

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MENEMUKAN
KARAKTER TOKOH PADA CERITA RAKYAT
ASAL MULA DANAU TOBA OLEH SISWA KELAS X SMA NEGERI 1
SIANTAR NARUMONDA TOBA SAMOSIR TAHUN
PEMBELAJARAN 2017-2018**

SKRIPSI

Oleh:

SURYADI HAMDAN SITUMORANG

NPM.1302040133



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
201**

ABSTRAK

Suryadi Hamdan Situmorang. NPM. 132040133. Pengaruh Media Animasi terhadap kemampuan Menemukan karakter tokoh pada cerita rakyat *Asal Mula Danau Toba* oleh Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Toba Samosir Tahun Pembelajaran 2017-2018. Skripsi. Medan. Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Media Animasi terhadap kemampuan menemukan karakter tokoh pada cerita rakyat “Asal Mula Danau Toba” oleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Tahun Pembelajaran 2017-2018. Masalah dalam Penelitian ini dibatasi pada kemampuan menemukan kakarakter tokoh pada cerita rakyat dengan menggunakan media animasi oleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda tahun pembelajaran 2017-2018.

Populasi dalam penelitian ini adalah beerjumlah 72 orang yaitu kelas X IPA 2 berjumlah 36 orang sebagai kelompok eksperimen dan kelas X IPA 3 berjumlah 36 orang sebagai kelompok kontrol.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan *posttest-Only control Design*. Yaitu penelitian yang bertujuan untuk mencari pengaruh antara kelompok yang diberi perlakuan (X_1) dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan (X_2) menggunakan satu kali posttest. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur keberhasilan media ini adalah tes esai dalam bentuk kegiatan lembar siswa.

Kemampuan menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat dengan menggunakan media animasi pada kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata 84,03. Nilai tertinggi 100,00 yang dikategorikan baik sekali dan nilai terendah 66,67 yang dikatergorikan cukup. Sedangkan pada kelompok kontrol dengan nilai rata-rata 72,45. Nilai tertinggi 91,67 dikatakan baik sekali dan nilai terendah 58,33 yang dikatakan kurang.

Berdasarkan hasil hipotesis, diperoleh $t_{hitung} = 1,78$ Selanjutnya t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan dk $(n_1+n_2)-2 = (36+36) -2 = 70$, maka diperoleh $t_{tabel} 1,70$. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $1,78 > 1,70$. Maka H_a diterima, dengan hipotesis yang berbunyi Ada pengaruh yang signifikan pembelajaran media animasi terhadap kemampuan menemukan karakter tokoh pada cerita rakyat “Asal Mula Danau Toba” oleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Toba Samosir Tahun pemebelajaran 2017-2018.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Rahmat Illahi, Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga peneliti pada kesempatan ini dapat menyelesaikan karya ilmiah berupa skripsi sebagai tugas akhir untuk meraih gelar sarjana pada program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Shalawat dan Salam Kebaginda Nabi Muhammad SAW yang menjadi sumber keteladanan (Uswatun Hasanah) Bagi Umat manusia, dan Semoga kita mendapat Syafa'atnya di Yaumil Akhir Kelak, Amin Yaa Rabbal Alamin.

Skripsi yang berjudul, “ Pengaruh Media Animasi terhadap Kemampuan Menemukan Karakter Tokoh pada Cerita Rakyat “Asal Mula Danau Toba” oleh Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Toba Samosir Tahun Pembelajaran 2017-2018”. Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak kesulitan karena terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan buku yang relevan. Namun berkat motivasi dosen, keluarga, teman-teman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga dan teristimewa kepada kedua orang tua Ayahanda H. Bilson Situmorang

dan Ibunda Jaera Sitompul, S.Pd.I yang telah mendidik, membimbing peneliti dengan kasih sayang, doa, serta bantuan materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan dan peneliti juga tidak lupa berterima kasih kepada untaian dibawah ini.

1. Dr. Agussani, M.AP. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
2. Dr, Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
4. Dr. Mhd. Isman, M.Hum. ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
5. Ibu Aisyah Aztry, S.Pd., M.Pd. Seketariat Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan,
6. Drs. Tepu Sitepu, M.Si. Dosen Pembimbing yang telah membimbing, membantu, baik motivasi, memberikan saran, serta masukan dalam penulisan skripsi ini.

7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bantuan dan bimbingan selama dibangku perkuliahan .
8. Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Muhammadiyah Sumatera Utara medan.
9. Bapak Piner Sihotang, S.Pd., M.Si Kepala SMA Negeri 1 Siantar Narumonda dan Ibu Melati Aritonang, S.Pd dan seluruh staf yang telah memberikan izin riset Disekolah tersebut.
10. Seluruh Keluarga Besar Op Delima Situmorang, terkhusus kepada kakanda Sri Wahyuni Situmorang, S.Pd, Yulianti Situmorang, S.Pd dan Abang Ipar Salman Alfarisi S.H.I yang telah membantu baik dalam motivasi baik dalam hal motivasi, moril maupun semangat yang tiada henti.
11. Terkhusus kepada Abangda Almarhum Winner James Situmorang S.Pd.I semoga Tenang di Alam Barzah dan semoga kita dipertemukan disuatu masa yang telah Allah Temukan. Amin.
12. Sahabat-sahabat perjuangan yang telah mebantu peneliti Edianto Maulana, Halim, Fachru Rozi, Fahrini Hazra, Hasnidar Lubis, Dina Mariana dan teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
13. Kepada Keluarga Besar PK IMM FKIP UMSU, Terkhusus Semeseteran tahun amaliyah 2013.

14. Kepada teman-teman Sejawat keluarga Besar Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia kelas C Pagi 2013, yang telah membantu peneliti selama menyelesaikan Studi dengan penuh perhatian.

Akhirnya peneliti mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia Pendidikan pada umumnya dan bagi peneliti khususnya. Tiada kata yang terbaik selain kata bersyukur. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, terkhusus kepada Allah SWT. Semoga kebaikan yang telah diberikan dibalas Allah SWT dan juga peneliti Mohon ma'af apabila ada khilaf dari lisan maupun tingkah laku dan mohon Ampun Kepada Allah SWT atas Segala dosa. Amin Humma Amin..

Wassalamu'alaikum

Medan, Oktober 2017

Peneliti

Suryadi Hamdan Situmorang

NPM: 1302040133

DAFTAR ISI

	HALAMAN
ABSTRA	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	6
A. Kerangka Teoritis.....	6
1. Hakikat Media Pembelajaran	7
2. Pengertian cerita rakyat.....	8
3. Media Berbasis Media Audio-visual.....	8
a. Pengertian Media Audio-visual.....	8
b. Bentuk-bentuk Media Berbasis Audio-visual	10
c. Langkah-langkah pembelajaran media Audio-visual.....	11
d. Pengertian karakter.....	12
e. Langkah-langkah Menentukan Karakter Tokoh dalam cerita rakyat.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	15
a. Lokasi dan Waktu Penelitian	15
b. Populasi dan Sampel	16
c. Metode Penelitian.....	18
d. Variabel Penelitian	22
e. Defenisi Operasional Variabel.....	22

