

**HUBUNGAN KEBIASAAN MENONTON FILM ANIMASI  
DENGAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI PADA SISWA  
KELAS VII SMP NEGERI 1 NGENEMPLAK**

***THE RELATION BETWEEN OF WATCHING ANIMATED FILMS HABITUATION  
WITH THE ABILITY TO WRITING A FANTATION STORY ON THE SEVENTH  
GRADE STUDENTS OF SMP NEGERI 1 NGENEMPLAK***

Oleh: Dwi Ari Wahyuni, 13201241026, PBSI, FBS, UNY,  
Email: wdwiari@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan adanya korelasi kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak. Penelitian ini adalah penelitian survei dengan analisis korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak tahun ajaran 2016/2017. Sampel yang diambil berjumlah 128 siswa yang dipilih menggunakan pedoman Tabel Krecjie-Morgan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kebiasaan menonton film animasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak berada pada kategori sedang sebesar 44%, (2) kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak berada pada kategori sedang sebesar 42%, (3) korelasi antarvariabel diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,694 dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,01$ . Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan menonton film animasi memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak.

Kata Kunci: kebiasaan menonton, film animasi, kemampuan menulis, cerita fantasi

**Abstract**

*This research aims to describe the correlation between of watching animated films habituation with the ability to writing a fantation story in the seventh grade students of SMP Negeri 1 Ngemplak. This research was a survey research with correlational analysis. The object of this research was the students of class VII of SMP Negeri 1 Ngemplak academic year 2016/2017. The sample of the research involved 128 students which were deteremited used the guidelines Table Krecjie-Morgan. The results showed that: (1) watching animated films habituation on grade VII students of SMP Negeri 1 Ngemplak in medium category was 44%, (2) the ability to writing a fantation story on grade VII students of SMP Negeri 1 Ngemplak in medium category was 42%, (3) correlation between variabels obtained value of  $r_{count}$  was 0,694 and the significance value was  $0,000 < 0,01$ . Thus, it can be explained that there was a possitive corelation between of watching animated films habituation with the ability to writing a fantation story in the seventh grade students of SMP Negeri 1 Ngemplak.*

Keywords: reading short story habituation, the ability to identify the elements of short story

## PENDAHULUAN

Kegiatan menyimak merupakan aktivitas yang dilakukan setiap hari oleh setiap orang dan menduduki porsi terbesar dari waktu keseharian manusia. Merujuk data yang dikeluarkan Badan Pusat Statistik tahun 2012, sebanyak 91,58 persen penduduk Indonesia yang berusia 10 tahun ke atas lebih suka menonton televisi. Data tersebut didukung hasil survei *Nielsen Consumer Media View 2017* yang dilakukan di 11 kota di Indonesia, di mana penetrasi televisi masih memimpin dengan 96% disusul dengan media luar ruang (53%), internet (44%), radio (37%), koran (7%), tabloid, dan majalah (3%). Hal ini menunjukkan bahwa televisi, internet, dan radio masih menjadi media utama bagi masyarakat Indonesia untuk mencari informasi dan hiburan.

Salah satu kegiatan menyimak yang sering dilakukan dan banyak diminati masyarakat adalah menonton film. Film adalah salah satu alat bantu audio visual dalam kegiatan menyimak (Pintamtiyastirin, 1984: 46). Hasil riset "Accenture" membuktikan bahwa acara TV dan film-film kini menjadi target tetap untuk ditonton di perangkat mobile dalam berbagai ukuran dan bentuk. Perilaku baru ini disebabkan semakin meningkatnya kualitas layanan streaming (Muvila.com, 15 April 2015). Hasil survei Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa, anak-anak usia 10-14 tahun pun kini rata-rata memakai internet untuk menonton video melalui *gadget* atau *smartphone* dengan persentase kenaikan sebesar 51,8 persen. Kenaikan ini didukung banyaknya penyedia film secara legal yang disediakan oleh *gadget* (Tribunnews.com, 27 Oktober 2016).

Salah satu genre film yang sering ditayangkan adalah film animasi. Film animasi yang ditayangkan di Indonesia merupakan film animasi lokal, contohnya: "Keluarga Somat", "Adit Sopo Jarwo", dan "*Battle of Surabaya*", maupun film animasi dari luar negeri, contohnya "*Tom and Jerry*", "*SpongeBob SquarePants*", "*Kung Fu Panda*", dan "*Frozen*" dari Amerika yang lebih dikenal dengan sebutan *cartoon*. Kemudian ada "Naruto", "Doraemon", "*One Piece*", "*Pokemon*", "*Detective Conan*" dari Jepang yang lebih dikenal dengan sebutan *anime*.

