harus sesuai dengan pengklafikasian objek yang ingin dideskripsikan dengan urutan-urutan logis dari objek yang diamati. Melalui prosedur yang diberikan penulis lebih mampu mengatur siklus penulisan karangan deskripsi.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa mendeskripsikan sesuatu ke dalam tulisan harus sesuai dengan pengklafikasian objek yang ingin dideskripsikan dengan

urutan-urutan logis dari objek yang di amati. Melalui prosedur yang diberikan penulis lebih mampu mengatur siklus penulisan karangan deskripsi.

1.1.2.5 Langkah-langkah Menyusun Teks Deskriptif

(Raissa et al., 2022) menyatakan bahwa ada beberapa langkah-langkah yang harus diketahui sehingga teks deskriptif yang dibuat bukan hanya sekedar penyusun kata dalam kalimat, tetapi mempunyai hubungan satu sama lain yaitu (1) Kesanggupan berbahasa penulis yang memiliki kekayaan nuansa dan bentuk, (2) Kecermatan pengamatan dan keluasan pengetahuan tentang sifat, watak, dan wujud objek yang dideskripsikan, (3) Kemampuan memilih detail khas yang dapat menunjang ketepatan dan keterhidupan pemerian. Sedangkan menurut (Juliani¹ et al., 2020) terdapat lima langkah dalam menyusun karangan deskripsi, yaitu (1) Menentukan objek dan tema yang akan dideskripsikan, (2) Menentukan tujuan, (3) Mengumpulkan data dengan mengamati objek yang akan dideskripsikan, (4) Menyusun data tersebut ke dalam urutan yang baik (*Sistematis*), atau membuat kerangka karangan, (5) Menguraikan atau mengembangkan kerangka karangan menjadi deskripsi yang sesuai dengan tema yang ditentukan. Dalman juga menjelaskan langkah-langkah dalam menyusun karangan pada umumnya, yaitu (1) Menentukan tema, topik, dan judul, (2) Mengumpulkan bahan, (3) Menyeleksi bahan, (4) Membuat kerangka karangan, (5) Mengembangkan kerangka karangan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menulis teks deskripsi harus diperhatikan. Mendeskripsikan sesuatu harus memerlukan objek untuk diamati, kemudian sesuaikan objek yang diamati ke dalam bentuk tulisan yang akan dibuat, selanjutnya mengumpulkan komponen-komponen yang terdapat dalam objek untuk dikembangkan menjadi kerangka karangan. Tahap terakhir yaitu menyimpulkan dan menyempurnakan tulisan.

1.1.2.6 Penilaian Teks Deskriptif

Aspek-aspek teks deskriptif adalah hal-hal yang harus ada dalam membangun suatu teks tersebut. Menurut (Hendrawan & Indihadi, 2019), kategori penilaian teks deskripsi yaitu:

- (1) Kualitas dan ruang lingkup isi,
- (2) Keorganisasian dan penyajian isi,
- (3) Gaya dan bentuk bahasa,
- (4) Mekanis penulisan yang meliputi tata bahasa, ejaan, tanda baca, kerapian tulisan, dan kebersihan,

- (5) Respon afektif guru terhadap teks deskripsi.

Menurut (Fidyawati Monoarfa, 2022) “Penilaian menulis deskripsi mencakup berbagai aspek meliputi isi, organisasi, kosakata, penggunaan bahasa, dan mekanik”. Selanjutnya (Nurmahanani & Mulyati, 2022) juga mengemukakan bahwa, aspek penilaian teks deskripsi adalah: isi, organisasi isi, bahasa, ejaan, dan impresionis.

1.1.3 Media Pembelajaran

Media tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar. Media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangannya. Maka, perlu adanya perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran. Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi 4 yaitu visual, audio, audio visual dan multimedia. Dari ke-4 media pembelajaran tersebut dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

1.1.3.1 Media *Motion Graphic*

Media *motion graphic* termasuk ke dalam media visual, yakni media berbasis film dan desain *graphic*. Media yang menyajikan fakta, ide, gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka dan berbagai simbol atau gambar.