f. Instrument Penelitian	23
g. Teknik Analisis Data.....	26
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Deskripsi Hasil Penelitian	31
B. Uji Analisis Data	44
1. Uji Normalitas Data	44
2. Uji Homogenitas Data.....	47
3. Mencari T_{hitung}	48
C. Diskusi Hasil Penelitian	51
D. Keterbatasan Penelitian.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Waktu Penelitian	16
Tabel 3.2 Jumlah Populasi	17
Tabel 3.3 Desain Penelitian <i>Posttest Only Control Design</i>	19
Tabel 3.4 Langkah-langkah Pelaksanaan Eksperimen dan Kontrol.....	20
Tabel 3.5 Aspek Penilaian tes Kemampuan Menemukan Karakter Tokoh	23
Tabel 4.1 Skor Mentah Pada Kelas Eksperimen.....	32
Tabel 4.2 Mencari Standar Deviasi Kelas Eksperimen.....	35
Tabel 4.3 Presentasi Nilai Akhir Menentukan Karakter Tokoh Dalam Cerita Rakyat Menggunakan Media Animasi	37
Tabel 4.4 Skor Mentah Pada Kelas Kontrol	38
Tabel 4.5 Mencari Standar Deviasi Kelas Kontrol	41
Tabel 4.6 Presentasi Nilai Akhir Kemampuan Kelas Kontrol dengan Menggunakan Model Ceramah.....	43
Tabel 4.7 Uji Normalitas Data Kemampuan Menemukan Karakter Tokoh Dalam Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Media Animasi	45
Tabel 4.8 Uji Normalitas Kemampuan Menemukan Karakter Tokoh Dalam Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Model Ceramah	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Petunjuk Soal.....	57
Lampiran 2 Daftar Hadir Siswa Kelas Eskperimen	60
Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen.....	62
Lampiran 4 Lembar Hasil Kerja Eksperimen	73
Lampiran 5 Daftar Hadir kelas kontrol	78
Lampiran 6 RPP Kelas Kontrol	80
Lampiran 7 Lembar Hasil Kelas kerja Kelas Kontrol.....	92
Lampiran 8 Dokumentasi Hasil Penelitian.....	98
Lampiran 9 K1	101
Lampiran 10 K2	102
Lampiran 11 K3	103
Lampiran 12 Berita Acara Bimbingan Proposal	104
Lampiran 13 Lembar Pengesahan Proposal	105
Lampiran 14 Surat Permohonan.....	106
Lampiran 15 Permohonan Perubahan Judul Skripsi	107
Lampiran 16 Surat Pernyataan Tidak Plagiat.....	108
Lampiran 17 Surat Pengesahan Hasil Seminar Proposal	109
Lampiran 18 Surat keterangan Seminar Proposal	110
Lampiran 19 Surat Izin Riset	111
Lampiran 20 Surat Balasan	112
Lampiran 21 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	113

Lampiran 22 Lembar Pengesahan Skripsi	114
Lampiran 23 Permohonan Ujian Skripsi.....	115
Lampiran 24 Surat Pernyataan	116
Lampiran 25 Tabel Nilai T.....	117
Lampiran 26 Tabel Nilai Z.....	122
Lampiran 27 Tabel Nilai L.....	123
Lampiran 28 Tabel Nilai F.....	124
Daftar Riwayat Hidup Peneliti	125

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Cerita rakyat yang merupakan bagian dari sastra rakyat adalah salah satu unsur kebudayaan yang perlu dikembangkan karena mengandung nilai-nilai budaya, norma-norma, dan nilai-nilai etika serta nilai moral masyarakat pendukungnya. Dengan mengetahui cerita rakyat tersebut, kita dapat mengetahui gambaran yang lebih banyak mengenai berbagai aspek kehidupan masyarakat tertentu dan dapat pula membina pergaulan serta pengertian bersama sebagai suatu bangsa yang memiliki aneka ragam kebudayaan.

Dizaman modrenisasi ini masih banyak siswa yang tidak mengetahui tentang cerita rakyat, dan pada saat ini murid masih banyak berfokus dengan penjelasan guru dalam proses belajar mengajar juga guru masih kurang paham dalam pengoperasian IT (Ilmu Teknologi) Sedangkan didalam kurikulum berbasis karakter atau disebut K13, siswa dituntut aktif dalam proses belajar dan guru dapat mengoperasikan komputer secara makhir dalam proses belajar mengajar.

Dalam kebudayaan masyarakat lama dikenal beberapa bentuk sastra lisan. Di antara bentuk-bentuk sastra lisan yang merupakan hasil cipta masyarakat lama (tradisional) itu adalah peribahasa, pantun, syair, dan prosa. Bentuk-bentuk kesusastraan itu diciptakan oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, yakni sebagai alat mengekspresikan pikiran dan perasaan serta sebagai alat menyampaikan petuah-petuah dan pendidikan.

Cerita rakyat merupakan karya Sastrayang berasal dari daerah. Cerita rakyat biasanya menceritakan tentang tragedi yang berada di daerah tersebut. Namun cerita ini masih banyak dipertanyakan keberadaanya.

Dibangku sekolah cerita rakyat sudah diperkenalkan sejak sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi, namun masih banyak siswa yang tidak mengetahui tentang cerita rakyat, khususnya cerita rakyat didaerahnya sendiri.

Berbagai upaya dilakukan pihak sekolah khususnya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk memperkenalkan cerita rakyat, diantaranya adalah dengan mencari cerita rakyat disekitar mereka. Akan tetapi, berdasarkan fenomena dilapangan pada saat melaksanakan PPL, masih banyak siswa tidak dapat menemukan karakter tokoh dalam cerita yang telah dibacanya, khususnya cerita rakyat. Media pembelajaran merupakan satu diantara penunjang bagi keberhasilan siswa dalam mencari karakter tokoh dalam cerita. Sumber masalahnya yakni siswa malas membaca cerita rakyat, karena bentuk buku cerita rakyat kurang menarik dan juga perpustakaan disekolah tidak menyediakan buku-buku bacaan cerita rakyat.

Pentingnya menemukan karakter dalam cerita rakyat seperti yang dipaparkan diatas, menggugah peneliti untuk melakukan penelitian terhadap **Pengaruh Media Animasi Terhadap Kemampuan Menemukan Karakter Tokoh Pada Cerita Rakyat Asal Mula Danau Toba Oleh siswa Kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Toba Samosir Tahun Pembelajaran 2017-2018.** Dengan Media ini diharapkan siswa dapat lebih mudah menemukan karakter tokoh

dalam cerita rakyat, dan juga untuk mengetahui pengaruh media audio ini. Peneliti melakukan *pre-test* dalam penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah upaya untuk mengumpulkan persoalan banyak masalah dengan jenis media pembelajaran yang terdiri atas media berbasis manusia, media berbasis visual dan media audio visual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu masih kurangnya kemampuan siswa dalam menentukan karakter tokoh dalam cerita, khususnya cerita rakyat. Masalah tersebut timbul karena tidak adanya alat penunjang yang mendukung keberhasilan siswa. Media pembelajaran merupakan satu diantara alat yang mampu menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yaitu dikhususkan pada pokok pembahasan Pengaruh Media Animasi Terhadap Kemampuan Menemukan Karakter Tokoh Pada Cerita Rakyat “ Asal Mula Danau Toba” Oleh siswa Kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Toba Samosir Tahun Pembelajaran 2017-2018. Dengan media ini diharapkan kemampuan siswa dalam menentukan karakter tokoh dalam cerita meningkat. Selain itu, untuk mengetahui pengaruh media animasi ini. Peneliti menggunakan *pre-tes* dalam penelitiannya.

D. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah-masalah yang diperoleh dari identifikasi masalah dalam bentuk pertanyaan, yaitu :

1. Bagaimana kemampuan menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat menggunakan media animasi oleh siswa Kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Toba Samosir Tahun Pembelajaran 2017-2018?
2. Bagaimana kemampuan menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat tanpa menggunakan media animasi oleh siswa Kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Toba Samosir Tahun Pembelajaran 2017-2018?
3. Apakah ada pengaruh media animasi terhadap kemampuan menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat oleh siswa Kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Toba Samosir Tahun Pembelajaran 2017-2018 ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuannya meliputi :

1. Mengetahui kemampuan menentukan karakter tokoh menggunakan animasi rakyat oleh siswa Kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Toba Samosir Tahun Pembelajaran 2017-2018 ?
2. Mengetahui kemampuan menentukan karakter tokoh tanpa menggunakan media animasi rakyat oleh siswa Kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Toba Samosir Tahun Pembelajaran 2017-2018 ?

3. Mengetahui pengaruh menggunakan media animasi terhadap kemampuan menentukan karakter tokoh rakyat oleh siswa Kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Toba Samosir Tahun Pembelajaran 2017-2018 ?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan yaitu :

1. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi bahasa Indonesia dalam upaya meningkatkan kemampuan menentuksan karakter tokoh dalam cerita, khususnya dalam cerita rakyat.
2. Sebagai bahan referensi bagi kalangan yang terkait untuk mengadakan penitian yang relevan.