Tingginya minat menonton film animasi ini dapat dilihat berdasarkan rating penonton dan tingginya angka penjualan tiket sebuah film di bioskop. Sebut saja film animasi "Keluarga Somat" yang rata-rata *share* penontonnya 8,1 persen dan telah mencapai 13 persen rata-rata tiap episodenya (Tribunnews.com, 26 Agustus 2014). "Naruto" yang merupakan serial manga dari Jepang bahkan mendapatkan penghargaan Kartun Terfavorit Anak-Anak Indonesia pada ajang Indonesia *Kids Choice Award* (IKCA) 2015. Selain itu, film animasi nonserial seperti "*Ice Age*", "*How Train Your Dragon*", "*Cars*", "*Up*", "*Toy Story*", "*Frozen*", "*Sherk*", terbukti terdaftar dalam 20 film animasi dengan penjualan tiket terlaris di seluruh dunia dengan penjualan tiket di atas \$161.321.843 (Muvila.com, 11 Oktober 2015).

Selain sebagai hiburan, film animasi dapat memberikan dampak positif bagi penontonnya. Selain mendorong dan meningkatkan motivasi, film animasi dapat membantu mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas dalam menulis karangan narasi. Dalam menulis karangan dibutuhkan berbagai informasi untuk

mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Informasi tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber baik sumber tercetak maupun sumber tak tercetak. Buku, surat kabar, majalah, jurnal, dan laporan adalah contoh dari sumber tercetak, sedangkan televisi, radio, wawancara, diskusi, pitado, dan ceramah adalah sumber tak tercetak. Film animasi sendiri merupakan sumber informasi tak tercetak

Dalam kurikulum 2013 Revisi Tahun 2016, terdapat pembaruan dalam pembelajaran menulis narasi untuk siswa kelas VII SMP/MTs. Dalam kurikulum ini, jenis narasi yang dibelajarkan kepada siswa adalah teks cerita fantasi, yaitu sebuah karya yang biasanya dalam setting, penokohan, maupun konflik tidak realistis bahkan terkesan dilebih-lebihkan dan tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Cerita fantasi tersebut sering dijumpai dalam film animasi, sebut saja “Naruto”, “SpongeBob”, “Frozen”, “Monster Inc”, “How to Train Your Dragon”, dan masih banyak lagi.

Menulis merupakan keterampilan yang berada pada tataran tertinggi dari keempat aspek berbahasa lainnya. Kegiatan menulis sangat kompleks dan produktif, sehingga untuk mampu menguasai keterampilan menulis harus didukung oleh ketiga keterampilan di bawahnya. Tidak hanya dengan cara berlatih, siswa juga harus aktif melakukan kegiatan yang dapat merangsang mereka untuk menuangkan dan mengembangkan ide-idenya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menyimak atau menonton film animasi.

Film animasi dan cerita fantasi memiliki beberapa unsur yang sama. Unsur intrinsik pada film animasi yang dekat dengan cerita fantasi di antaranya

unsur tokoh, penokohan, tema, alur, latar, dan amanat. Dengan adanya kesamaan tersebut, diharapkan siswa mampu menulis cerita fantasi berdasarkan ide dan imajinasi yang didapatkan dari pengalaman menonton film animasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, muncul hipotesis adanya keterkaitan antara kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi. Untuk membuktikan hipotesis tersebut, penulis mengadakan penelitian tentang kebiasaan menonton film animasi dan hubungannya dengan kemampuan menulis cerita fantasi, khususnya siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak sebagai populasi dalam penelitian ini.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian survei dengan analisis korelasional. Penelitian korelasional bertujuan untuk meneliti sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi-variasi faktor lain berdasarkan koefisien korelasi (Suryana, 2010: 19). Jadi, jenis pendekatan yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif dan diinterpretasikan dengan menggunakan analisis deskriptif.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada 8 Juni 2017 sampai dengan 12 Juni 2017 dan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ngemplak yang berlokasi di Jalan Besi Jangkang, Widodomartani, Ngemplak, kab. Sleman, Yogyakarta, 55584.

### **Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2010: 161). Pada penelitian ini terdapat dua jenis variabel penelitian, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Variabel bebas, yaitu kebiasaan menonton film animasi (X).
2. Variabel terikat, yaitu kemampuan menulis fantasi (Y).