1.1.3.2 Pengertian *Media Motion Graphic* (Animasi)

Menurut (Nugal Choril) *motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain *graphic*, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, di dalamnya dengan secara sengaja digerakan atau diberi pergerakan. Adapun menurut Yody *motion graphic* merupakan *graphic* yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak atau tranformasi (Saputra, 2018:85). *Motion graphic* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Ini dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti 2D/3D, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music (Nugroho, 2017:2) Jadi *motion graphic* adalah salah satu cabang ilmu desain grafis yang artinya *motion* sebagai pergerakan dan *graphic* sebagai seni menggambar dikomputer yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi yang dibuat dengan menggerakkan gambar atau menggabungkan part gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak jadi terlihat hidup dan menghasilkan sebuah video yang menarik, dinamis dan dapat ditampilkan melalui audio visual. Sedangkan Menurut (Fauzyah & Franzia, 2018) *Motion graphic* adalah teks, gambar atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasinya *motion graphic* digunakan dalam televisi dan film untuk membantu memperkenalkan ceritanya. (Romadonah & Maharani, 2019) *Motion graphic* adalah

kepuasan dalam mengeksekusi ide dengan campuran yang tepat antar gambar dan suara yang menyentuh emosi dan dapat menggerakkan seseorang.

Pada awal abad kedua puluh, seniman mulai menolak representasi klasik dan diinginkan untuk mengekspresikan ruang dalam istilah geometris. Banyak yang menginginkan untuk menghasilkan sebuah *abstract animation* yang mengeksplorasi teknik-teknik baru seperti *direct-on-film* dan kolase. *Motion graphic* merupakan pengembangan dari seni *graphic design* yaitu *motion design*, konteksnya adalah *motion graphic* sebagai film, video atau computer animation. Pengertian *Motion Graphic* menurut (Ayuningsih et al., 2022) di dalam buku *Motion Graphic Design-Applied History and Aesthetics* mengatakan “*Motion graphic* adalah grafis yang menggunakan rekaman video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak atau rotasi, grafis, biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia”. Pada umumnya *Motion graphic* dibuat dari penggabungan gambar, (foto, ilustrasi, typografi, video, atau objek-objek berbasis visual) dan dirancang sehingga menciptakan ilusi gerak. Dengan melihat definisi dari *motion graphic* tersebut dapat diketahui bahwa *motion graphic* merupakan teknik pembuatan produk audio visual dengan cara menggabungkan gambar, tulisan, video, ataupun objek-objek berbasis visual lainnya yang dirancang sehingga mendapatkan hasil ilusi gerak.

1.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Motion Graphic*

Terdapat beberapa keuntungan pengguna *motion graphic* diantaranya (1) Menggunakan *motion graphic* yang sesuai dan digarap dengan baik, tidak membosankan dapat menambah motivasi belajar peserta didik, (2) *Motion graphic* dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, efektif maupun psikomotor, (3) Menggunakan *motion graphic* dalam pembelajaran menekan biaya produksi

dibanding dengan menggunakan pemeran sungguhan, (4) Menggunakan *motion graphic* dalam pembelajaran menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang, (5) Memproduksi *motion graphic* lebih mudah mengorganisasi.

1.1.3.4 Penggunaan Media *Motion Graphic* Dalam Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran menurut (Dindin Ridwanudin) dalam bukunya menuturkan bahwa dalam proses pembelajaran, kegunaan media pembelajaran sebagai berikut. (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan, (2) Menanggulangi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya: Objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realitas, gambar, film atau model; Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film, atau gambar; Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan menggunakan *time lapse* atau *highspeed photography*; Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, foto, maupun secara verbal; Objek-objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain; Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar, dan sebagainya (3) Pemanfaatan media pendidikan secara benar dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif yang dimiliki siswa, (4) Sikap unik setiap siswa, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan kesulitan bila harus mengatasi sendiri. Lebih sulit lagi bila latar belakang lingkungan guru dan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu kemampuannya dalam: Memberikan perangsang yang sama; Memahami perbedaan pengalaman; Menimbulkan persepsi yang sama. (Nugrohadhi & Susilana, 2018).