BAB II
LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis merupakan landasan dalam mendekati permasalahan penelitian, karena didalam kerangka teoritis diuraikan teori-teori yang berhubungan dengan variabel yang akan diteliti. Menurut Arikunto (2006: 107) mengatakan “ kerangka teoritis merupakan wadah menerangkan variabel atau pokok permasalahan dalam penelitian.” Teori-teori tersebut digunakan sebagai bahan acuan untuk pembahasan selanjutnya. Dengan demikian, kerangka teoritis disusun agar penelitian diyakini kebenarannya.

Utuk memperoleh teori haruslah berpedoman kepada ilmu pengetahuan pastinya dengan jalan yang benar, karena belajar pada dasarnya merupakan proses mental yang terjadi didalam diri seseorang yang melibatkan kegiatan berfikir. Hal ini berkaitan dengan firman Allah SWT dalam surah Al- Alaq: 1-5 yang berbunyi :



Artinya: (1) bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah(3)Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah(4)yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam(5)Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

1. Hakikat Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Aspia (2013:18) mengatakan, “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.” Asyad (2015:2) mengatakan, “Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.”

Menurut Musfiquon (2012:28) mengatakan, “Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik dan non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.” Sementara Rusman (2012:60) mengatakan, “Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat peraga yang mampu menyampaikan pesan kepada peserta didik, serta media pembelajaran alat bantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, media pembelajaran berfungsi meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Pengertian Cerita Rakyat

Menurut Bascom (dalam Danandjaja, 1984 : 50) cerita rakyat prosa rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan besar, yaitu (1). Mite (*Myth*), (2). Legenda (*Legend*) dan (3). Dongeng (*Foktale*)”.

1. Mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para Dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa yang terjadi didunia lain atau didunia yang bukan kita kenal sekarang dan terjadi pada masa lampau
2. Legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite. Legenda ditokohi oleh manusia, walaupun adakalanya mempunyai sifat-sifat yang luar biasa dan sering kali dibantu oleh makhluk ajaib. Tempat terjadinya adalah seperti yang kita kenal ini. Karena waktunya terjadi belum terlalu lampau.
3. Dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat.

3. Media berbasis Audio-Visual

a. Pengertian media Audio-visual

Menurut Arsyad (2015:91) Media visual yang menggabungkan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan

yang penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

Media audio-visual merupakan media berbasis visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media audio-visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Audio-visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Sehingga media audio-visual mempunyai peran yang cukup sebagai perantara penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

Dalam proses mengajar seorang guru harus dapat menghidupkan kelas agar terjadi pembelajaran yang interaktif. Seorang guru harus cakap dalam mengendalikan kelas sehingga guru harus memiliki kreativitas yang tinggi agar tidak bosan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu contoh dapat menghidupkan kelas yaitu dengan adanya media audio-visual. Sehingga rasa ingin tau siswa kepada materi tersebut meningkat. Sanjaya (2013:135) mengatakan “Media audio-visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat misalnya, rekaman video, film, slide dan suara sebagainya. Kemampuan ini dianggap lebih baik dan menarik.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media audio-visual adalah alat bantu yang terdiri dari media audio yang disinkronkan dengan media visual, sehingga media audio-visual dapat dikatakan sebagai media animasi. Media animasi merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran penonton. Media Animasi dapat

membantu menggantikan tugas guru. Penyajian dapat diganti oleh media dan guru dapat beralih menjadi fasilitator belajar.

b. Bentuk bentuk media berbasis Audio-visual

Media audio dan audio-visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti tape recorder, hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali. Disamping itu tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. audio tape recorder jug dapat dibawa kemana-mana, dan karena tape recorder dapat menggunakan baterai, maka dapat dilapangan atau tempat yang tidak dapat terjangkau listrik.

Asyad (2015:142) membagi bentuk media audio-visual menjadi, sebagai berikut:

1. Radio dan tape

Penggunaan media audio dalam pembelajaran dibatasi hanya oleh imajinasi guru dan siswa. Media audio dapat digunakan dalam semua fase pembelajaran mulai dari pengantar atau pembukaan ketika memperkenalkan topik bahasan sampai evaluasi hasil belajar siswa. Penggunaan media audio sangat mendukung sistem pembelajaran tuntas (*mastery learning*). Siswa yang belajarnya lamban dapat memutar kembali dan mengulangi bagian-bagian yang belum dikuasainya. Di lain pihak, siswa dapat belajar dengan cepat bisa maju terus sesuai dengan tingkat dan kecepatanya dalam belajarnya.

2. Kombinasi slide dan suara

Gabungan slide (film bingkai) dengan tape audio adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah diproduksi. Sistem multimedia ini paling mudah diproduksi. Sistem multimedia ini serba guna, mudah digunakan, dan cukup efektif untuk pembelajaran kelompok atau pembelajaran perorangan dan belajar mandiri. Jika didesain dengan baik, sistem multimedia gabungan slide dan tape dapat membawa dampak yang dramatis dan tentu saja dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Langkah-langkah pembelajaran media Animasi

Langkah langkah menggunakan media audio-visual adalah sebagai berikut :

a. Persiapan

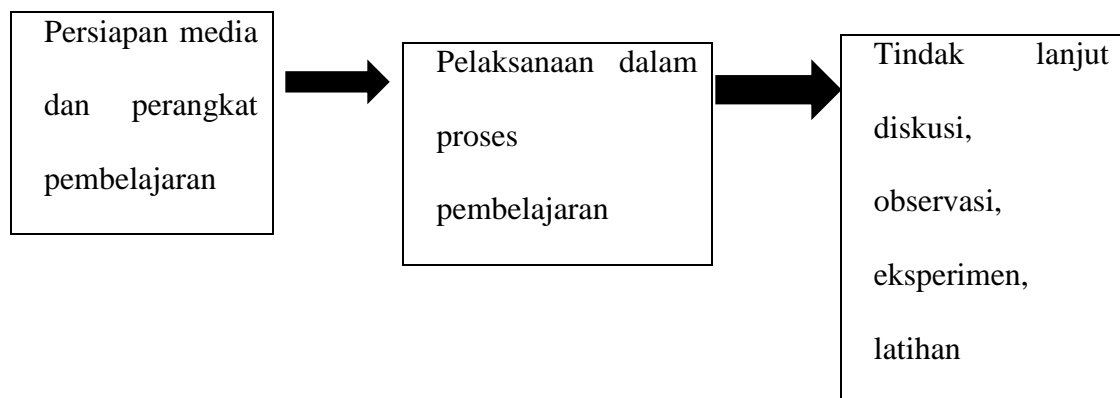
Kegiatan yang dilakukan oleh para guru saat persiapan yaitu : (1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, (2) mempelajari buku petunjuk penggunaan media, (3) menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan/penyajian

Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan seperti (1) memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan, (2) menjelaskan tujuan yang akan dicapai, (3) menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung, (4) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

c. Tindak lanjut

Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan audio visual. Disamping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektifitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bisa dilakukan diantaranya diskusi, observasi, eksperimen, latihan dan tes adaptasi dari Sumarsoni (2011, Blog.*Elearning-unesa.ac.id*)



d. Pengertian karakter

Menurut (Ditjen Mandikdasme Kementerian Pendidikan Nasional), Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap bertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat. Sementara

Alwisol menjelaskan pengertian karakter sebagai penggambaran tingkah laku dengan menonjolkan nilai (benar-salah, baik-buruk) baik secara eksplisit maupun implisit. Karakter berbeda dengan kepribadian kerana pengertian kepribadian dibebaskan dari nilai. Meskipun demikian, baik kepribadian (personality) maupun karakter berwujud tingkah laku yang ditujukan kelingkungan sosial, keduanya relatif permanen serta menuntun, mengerahkan dan mengorganisasikan aktifitas individu. <http://pustaka.pandani.web.id/2013/03/pengertian-karakter.html> diunduh 30 juli 2017 pukul 13.23

Jadi dapat disimpulkan bahawa karakter merupakan sifat seseorang yang dapat dinilai dari tingkah laku, ucapan maupun dari kepribadian seseorang.

e. Langkah-langkah Menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita rekaan sehingga peristiwa itu menjalin suatu cerita, sedangkan cara sastrawan menampilkan tokoh disebut penokohan (Amiruddin, 1984:85)

Menurut Abrams (1999:32-33) tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya kreatif, atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecendrungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Jadi tokoh adalah pelakuyang terdapat dalam suatu cerita yang menempati posisi sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, moral atau suatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca.

Cara menemukan karakter tokoh dalam cerita dibedakan dalam beberapa jenis, yaitu :

1. Pikiran tokoh

Pengarang berusaha menunjukkan watak tokoh berdasarkan cara tokoh tersebut berpikir atau beramsumsi terhadap suatu hal. Pembaca dapat mengetahui watak tokoh berdasarkan pola pikir tokoh tersebut.

2. Percakapan antar tokoh

Dengan percakapan kita bisa menilai seperti apa watak orang yang berbicara tersebut. Begitu juga tokoh-tokoh dalam cerpen yang sedang berinteraksi. Pembaca akan bisa menilai seperti apa watak tokoh berdasarkan kata-kata yang dilontarkan ketika mereka bercakap-cakap.

3. Tindakan tokoh

Pengarang biasanya akan mencoba menyampaikan watak tokoh melalui tindakan-tindakan yang dilakukannya. Misalnya, tokoh A dinilai rendah hati dan suka menolong karena ia sering melakukan kegiatan-kegiatan sosial. Tokoh B dinilai licik karena ia melakukan-tindakan yang menguntungkan dirinya sendiri tapi merugikan orang lain.

4. Pendapat tokoh lain

Kaitannya dengan tokoh lain didalam cerita, selain melalui percakapan, pembaca juga dapat mengetahui watak seorang tokoh melalui pendapat, komentar atau amanat dari tokoh lainnya dan dari kisah tersebut.. <https://prelo.co.id/blog/cara-menyampaikan-watak-tokoh-dalam-cerpen/> diunduh 30 Juni 2017 pukul 13.33

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMA NEGERI 1 SIANTAR NARUMONDA yang berada di Jalan Sma Siantar Narumonda kecamatan Siantar Narumonda Kabupaten Toba Samosir. Adapun pertimbangan peneliti memilih lokasi tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Di sekolah tersebut belum pernah diteliti judul yang menyangkut dalam penelitian ini.
- b. Di sekolah tersebut memungkinkan peneliti untuk mengambil data.
- c. Jumlah siswa di SMA Negeri 1 Siantar Narumonda memadai untuk dijadikan sampel penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih akurat.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2017-2018 mulai bulan Juli sampai Oktober dengan tahun pembelajaran 2017-2018.

Tabel 3.1
Jadwal Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																										
		Mei				Juni					Juli				Agustus				September					Oktober				
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
1	Penulisan Proposal			■	■	■	■																					
2	Bimbingan Proposal							■	■	■	■	■																
3	Seminar Proposal												■															
4	Perbaikan Proposal												■															
5	Surat Izin Penelitian												■															
6	Pelaksanaan Penelitian													■	■	■	■											
7	Pengumpulan Data																■	■	■	■								
8	Pengolahan Data																	■	■	■	■							
9	Penulisan Skripsi																		■	■	■	■	■					
10	Bimbingan Skripsi																			■	■	■	■	■				
11	Sidang Skripsi																										■	

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Hal yang terlebih dahulu harus diperlihatkan dalam melakukan penelitian yaitu populasi. Sugiyono (2009 : 80) mengatakan “ Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya.” Berdasarkan paparan diatas, dan sesuai dengan judul penelitian, maka yang menjadi populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Tahun Pembelajaran 2016-2017 yang terdiri atas 6 Kelas dengan jumlah keseluruhan 260 orang sebagaimana terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2

Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah Kelas
1	X-IPA 1	36 Orang
2	X-IPS 2	36 Orang
3	X-IPA 3	36 Orang
4	X- IPS 1	36 Orang
5	X-IPS 2	36 Orang
6	X-IPS 3	36 Orang
	Jumlah	216 Orang

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili karakteristik populasi secara menyeluruh. Sampel dibutuhkan apabila populasi secara menyeluruh. Sampel dibutuhkan apabila populasi yang diteliti jumlahnya besar atau banyak. Hal ini sangat memudahkan peneliti untuk membahasnya sesuai dengan kemampuan dan biaya yang tersedia. Menurut Sugiyono (2009: 81) “ Sampel adalah bagian dari

jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Berdasarkan pemaparan tersebut, secara sederhana sampel dapat diartikan sebagian dari populasi yang menjadi data yang sebenarnya dalam suatu penelitian.

Karena kelas dari populasi terdiri dari 6 kelas, maka dalam penelitian ini diambil hanya dua kelas saja sebagai sampel. Pemilihan sampel ini dilakukan dengan menggunakan acak yaitu dengan cara :

1. Mengambil kertas sebanyak satu lembar
2. Menggulung menjadi 6 bagian
3. Menulis setiap kelas pada masing-masing kelas
4. Menggulung satu persatu
5. Baru memasukkan kertas kedalam sebuah wadah, kemudian mengaduk-aduk kertas tersebut dan mengambil gulungan kertas sebanyak dua Kelas, yaitu kelas X-IPA 2 dan kelas X IPA 3

Dari penjarangan sampel yang diperoleh kelas X-IPA 2 sebanyak 36 orang merupakan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran animasi dan kelas X IPA 3 merupakan kelas kontrol.

C. Metode Penelitian

Metode merupakan salah satu komponen penentu keberhasilan dalam suatu penelitian. Metode yang paling baik adalah metode yang sesuai dan tepat dengan masalah yang akan diteliti. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar penggunaan media pembelajaran Media Animasi terhadap kemampuan menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat.

Di dalam desain ini peneliti mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Observasi dilakukan setelah perlakuan diberikan kepada kedua kelas dengan rincian kelas X-IPA 2 yang berjumlah 36 orang merupakan kelas eksperimen dan kelas X-IPA 3 yang berjumlah 36 orang merupakan kelompok kontrol. Adapun desain yang digunakan sebagaimana digambarkan sugiyono (2008 : 107) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Desain Penelitian Posttest-Only Control Design

No	Kelas	Kelompok	Perlakuan (Treatment)	Posttest
1	X-IPA 2	R ₁	X	O ₂
2	X-IPA 3	R ₂		O ₄

Keterangan:

R₁: Kelas Eksperimen

R₂: Kelas Kontrol

X : Perlakuan dengan media animasi pembelajaran

O₂ : Postes kemampuan menentukan karakter tokoh kelompok eksperimen

O₄ : Postes kemampuan menentukan karakter tokoh dalam kelompok kontrol

Tabel 3.4

Langkah-langkah pelaksanaan eksperimen menentukan karakter tokoh cerita rakyat

Menggunakan media animasi	Tanpa menggunakan media	Jumlah
<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengucapkan salam. - Guru dan peserta didik berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. - Guru mengabsen peserta didik sebelum pelajaran dimulai. - Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi pembelajaran kepada peserta didik 	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengucapkan salam. - Guru dan peserta didik berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. - Guru mengabsen peserta didik sebelum pelajaran dimulai. - Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi pembelajaran 	<p>10 Menit</p>

	kepada peserta didik..	
<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menggunakan media animasi sesuai kebutuhan dan perkembangan siswa. - Guru membentuk siswa secara berkelompok. - Siswa mengamati gambar yang disajikan oleh guru. - Guru mengarahkan perhatian masing-masing kelompok pada video dan mengajukan pertanyaan. 	<p>Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan materi tentang Cerita Rakyat. - Guru dan siswa bertanya jawab tentang cerita rakyat. - Guru membacakan cerita “asal usul danau toba” secara lisan - Guru memberikan tugas menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat dalam bentuk kelompok 	<p>40 Menit</p>

<p>Kegiatan akhir.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penugasan menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat - Guru membimbing siswa dalam merangkum menyimpulkan - Melakukan refleksi 	<p>Kegiatan akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penugasan menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat - Guru memberikan kesimpulan dari pelajaran tersebut 	<p>40 Menit</p>
--	---	---------------------

D. Variabel Penelitian

Adapun variable penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Variabel X_1 (bebas) yaitu kemampuan menentukan karakter tokoh menggunakan Media Animasi
- 2) Variabel X_2 (terikat) yaitukemampuan menentukan karakter tokoh tanpa menggunakan media.