Penggunaan media *motion graphic* diharapkan dapat memeberikan daya tarik agar bisa mengundang perhatian peserta didik kepada materi yang disampaikan dengan begitu, peserta didik diharapkan bisa lebih cepat mengerti tentang materi dan dalam proses pembelajaran, para peserta didik tidak merasa bosan. *Motion Graphic* bisa digunakan dalam sebagian besar mata pelajaran. Pada penelitian ini *motion graphic* digunakan dalam mata pelajaran. Penggunaan *motion graphic* diharapkan dapat memunculkan berbagi fenomena sosial ke dalam kelas sehingga tercipta suasana seolah-olah fenomena sosial tersebut dialami oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *motion graphic* mempunyai potong-potong media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak hanya sekedar membantu guru dalam proses mengajar tetapi lebih ditujukan untuk memudahkan siswa agar lebih memahami materi yang diberikan (Sukarno, 2014).

1.1.3.5 Langkah Langkah Penggunaan *Motion Graphic*

Langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan inti hal yang disampaikan adalah pemberian materi melalui tautan video *motion graphic* berisi klip film/iklan video “(kue cucur) iklan kompersial” dengan muatan materi bahasa Indonesia mengenai teks deskriptif. (1) Tampilan dalam *motion graphic* dibuka melalui video yang di edit , (2)mencari video iklan yang akan diputar yang berjudul “(kue cucur) iklan kompersial”, (3) menggunakan *projector InFocus*, dengan adanya salah satu bantuan *projector infokus* siswa dapat melihat lebih jelas film yang akan ditayangkan di depan denga begitu siswa dapat menyimak dan mudah membuat teks deskriptif.

1.2 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan merencanakan sebuah pikiran yang logis, kerangka konseptual ini memiliki tujuan untuk menerangkan jalan pikiran, dan mendapatkan sebuah keadaan masalah yang dijumpai secara efisien, yang dapat dipakai untuk memiliki pengertian yang berbeda dengan judul telah dibuat, maka diberikan proses ulang.

Deskripsi suatu bentuk karangan yang menggambarkan atau melukiskan suatu objek kepada penikmat. Tujuan dari penulisan karangan deskripsi untuk memberikan gambaran kepada pembaca atau orang lain akan suatu objek yang mungkin belum pernah dilihatnya.

Media *motion graphic* adalah *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan/ atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. Rekaman video tersebut rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

1.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian. (Yam & Taufik, 2021) menjelaskan bahwa hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu sering dituntut untuk melakukan pengecekan. Berdasarkan masalah, tujuan, dan kajian teoritis, maka peneliti mengemukakan hipotesis peneliti asosiatif. Berikut hipotesis statistik yang merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan ini, yaitu:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *motion graphic* gerak terhadap kemampuan menulis teks deskriptif pada siswa kelas VII SMP HKBP Sidorame Medan.

H_a : Terdapat pengaruh media *motion graphic* terhadap kemampuan menulis teks deskriptif pada siswa kelas VII SMP HKBP Sidorame Medan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis penelitian eksperimen kuantitatif, karena merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuktikan hipotesis peneliti mengenai adanya pengaruh penggunaan

media *motion graphic* terhadap kemampuan menulis teks deskriptif. Desain eksperimen yang akan digunakan adalah *pretest-posttest*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Menurut (Alamsyah & Nugroho, 2022) “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu.” Metode ini digunakan karena peneliti ingin mengetahui adanya Pengaruh Penggunaan Media *motion graphic* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Oleh Siswa Kelas VII SMP HKBP Sidorame Medan.

3.2 Lokasi dan Waktu penelitian

1.3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP HKBP Sidorame Medan kelas VII semester ganjil. Pemilihan lokasi penelitian di sekolah yang mendasari antara lain:

1. Penggunaan media *motion graphic* dalam penulisan teks deskriptif belum pernah dilakukan.
2. Sekolah yang bersangkutan belum pernah dilakukan peneliti dengan materi yang sama
3. Sekolah yang dilakukan penelitian merupakan keadaan yang mewakili sekolah formal di kota medan
4. Waktu yang ditempuh peneliti 100 meter dari jarak rumah.

1.3.2 Waktu peneliti

Ketika belum melaksanakan peneliti, ada baiknya peneliti memastikan waktu agar pelaksanaan dapat berjalan dengan lancar dan teratur. Memberi batasan waktu penelitian supaya dapat membantu karena waktu yang telah ditetapkan peneliti supaya dapat membantu karena waktu yang telah ditetapkan peneliti dapat menyiapkan yang akan diperlukan dalam penelitian.