E. Defenisi Operasional Variabel

1. **Media animasi** merupakan media yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka dan simbol ataugambar. Media animasi memegang peranan sangat penting dalam proses pembelajaran. Media animasi dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

2. **Cerita rakyat** merupakan karya sastra sederhana yang ditulis oleh seseorang, namun memiliki berbagai pendukung diantaranya pengetahuan, suasana, pikiran maupun perasaan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk menjangkau data penelitian. Data merupakan informasi yang harus diperoleh dari setiap penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dengan bentuk penugasan. Adapun indikator penilaian dalam menentukan karakter tokoh adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5

Aspek penilaian tes kemampuan menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skala skor	skor
1	Pikiran tokoh	a. Siswa mampu menjelaskan karakter tokoh melalui pikiran tokoh secara tepat	3	3
		b. Siswa mampu	2	

		<p>menjelaskan karakter tokoh melalui pikiran tokoh cukup tepat</p> <p>c. Siswa mampu menjelaskan karakter tokoh melalui pikiran tokoh kurang tepat</p>	1	
2	Percakapan antar tokoh	<p>a. Siswa mampu menjelaskan karakter tokoh melalui percakapan antar secara tepat</p> <p>b. Siswa mampu menjelaskan karakter tokoh melalui percakapan anatar tokoh cukup tepat</p> <p>c. Siswa mampu menjelaskan karakter tokoh melalui</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	3

		percakapan antar tokoh kurang tepat		
3	Tindakan Tokoh	<p>a. Siswa mampu menemukan karakter tokoh melalui tindakan tokoh secara tepat</p> <p>b. Siswa mampu menjelaskan karakter tokoh melalui tindakan tokoh cukup tepat</p> <p>c. Siswa mampu menjelaskan karakter tokoh melalui tindakan tokoh kurang tepat</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	3
4	Pendapat tokoh lain	<p>a. Siswa mampu menjelaskan karakter tokoh melalui pendapat tokoh lain secara tepat.</p> <p>b. Siswa mampu menjelaskan karkter tokoh melalui pendapat</p>	<p>3</p> <p>2</p>	3

		tokoh lain cukup tepat. c. Siswa mampu menjelaskan karakter tokoh melalui pendapat tokoh lain kurang tepat.	1	
Total Skor				12

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, dengan rumus-rumus di bawah ini.

1. Menghitung skor mentah tiap-tiap anggota sampel, baik untuk variabel X_1 maupun variabel X_2
2. Mentabulasi dari variabel X_1 dan X_2 mencari mean (\bar{X}) dan standar deviasi (SD) menurut Arikunto (2011:264) dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

X = Jumlah Frekuensi

N = Jumlah Sampel

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N}}$$

Keterangan :

SD= Standar Deviasi

X = Jumlah Kuadrat Nilai Frekuensi

N = Jumlah Sampel

F = Frekuensi

3. Menghitung Persentase Nilai Akhir menurut Arikunto (2011:245)

80-100 = Baik Sekali

66-79 = Baik

56-65 = Cukup

40-55 = Kurang

30-39 = Gagal

4. Menurut Sugiyono (2016:181) mencari besar perbedaan hasil menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat menggunakan media animasi X_1 dan kelas X_2 yang diajarkan dengan model ceramah. Digunakan teknik analisis data dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan nilai } SE = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Skor rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Skor rata-rata kelas kontrol

SE = Varians

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelas kontrol

S_1 = Varian kelas eksperimen

S_2 = Varian kelas kontrol

5. Melakukan uji persyaratan analisis data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dengan menggunakan uji liliefors dengan langkah langkah yang dikemukakan Sudjana (2002:466) sebagai berikut.

- 1) Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bentuk baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

Keterangan:

X_i = Batas kelas

\bar{X} = Rata-rata

S = Standar Deviasi

2) Untuk tiap bilangan baku ini digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$ dengan menggunakan distribusi normal.

3) Selanjutnya menghitung proporsi dinyatakan dengan S_{Z_i} dengan rumus:

$$S(Z_i) = \frac{Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang diambil } \leq Z_i}{n}$$

4) Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.

5) Ambil harga mutlak yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut dan dinyatakan dengan L_0 .

6) Diambil harga mutlak terbesar (L_0) untuk menerima atau menolak hipotesis, lalu bandingkan dengan L_0 dengan nilai kritis yang diperoleh dari daftar nilai kritis L untuk diuji dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan kriteria:

Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal.

Jika $L_0 > L_{tabel}$ maka sampel tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Jika dalam pengujian normalitas data berdistribusi normal, maka dilakukan uji homogenitas normalitas yaitu menguji kesamaan varians, menggunakan uji F sesuai rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Varians dari kelompok besar

6. Pengujian Hipotesis

Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$ atau 5 % dengan ketentuan:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak H_a diterima dengan pengertian ada pengaruh signifikan media visual terhadap kemampuan menentukan karakter tokoh oleh siswa kelas X SMAN N 1 Siantar Narumonda Tahun Pembelajaran 2017-2018

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Mengukur pengaruh penggunaan media animasi terhadap menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat, maka digunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang berupa *pre-test*. Setelah hasil kerja siswa terkumpul, selanjutnya adalah memberikan skor sesuai dengan aspek penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil tes yang telah diperiksa maka nilai yang diperoleh siswa disajikan dalam bentuk tabel berikut.

a. Data Kemampuan Menentukan Karakter Tokoh usul dengan menggunakan Media Animasi.

Berdasarkan hasil test kempuan menemukan karakter tokoh yang dilakukan terhadap 36 siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Siantar Narumonda tahun pembelajaran 2016-2017 diperoleh sebagai berikut.

1. Deskripsi Skor Kemampuan Menentukan Karakter Tokoh Dalam Cerita Rakyat Menggunakan Media Animasi.

Tabel 4.1
Skor Mentah pada Kelas eksperimen

NO	NAMA SISWA	PT	PA	TK	PL	S. Mentah	Nilai
1	Monica N. Butarbutar	3	3	3	2	11	91,67
2	Delima K. Siangunsong	3	3	3	3	12	100,00
3	Nova Butarbutar	3	3	2	2	9	75,00
4	Tesalonika Manurung	3	3	3	2	11	91,67
5	Ezra Clara D. L. Tobing	3	3	3	3	12	100,00
6	Monica R. Siringo-ringo	3	3	3	2	11	91,67
7	Rivai Situmorang	3	3	3	2	11	91,67
8	Lindung Sianturi	3	3	3	3	12	100,00
9	Ricky Hutapea	3	3	3	3	12	100,00
10	Mayam Sibuea	3	3	3	2	11	91,67
11	Onesimus Gust Manurung	3	3	3	2	11	91,67
12	Melida Marpaung	3	2	3	2	10	83,33
13	Selvi Melanita Siahaan	3	3	3	3	12	100,00
14	Senfina Marpaung	3	3	3	2	11	91,67
15	Fitry Vebioa Marpaung	3	3	3	2	11	91,67
16	Rhema Gabrelia Doloksaribu	3	2	3	2	10	83,33
17	Berkat Afni M. Manurung	3	3	2	2	9	75,00

18	Hanna Sri Monica Manurung	2	2	2	2	8	66,67
19	Samuel Ebenezer Napitupulu	3	3	2	2	9	75,00
20	Reinhart L. Marpaung	2	2	2	2	8	66,67
21	Agnes Sitorus	3	2	3	2	10	83,33
22	Gunawan Manurung	3	3	2	2	9	75,00
23	Josua Situmorang	3	3	2	2	9	75,00
24	Yogi Fritz p. Butarbutar	2	2	2	2	8	66,67
25	Manuel Erward Marpaung	3	3	2	2	9	75,00
26	Sri Wulandari Simangunsong	2	2	2	2	8	66,67
27	Mayasari Sitorus	3	3	2	2	9	75,00
28	Daniel Hutabarat	2	2	2	2	8	66,67
29	Faddly Manurung	3	3	2	2	9	75,00
30	Andronikus Situmorang	3	3	3	2	9	75,00
31	Parjuangan Pasaribu	3	3	3	2	11	91,67
32	Guntur Napitupulu	2	2	2	2	8	66,67
33	Yusuf Sinaga	3	3	2	2	9	75,00
34	Vatresia Pangaribuan	3	3	3	3	12	100,00
35	Coray Sitorus	3	3	3	3	12	100,00
36	Ribka Restiani	3	3	3	3	12	100,00
JUMLAH						363	3025,00

Berdasarkan tabel di atas, jumlah nilai yang diperoleh siswa selanjutnya dibagi jumlah siswa untuk mencari nilai rata-rata.

1. Untuk Menghitung mean dan standar deviasi variabel X_1
 - a. Menghitung Mean

Rumus untuk mencari mean adalah sebagai berikut

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{3.025.00}{36} = 84.03$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda dalam menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat menggunakan media animasi adalah 84.03.

- b. Menghitung Standar Deviasi

Setelah mean diketahui, maka langkah selanjutnya adalah mencari standar deviasinya. Untuk itu peneliti menggunakan rumus

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N}}$$

Untuk mencari standar deviasi diperlukan kerja sebagai berikut

Tabel 4.2
Mencari Standar Deviasi

NO	NAMA SISWA	x_1	fx^1	fX^2
1	Monica N. Butarbutar	91,67	7,64	58,35
2	Delima K. Siangunsong	100,00	15,97	255,11
3	Nova Butarbutar	75,00	-9,03	81,50
4	Tesalonika Manurung	91,67	7,64	58,35
5	Ezra Clara D. L. Tobing	100,00	15,97	255,11
6	Monica R. Siringo-ringo	91,67	7,64	58,35
7	Rivai Situmorang	91,67	7,64	58,35
8	Lindung Sianturi	100,00	15,97	255,11
9	Ricky Hutapea	100,00	15,97	255,11
10	Mayam Sibuea	91,67	7,64	58,35
11	Onesimus Gust Manurung	91,67	7,64	58,35
12	Melida Marpaung	83,33	-0,69	0,48
13	Selvi Melanita Siahaan	100,00	15,97	255,11
14	Senfina Marpaung	91,67	7,64	58,35
15	Fitry Vebioa Marpaung	91,67	7,64	58,35
16	Rhema Gabrelia Doloksaribu	83,33	-0,69	0,48
17	Berkat Afni M. Manurung	75,00	-9,03	81,50

18	Hanna Sri Monica Manurung	66,67	-17,36	301,41
19	Samuel Ebenezer Napitupulu	75,00	-9,03	81,50
20	Reinhart L. Marpaung	66,67	-17,36	301,41
21	Agnes Sitorus	83,33	-0,69	0,48
22	Gunawan Manurung	75,00	-9,03	81,50
23	Josua Situmorang	75,00	-9,03	81,50
24	Yogi Frizt p. Butarbutar	66,67	-17,36	301,41
25	Manuel Erward Marpaung	75,00	-9,03	81,50
26	Sri Wulandari Simangunsong	66,67	-17,36	301,41
27	Mayasari Sitorus	75,00	-9,03	81,50
28	Daniel Hutabarat	66,67	-17,36	301,41
29	Faddly Manurung	75,00	-9,03	81,50
30	Andronikus Situmorang	75,00	-9,03	81,50
31	Parjuangan Pasaribu	91,67	7,64	58,35
32	Guntur Napitupulu	66,67	-17,36	301,41
33	Yusuf Sinaga	75,00	-9,03	81,50
34	Vatresia Pangaribuan	100,00	15,97	255,11
35	Coray Sitorus	100,00	15,97	255,11
36	Ribka Restiani	100,00	15,97	255,11
	Jumlah	3025,00		5190,97

Maka Standar Deviasinya (SD) adalah,

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{5190,97}{36}}$$

$$SD = \sqrt{144,19}$$

$$SD = 12,01$$

Disimpulkan, kemampuan menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat menggunakan media animasi oleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda tahun pemberlajaran 2017-2018 adalah mean 84,03 dan standar deviasi adalah 12,01.

2. Presentase Nilai Akhir

Tabel 4.3

**Presentase Nilai Akhir Menentukan Karakter Tokoh Dalam Cerita Rakyat
Menggunan Media Animasi**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
80-100	Sangat Baik	20	55,56%
70-79	Baik	10	27,78%
60-69	Cukup	6	16,67%
50-59	Kurang	-	-
0-49	Sangat kurang	-	-
Jumlah		36	100,00%

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kelas eksperimen dalam menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat menggunakan media animasi adalah 20 orang siswa (55,56%) baik sekali, 10 orang siswa (27,78%) baik dan 6 orang siswa (16,67%) cukup.

3. Deskripsi Skor Kemampuan Menentukan Karakter Tokoh Dalam Cerita Rakyat Dengan menggunakan Model Ceramah.

Tabel 4.4
Skor Mentah pada Kelas Kontrol

NO	NAMA SISWA	PT	PA	TK	PL	S. Mentah	Nilai
1	Figo Manurung	2	3	2	2	9	75,00
2	Ferdinand Pakpahan	3	2	2	1	8	66,67
3	Dian Winda Tamba	3	3	3	2	11	91,67
4	Arta Sari Sitorus	3	2	2	2	9	75,00
5	Surpri Parsaoran Sinambela	2	2	2	1	7	58,33
6	Hery O.B Sirait	3	2	2	1	8	66,67
7	Desmon Pasaribu	3	3	3	2	11	91,67
8	Christofel Sitorus	2	2	2	2	8	66,67
9	Nanda Prayestya	2	3	3	2	10	83,33
10	Leonardo Sinambela	3	2	2	1	8	66,67
11	Dani Manurung	3	3	3	2	11	91,67
12	Beanheart Marpaung	2	2	2	2	8	66,67

13	Veronika Marpaung	3	3	3	2	11	91,67
14	Yusri K. Pasaribu	3	2	2	1	8	66,67
15	Nurul Oktaviani Heris	3	2	2	1	8	66,67
16	Deby Julianti Manurung	3	2	2	2	9	75,00
17	Sondang Pebrian Sitorus	2	2	2	2	8	66,67
18	Lidya Novita E. Marpaung	3	2	2	2	9	75,00
19	Angelia Ningsih	2	3	3	2	10	83,33
20	Sarina Jaya Sitorus	3	2	2	1	8	66,67
21	Christie Nova Huatahaean	2	3	2	2	9	75,00
22	Leoni Dame Butarbutar	2	3	3	2	10	83,33
23	Angelia Indah Siallagan	3	2	2	2	9	75,00
24	Hokkop Paska Manurung	2	3	2	2	9	75,00
25	Putri Rachel G. Tampubolon	2	2	2	1	7	58,33
26	Alberto Siburian	3	2	2	1	7	58,33
27	Juasno Simangunsong	2	3	2	2	8	66,67
28	Zentena Marpaung	2	3	3	2	10	83,33
29	Ranika D. Sianipar	2	2	2	1	7	58,33
30	Eko F. Silaban	3	2	2	2	9	75,00
31	Lucyana Hutajulu	2	3	3	2	10	83,33
32	Irdayanti S Pardede	2	2	2	1	7	58,33

33	Martha Angelia Marpaung	2	3	2	2	9	75,00
34	Rantan Sitorus	3	2	2	1	8	66,67
35	Nanda Fitria simangunsong	3	2	2	1	8	66,67
36	Josua M. Sirait	2	2	2	1	7	58,33
	Jumlah					313	2608,33

Berdasarkan tabel diatas, jumlah nilai yang diperoleh siswa selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa untuk mencari nilai rata-rata.