Hal ini dapat menjadi bahan pendapat yang baik dan buruk. Bagi pihak sekolah, apakah penelitian dapat dilakukan sesuai dengan waktu yang disepakati pihak sekolah sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan sekolah sebagai tempat penelitian. Penelitian ini dilaksanakan tahun ajaran 2022/2023 semester ganjil.

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

NO.	Kegiatan Penelitian	Bulan						
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	Septemb er
1.	Pengajuan Judul							
2.	Judul ACC							
3.	Menyusun Laporan							
4.	Bimbingan Kepada Dosen Pembimbing I							
5.	Bimbngan kepada Dosen Pembimbing II							
6.	ACC Proposal							
7.	Seminar Proposal							
8.	Pelaksanaan Penelitian							
9.	Pengolahan Data							
10.	Bimbingan Kepada Dosen Pembimbing I							
11.	Bimbingan Kepada Dosen							

Pmebimbing II									
---------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut (Dewi, Ni Nyoman Krismasari, M.G Rini Kristiantari, 2019) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan dalam penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Adapun populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa/siswi kelas VII SMP HKBP Sidorame medan, (semester ganjil) berjumlah 30 siswa.

3.3.2 Sampel penelitian

“Sampel merupakan perolehan data yang banyak dan memiliki sifat khas yang dimiliki oleh populasi”. (Yayuk & Sugiyono, 2019) Jika populasi besar maka belum tentu mendalami semua populasi yang ada, hal ini menimbulkan karena sudah ketetapan dana, kekuatan dan waktu ketika tetap berlangsung memakai sampel yang diambil dari populasi.

Menurut (Lenaini, 2021) “Untuk sekedar bagian maka subjeknya yang kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya lebih besar dapat diambil 0-15% atau 20-25% atau lebih”. Jika populasi tidak cukup dari 100 sepantas semua populasi diambil sehingga penelitian ini menjadi sampel total.

3.4 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *One grup pretest dan Posttest design*. Pada penelitian ini terdapat *Pretest* yang diberi perlakuan sebelum menggunakan media *motion graphic*. Dengan demikian hasil perlakuan sesudah menggunakan *motion graphic* dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudahnya. Adapun desain eksperimen dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

		<p>c. Siswa cukup mampu menulis isi teks deskriptif yang baik sesuai dengan struktur teks deskriptif yang terdiri atas deskriptif umum dan bagian penegasan pertanyaan</p> <p>d. Siswa kurang mampu menulis isi teks deskriptif yang baik sesuai dengan struktur teks deskriptif yang terdiri atas deskriptif umum dan bagian penegasan pertanyaan</p> <p>e. Siswa tidak mampu menulis isi teks deskriptif yang baik sesuai dengan struktur teks deskriptif yang terdiri atas deskriptif umum dan bagian penegasan pertanyaan</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
2	Organisasi isi	<p>a. Siswa sangat mampu menulis isi teks deskriptif dengan menyesuaikan dengan isi dan tema dengan merincikan tentang objek</p> <p>b. Siswa mampu menulis teks deskriptif dengan menyesuaikan dengan isi dan tema dengan merincikan tentang objek</p> <p>c. Siswa cukup mampu menulis teks deskriptif dengan menyesuaikan isi dan tema dengan merincikan tentang objek</p> <p>d. Siswa kurang mampu menulis teks deskriptif dengan menyesuaikan isi dan tema dengan merincikan tentang objek</p> <p>e. Siswa tidak mampu menulis teks deskriptif dengan menyesuaikan isi dan tema dengan merincikan tentang objek</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
3	Ketentuan paragraf	<p>a. Siswa sangat mampu menuliskan keterkaitan yang satu dengan paragraph lainnya, antar kalimat yang satu dengan yang lainnya dalam teks deskriptif menuliskan paragraf</p> <p>b. Siswa mampu menuliskan keterkaitan yang satu dengan paragraph lainnya, antar kalimat yang satu dengan yang lainnya dalam teks deskriptif menuliskan paragraf</p> <p>c. Siswa cukup mampu menuliskan keterkaitan yang satu dengan paragraph lainnya, antar kalimat yang satu dengan</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p>

		yang lainnya dalam teks deskriptif menuliskan paragraf	
		d. Siswa kurang mampu menuliskan keterkaitan yang satu dengan paragraph lainnya, antar kalimat yang satu dengan yang lainnya dalam teks deskriptif menuliskan paragraph	2
		e. Siswa tidak mampu menuliskan keterkaitan yang satu dengan yang lainnya dalam teks deskriptif menuliskan paragraph	1
4	Kaidah-kaidah Kebahasaan	a. Siswa sangat mampu membuat penulisan kebahasaan teks deskriptif	5
		b. Siswa mampu membuat penulisan teks deskriptif	4
		c. Siswa cukup mampu membuat penulisan teks deskriptif	3
		d. Siswa kurang mampu membuat penulisan deskriptif	2
		e. Siswa tidak mampu membuat penulisan dalam teks deskriptif	1

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *motion graphic* dalam kemampuan menulis teks deskriptif digunakan standar skor menurut (S. 2012:144), (2022) adalah seperti tabel 3.5 berikut

Tabel 3.4 Penilaian Kemampuan Teks Deskriptif

No	KATEGORI	PENILAIAN
1	Sangat Baik	85-100
2	Baik	75-84
3	Cukup	65-74
4	Kurang	55-64
5	Sangat Kurang	<55

Sugiyono (2016:35)

Nilai tersebut diperoleh dari tes yang dilakukan, dan tes tersebut akan diperoleh nilai kemampuan menulis teks deskriptif, kemudian hasil tes tersebut ditindak lanjuti.

3.6 Jalannya Penelitian pada Kelas Eksperimen

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Jalannya Eksperimen Menulis Teks Deskriptif sebelum menggunakan Media
*Motion Graphic***

Pertemuan I (*Pretest*)

No	Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
1	Awal	a) Guru memberikan salam b) Guru memperkenalkan diri c) Guru mengabsen siswa	a) Siswa menjawab salam dari guru b) Siswa berkenalan/mengenal guru c) Siswa menjawab absen dari guru	10 menit
2	Kegiatan inti	a) Guru menjelaskan (apersepsi), kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran teks deskriptif yang harus dikuasai oleh siswa b) Guru memberikan <i>pretest</i> tanpa media <i>motion graphic</i>	a) Siswa mendengarkan penjelasan mengenai tujuan dan kompetensi teks deskriptif yang disampaikan oleh guru. b) Siswa mengerjakan <i>pretest</i> yang diberikan guru.	60 menit
3	Akhir	a) Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan lembar kerja <i>pretest</i> . b) Guru menutup pertemuan dengan mengucapkan salam	a) Siswa mengumpulkan lembar kerja <i>pretest</i> . b) Siswa merespon salam dari guru	10 menit

**Tabel 3.6 Jalannya Eksperimen Menulis Teks Deskriptif Sesudah Menggunakan Media
*Motion Graphic***

Pertemuan II Menggunakan Media *Motion Graphic* (*Post-Test*)

No	Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
1	Awal	a) Guru memberikan salam b) Guru mengabsen siswa	a) Siswa menjawab salam dari guru	10 menit
2	Kegiatan Inti	a) Guru menjelaskan (apersepsi), kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran teks deskriptif dengan langkah menggunakan	a) Siswa mendengarkan dan memahami penjelasan mengenai tujuan dan kompetensi teks deskriptif	10 menit

		<p>media <i>motion graphic</i> yang harus dikuasai oleh siswa.</p> <p>b) Menunjukkan langkah-langkah menggunakan <i>motion graphic</i>.</p> <p>c) Mempersilahkan siswa mengamati tayangan film yang sudah di edit berjudul “(kue cucur) iklan komersial” ditampilkan menggunakan <i>projector InFocus</i>,</p>	<p>dengan media <i>motion graphic</i> yang disampaikan oleh</p> <p>b) guru. Siswa mengamati, menyimak langkah-langkah menggunakan <i>motion graphic</i></p> <p>c) Siswa Mengamati film “(kue cucur) iklan komersial” yang ditayangkan guru.</p>	
	Menanya	a) Menanyakan tentang film “(kue cucur) iklan komersial” yang ditayangkan dalam video/film.	a) Menjawab tentang film “(kue cucur) iklan komersial” yang ditayangkan	5 menit
	Menalar	a) Guru menyuruh siswa menalar urutan peristiwa dalam film “(kue cucur) iklan komersial”	a) Siswa melakukan menalar urutan peristiwa tentang film “(kue cucur) iklan komersial”	5 menit
	Mencoba	<p>a) Guru memberikan <i>pasttest</i> dengan media <i>motion graphic</i></p> <p>b) Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan lembar kerja <i>pasttest</i>.</p>	<p>a) Siswa mengerjakan <i>pasttest</i> yang diberikan guru</p> <p>b) Siswa mengumpulkan lembar kerja <i>pasttest</i>.</p>	<p>25 menit</p> <p>15 menit</p>
	Akhir	a) Melakukan refleksi dengan menanyakan kesulitan yang dialami siswa saat menulis teks deskriptif.	a) Siswa memberitahukan kesulitan yang dialami peserta didik saat menulis teks deskriptif dan memberitahukan kelebihan penggunaan media <i>motion graphic</i> setelah dan sesudah	10 Menit