4. Untuk Menghitung mean dan standar deviasi X_2

a. Menghitung Mean

Runus Untuk mencari mean sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{2608,33}{36} = 72,45$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat diketahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda dalam menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat menggunakan media ceramah adalah 72,45

b. Menghitung Standar Deviasi

Setelah Mean diketahui, maka langkah slanjutnya adalah mencari standar deviasinya (SD). Untuk itu peneliti menggunakan rumus,

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N}}$$

Untuk mencari standar deviasi diperlukan tabel kerja sebagai berikut,

Tabel 4.5

Mencari Standar Deviasi

NO	NAMA SISWA	x_1	fx^1	fx^2
1	Figo Manurung	75,00	2,55	6,48
2	Ferdinand Pakpahan	66,67	-5,79	33,49
3	Dian Winda Tamba	91,67	19,21	369,14
4	Arta Sari Sitorus	75,00	2,55	6,48
5	Surpri Parsaoran Sinambela	58,33	-14,12	199,38
6	Hery O.B Sirait	66,67	-5,79	33,49
7	Desmon Pasaribu	91,67	19,21	369,14
8	Christofel Sitorus	66,67	-5,79	33,49
9	Nanda Prayestya	83,33	10,88	118,37
10	Leonardo Sinambela	66,67	-5,79	33,49
11	Dani Manurung	91,67	19,21	369,14
12	Beanheart Marpaung	66,67	-5,79	33,49
13	Veronika Marpaung	91,67	19,21	369,14
14	Yusri K. Pasaribu	66,67	-5,79	33,49

15	Nurul Oktaviani Heris	66,67	-5,79	33,49
16	Deby Julianti Manurung	75,00	2,55	6,48
17	Sondang Pebrian Sitorus	66,67	-5,79	33,49
18	Lidya Novita E. Marpaung	75,00	2,55	6,48
19	Angelia Ningsih	83,33	10,88	118,37
20	Sarina Jaya Sitorus	66,67	-5,79	33,49
21	Christie Nova Huatahaean	75,00	2,55	6,48
22	Leoni Dame Butarbutar	83,33	10,88	118,37
23	Angelia Indah Siallagan	75,00	2,55	6,48
24	Hokkop Paska Manurung	75,00	2,55	6,48
25	Putri Rachel G. Tampubolon	58,33	-14,12	199,38
26	Alberto Siburian	58,33	-14,12	199,38
27	Juasno Simangunsong	66,67	-5,79	33,49
28	Zentena Marpaung	83,33	10,88	118,37
29	Ranika D. Sianipar	58,33	-14,12	199,38
30	Eko F. Silaban	75,00	2,55	6,48
31	Lucyana Hutajulu	83,33	10,88	118,37
32	Irdayanti S Pardede	58,33	-14,12	199,38
33	Martha Angelia Marpaung	75,00	2,55	6,48
34	Rantan Sitorus	66,67	-5,79	33,49

35	Nanda Fitria simangunsong	66,67	-5,79	33,49
36	Josua M. Sirait	58,33	-14,12	199,38
Jumlah		2608,33		3724,92

Maka Standar Deviasinya adalah.

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{3724,92}{36}}$$

$$SD = \sqrt{103,47}$$

$$SD = 10,17$$

Disimpulkan, kemampuan menentukan karakter tokoh dalam cerita rakat dengan menggunakan model ceramah oleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda Tobasa Mosir tahun pembelajaran 2017-2018 adalah mean 72,45 dan standar deviasinya adalah 10,17.

5. Presentase Nilai Akhir

Tabel 4.6
Presentase Nilai Akhir Kemampuan Kelas Kontrol dengan megunakan Model Ceramah

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
80-100	Sangat Baik	9	25,00%
70-79	Baik	9	25,00%

60-69	Cukup	12	33,33%
50-59	Kurang	6	16,67%
0-49	Sangat kurang	-	-
Jumlah		36	100,00%

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kelas kontrol menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat menggunakan model cermah adalah 9 orang siswa (25.00%) sangat baik, 9 orang siswa (25,00%) baik , 12 orang siswa (33,33%) cukup dan 6 orang siswa (16,67%) kurang.

B. Uji Persyaratan Analisis Data

Persyaratan pengujian hipotesis ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti dar populasi yang berdistribusi normal dan berasal dari variansi yang homogen, sehingga dilakukan pengujian sebagai berikut.

1. Uji Normalitas Data

Salah satu persyaratan analisis yang harus dipenuhi agar dapat menggunakan statistik parametik adalah sebaran data setiap variabel penelitian harus berdistribusi normal. Pengujian normal setidaknya sebaran data dapat dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors. Untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, yaitu dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut.

- a. Tentukanlah bilangan baku (Z_i) dengan rumus

$$Z_i = \frac{X_i - X}{SD}$$

- b. Tentukan nilai rumus $F(Z_i)$ dengan rumus

$$F(Z_i) = 0,5 - Z_{\text{tabel}}$$

- c. Tentukan nilai $S(Z_i)$ dengan rumus

$$S(Z_i) = \frac{F_{\text{kumulatif}}}{N}$$

- d. Tentukan nilai L_{hitung} dengan rumus

$$L_{\text{hitung}} = (F(Z_i) - S(Z_i))$$

1.1 Uji Normalitas untuk Kelas Eksperimen

Berikut ini tabel uji normalitas kelas eksperimen kemampuan menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat menggunakan media animasi adalah sebagai berikut,

Diketahui nilai rata-rata kelompok eksperimen $X/M = 84,03$ $SD = 12,01$ dan $n = 36$

Tabel 4.7

Uji Normalitas Data Kemampuan Menentukan Karater Tokoh Dalam Cerita Rakyat Dengan Menggunakan Media Animasi

No	Skor	F	Fkum	Zi	Tabel (Zi)	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(ZI)
1	66,67	6	6	-1,445462	0,4251	0,0749	0,1667	-0,0918
2	75,00	10	16	-0,668609	0,2454	0,2546	0,2778	-0,0232

3	83,33	3	19	-0,058285	0,0199	0,4801	0,5278	-0,0477
4	91,67	9	28	0,6361366	0,2357	0,2643	0,7778	-0,5135
5	100,00	8	36	1,3297252	0,4082	0,0918	1,0000	-0,9082

Berdasarkan tabel diatas diperoleh harga paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut adalah $t_{hitung} = -0,9082$ dengan $n = 41$ dengan taraf nyata $\alpha = 0.05$ didapat

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{n}} = \frac{0,886}{\sqrt{36}} = \frac{0,886}{6,0000} = 0,1476. \text{ Dengan demikian, diperoleh } L_{hitung} < L_{tabel}$$

atau $-0,9082 < 0,1467$ yang berarti nilai kelompok pembelajaran yang menggunakan media animasi berasal dari populasi disebut normal.

b. Normalitas untuk kelas kontrol

Berikut ini tabel uji normalitas kelas kontrol kempuan menentukan tokoh dalam cerita rakyat menggunakan model ceramah sebagai berikut.

Diketahui nilai rata-rata kelompok kontrol $X/M = 72,45$ $SD = 10,17$ dan $n = 36$

Tabel 4.8

Uji normalitas kemampuan menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat dengan menggunakan model ceramah.