			menggunakannya.	
		b) Guru memberi motivasi kepada peserta didik dan menutup pertemuan dengan mengucapkan salam	b) Siswa merespon salam dari guru	

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis untuk mencapai hasil yang maksimal. Langkah-langkah analisis tersebut dapat dilakukan dengan:

1. Memeriksa tugas siswa
- c. Memberikan skor terhadap tugas siswa
- d. Menstabilasi skor tugas *pre-test* dan *post-test* siswa
- e. Menghitung nilai rata-rata hitung untuk data sampel yaitu *pre-test* dan *post-test* siswa

(Ekawati Kusumastutik, Ludfi Arya Wardana, 2023), menghitung nilai rata-rata digunakan rumus:

$$Mx = \frac{FX}{n}$$

Keterangan:

Mx = Mean (rata-rata)

FX = Jumlah skor

n = jumlah siswa

Menghitung simpangan baku S1 dan S2 dari varians sebelum dan sesudah diberikan perlakuan digunakan dengan rumus:

$$SDx = \sqrt{\frac{FX^2}{N}}$$

$$S^2 = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

Varians gabungan dengan rumus:

$$S^2 = \sqrt{\frac{n \sum f_i X_i^2 - (\sum f_i X_i)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

S^2 = simpangan baku (standar deviasi)

X_i = jumlah skor

f_i = jumlah dari frekuensi untuk nilai X_i

f = frekuensi untuk nilai x_i

n = jumlah sampel

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Menurut (Lovisia, 2018). “uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji lilifors dengan langkah-langkah sebagai berikut”.

1. Data pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S} \quad (\bar{X} \text{ dan } S \text{ masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel}).$$

2. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan data distribusi normal baku kemudian dihitung peluang dengan rumus : $F(Z_i) = F(Z \leq Z_i)$

3. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i jika proporsi dinyatakan oleh $S(Z_1)$, maka $S(Z_1) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_1}{n}$

4. Hitunglah selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian menentukan harga mutlaknya.
5. Menentukan harga terbesar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Harga terbesar itu disebut L_o . Untuk menerima dan menolak distribusi normal penelitian dapat dibandingkan nilai L_o dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji lilifors dengan taraf $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian $L_o \leq L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ populasi tidak berdistribusi normal.

3.7.2 Uji Homogeniti

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan atau perbedaan dua telah berulang kali ditekankan adanya asumsi bahwa populasi mempunyai varians yang sama agar menaksir dan menguji dapat berlangsung. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian mengenai kesamaan dua varians masing-masing data *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

3.7.3 Uji Hipotesis

Menurut (Usmadi, 2020), untuk melakukan uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji “t” dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{S^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Dengan rumus varians gabungan:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S^2_{X_1} + (n_2 - 1)S^2_{X_2}}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t : Distribusi t_2

\bar{x}_1 : Nilai rata-rata kelas *pretest*

\bar{x}_2 : Nilai rata-rata *posstest*

S_1^2 : Standar deviasi *pretest*

S_2^2 : Standar deviasi *posstest*

n_1 : Jumlah sampel pada *pretest*

n_2 : Jumlah sampel pada *posstest*

Untuk menguji hipotesis penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan t_0 dengan t tabel pada derajat $N-1$ dan tingkat kepercayaan α 0,05 5%. Berdasarkan t_{tabel} dapat ditemukan bahwa H_0 diterima apabila t hitung $>$ t tabel yang sekaligus menolak H_0 .