No	Skor	F	Fkum	Zi	Tabel (Zi)	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	58,33	6	6	-1,3884	0,4162	0,0838	0,1667	-0,0829

2	66,67	12	18	-0,5683	0,2123	0,2877	0,5000	-0,2123
3	75,00	9	27	0,25074	0,0987	0,4013	0,7500	-0,3487
4	83,33	5	32	1,06981	0,3554	0,1446	0,88889	-0,7443
5	91,67	4	36	1,88987	0,4699	0,0301	1,0000	-0,9699

Berdasarkan tabel diatas diperoleh harga paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut adalah $t_{hitung} = -0,9082$ dengan $n = 41$ dengan taraf nyata $\alpha = 0.05$ didapat L_{tabel}

$$= \frac{0,886}{\sqrt{n}} = \frac{0,886}{\sqrt{36}} = \frac{0,886}{6,0000} = 0,1476. \text{ Dengan demikian, diperoleh } L_{hitung} < L_{tabel} \text{ atau}$$

$-0,9699 < 0,1467$ yang berarti nilai kelompok pembelajaran yang menggunakan model berasal dari populasi disebut normal.

2. Uji Homogenitas data

Pengujian homogenitas data untuk mengetahui adakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Maksudnya apakah sampel yang dipilih dapat mewakili seluruh populasi yang ada.

Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varian yaitu uji F. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima. Dengan derajat kebebasan pembilang = $(36-1)$ dan derajat kebebasan penyebut = $(36-1)$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$.

Dari data diperoleh:

$$X_1 = 84,03 \quad SD = 12,01 \quad S_1^2 = 144,01 \quad N = 36$$

$$X_2 = 72,47 \quad SD = 10,17 \quad S_2^2 = 103,84 \quad N = 36$$

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

$$F = \frac{144,01}{103,84} = 1,38$$

Harga F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} diperoleh $1,39 < 3,12$ sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari kelompok yang homogen. Artinya, data yang diperoleh dapat mewakili seluruh populasi.

3. Mencari T_{hitung}

Dalam hal ini, peneliti mengadakan perbandingan antara hasil kemampuan menentukan karakter tokoh dalam cerita rakyat dengan menggunakan media animasi dan hasil kemampuan menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat dengan menggunakan model ceramah. Dengan demikian peneliti melakukan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t . Maka rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan nilai } SE = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

Diketahui:

$$S_1 = 12.01$$

$$S_1^2 = 12,01 \times 12,01$$

$$= 144,01$$

Jadi, nilai standar deviasi kelas eksperimen adalah 144.01

$$S_2^2 = 10.17$$

$$S^2 = 10,17 \times 10,17$$

$$= 103.84$$

Jadi, Nilai Standar deviasi kelas kontrol adalah 103.84

Dan perhitungan sebelumnya diperoleh:

$$X_1 \text{ (Nilai rata-rata kelas eksperimen)} = 84,03$$

$$X_2 \text{ (Nilai rata-rata kelas kontrol)} = 72,45$$

$$S_1^2 \text{ (Nilai standar deviasi kelas eksperimen)} = 144.01$$

$$S_2^2 \text{ (Nilai standar deviasi kelas kontrol)} = 103.84$$

$$n_1 \text{ (Banyak siswa di kelas eksperimen)} = 36$$

$$n_2 \text{ (Banyak siswa di kelas kontrol)} = 36$$

Maka nilai di atas diformulasikan ke dalam rumus.

$$S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{(n_1+n_2)-2}$$

$$S^2 = \frac{(36-1)144,01 - (36-1)103,84}{(36+36)-2}$$

$$S^2 = \frac{5040,35 + 3634,40}{70}$$

$$S^2 = \frac{1405,95}{70}$$

$$S^2 = \sqrt{127,34}$$

$$S^2 = 20,09$$

Kemudian nilai diatas diformulasikan ke dalam rumus,

$$t_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{84,03 - 75,45}{20,09 \sqrt{\frac{1}{36} + \frac{1}{36}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{8,58}{20,09 \sqrt{0,06}}$$

$$t_{hitung} = \frac{8,58}{20.09 \times 0.24}$$

$$t_{hitung} = \frac{8,58}{4.82}$$

$$t_{hitung} = 1.78$$

C. Diskusi Hasil Penelitian

Data yang diperlukan dalam penelitian ini telah diperoleh melalui tes kemampuan menceritakan kembali cerita ulang pengalaman pribadi pada kedua kelas pembelajaran. Adapun hal-hal yang ditemukan sebagai berikut.

- a. Hasil tes siswa kelas eksperimen dalam menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat menggunakan media animasi memperoleh nilai rata-rata 84,03. Sedangkan hasil tes siswa kelas kontrol dalam pembelajaran menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat dengan menggunakan model ceramah memperoleh nilai rata-rata 72,45.
- b. Uji normalitas menggunakan uji Liliefors dihasilkan bahwa daftar populasi berdistribusi normal pada kedua kelompok pembelajaran. Kelas eksperimen dalam pembelajaran menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat “Asal Mula Danau Toba” memperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,9082 < 0,1467$ dan kelas kotrol dalam pembelajaran menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat “Asal Mula Danau Toba” dengan model ceramah memperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$

atau $-0,9699 < 0,1467$ sehingga dari kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.

- c. Uji homogenitas menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,39 < 3,12$ sehingga sampel penelitian ini dinyatakan homogen. Artinya, data yang diperoleh mewakili seluruh populasi.
- d. Pengujian Hipotesis dari Hasil pengujian pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan dk $(n_1 + n_2) - 2 = 70$ terdapat pada tabel $t_{tabel} = 1,70(1,6669)$ karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $1,78 > 1,70$ maka H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam menggunakan media animasi terhadap kemampuan menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat oleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Siantar Narumonda toba Samosir tahun pembelajaran 2017-2018

D. Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya, yang menjadi sumber utama dari keterbatasan sesuatu penelitian adalah sampel dan instrumen yang digunakan. Sebagai peneliti biasa, peneliti tidak lepas dari kesilapan yang disebabkan keterbatasan peneliti miliki, baik secara moril maupun materil. Dalam penelitian ini banyak sekali kendala yang dihadapi sejak membuat skripsi, rangkaian pelaksanaan penelitian dan pengelolaan data.

Di samping itu, ada keterbatasan lain, yaitu buku literature, waktu serta keterbatasan ilmu yang peneliti miliki. Begitu pula keterbatasan tes yang digunakan jika dilihat dalam penggunaan tes tidak semua siswa mengerjakan dengan sungguh-sungguh. Akibatnya, ada beberapa faktor keterbatasan di atas, penelitian ini masih banyak kekurangannya. Untuk itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data, diperoleh beberapa kesimpulan yakni.

1. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat “ Asal Usul Danau Toba“ dengan menggunakan media animasi adalah baik sekali karena 20 siswa (55,56%) mendapat nilai 80-100.
2. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan menceritakan kembali cerita ulang pengalaman pribadi dengan menggunakan model ceramah adalah cukup karena 12 orang siswa (33,33%) mendapat nilai 60-69.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi terhadap kemampuan menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat “Asal Mula Danau Toba” Hal ini dibuktikan dari perhitungan menggunakan uji “t,” bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $1,78 > 1,70$ sehingga hipotesis pada penelitian ini terbukti kebenarannya dan H_0 diterima.

B. Saran

Saran yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian ini yakni.

1. Kepada guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia agar dapat menggunakan media pembelajaran *media Animasi* yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan aktif dan efektif.
2. Kepada siswa disarankan selalu aktif dan mempunyai semangat yang kuat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Disarankan agar peneliti selanjutnya agar tetap memperhatikan perkembangan media-media pembelajaran yang digunakan di sekolah dalam pembelajaran menemukan karakter tokoh dalam cerita rakyat maupun cerita lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya, 2005: 1079
- Manurung, Asrar Aspia dkk. 2014. *Media Pembelajaran*. Medan: Perdana Publising
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pemelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Nurgiantoro, Burhan 2013, *Teori pengajaran fiksi* Gajah Mada University Pres.
- Danandjaja, James 1984, *Foklor Indonesia*. Jakarta :Grafiti Pers
- Sudjana, 2002, *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- <http://pustaka.pandani.web.id/2013/03/pengertian-karakter.html> diunduh 30 juli 2017 pukul 13.23
- <https://prelo.co.id/blog/cara-menyampaikan-watak-tokoh-dalam-cerpen/> diunduh 30 Juni 2017 pukul 13.33