### **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak tahun pelajaran 2016/2017 sebanyak 6 kelas dengan jumlah 188 siswa yang terdiri dari 69 siswa laki-laki dan 121 siswa perempuan. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan Tabel Krejcie dan Morgan. Tabel ini didasarkan atas kesalahan 5%, atau dengan tingkat kepercayaan 95% terhadap populasi. Besarnya sampel yang diambil yaitu 128 siswa dari kelas VIIA, VIIB, VIIC, dan VIID.

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang meneliti hubungan antara kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi. Penelitian ini dilakukan dengan meminta responden yang merupakan sampel penelitian ini untuk memberikan persetujuan atau ketidaksetujuan atas pernyataan-pernyataan angket yang diberikan sebagai data penelitian. Adapun pernyataan-pernyataan yang diberikan sehubungan dengan kebiasaan menonton film animasi. Selanjutnya, responden diminta mengerjakan tes menulis cerita

fantasi. Penilaian karangan cerita fantasi siswa disesuaikan dengan aspek-aspek kriteria menulis karangan bebas yang disesuaikan dengan karakteristik cerita fantasi.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dihasilkan dari penelitian ini ada dua macam, yaitu data tentang kebiasaan menonton film animasi dan kemampuan menulis cerita fantasi. Pengumpulan data dilakukan dalam bentuk: (1) angket kebiasaan menonton film animasi untuk mengetahui berapa besar frekuensi, tingkat pemahaman, dan minat siswa terhadap film animasi yang pernah ditonton. Angket yang digunakan adalah angket tertutup; (2) tes kemampuan menulis cerita fantasi. Bentuk tes yang dilakukan adalah tes tertulis untuk mengetahui dan mengukur kemampuan menulis cerita fantasi siswa.

### **Teknik Analisis Data**

#### **1. Uji Prasyarat Analisis**

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan memenuhi syarat sebelum menerapkan suatu rumus statistik dalam pengujian hipotesis.

##### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas ini dilakukan terhadap semua variabel secara sendiri-sendiri. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap variabel-variabel berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan teknik statistik *Kolmogorov Smirnov* (Uji K-S) menggunakan program IBM SPSS Statistik versi 20. Jika nilai signifikansi atau *Asymp-sig. (2 tailed)* lebih besar dari 0,05, sebaran data

dinyatakan normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi atau Asymp-sig. (2 tailed) lebih kurang dari 0,05, berarti data dinyatakan tidak normal (Nurgiyantoro dkk, 2015: 124). Berikut hasil uji normalitas variabel kebiasaan menonton film animasi.

Tabel 1. **Output SPSS Uji Normaitas**

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
	<i>Film Animasi</i>	<i>Cerita Fantasi</i>
<i>N</i>	128	128
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.105	.074

Tabel di atas menyatakan hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* kebiasaan menonton film animasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak menunjukkan signifikansi 0,105, yakni lebih besar dari 0,05. Oleh karena  $P > 0,05$ , angket kebiasaan menonton film animasi memiliki sebaran data yang normal. Hasil uji normalitas untuk kemampuan menulis cerita fantasi menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,074, yakni  $P > 0,05$ . Dengan demikian, sebaran data kemampuan menulis cerita fantasi berdistribusi normal.

**b. Uji Linearitas**

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan yang linear atau tidak. Untuk uji linearitas ini dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS Statistik versi 20. Jika nilai F yang ditemukan lebih kecil daripada  $F_{tabel} 0,05$  atau  $P > 0,05$ , garis regresi data skor yang bersangkutan dinyatakan linier. Sebaliknya, jika nilai F itu lebih besar daripada nilai  $F_{tabel} 0,05$ , garis regresi itu berarti tidak linier

(Nurgiyantoro dkk, 2015: 355). Rangkuman hasil uji linearitas sebagai berikut.

Tabel 2. **Output SPSS Uji Linearitas**

<i>ANOVA Table</i>				
<i>Cerita Fantasi * Film Animasi</i>				
		<i>df</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	46	3.021	.000
	<i>Linearity</i>	1	105.829	.000
	<i>Deviation from Linearity</i>	45	.736	.868
<i>Within Groups</i>		81		
<i>Total</i>		127		

Berdasarkan hasil tabel di atas, diperoleh harga Sig. 0,868 lebih besar dari 0,05 atau  $P > 0,05$ , maka hubungan antara kedua variabel tersebut dikatakan linear.

**2. Pengujian Hipotesis**

Pengujian hipotesis dilakukan setelah pengujian prasyarat analisis terpenuhi. Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan korelasi *Product-Moment* dengan menggunakan program IBM SPSS Statistik versi 20. Jika nilai  $P > 0,01$ , maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya, jika  $P < 0,01$ , maka  $H_0$  ditolak (Siregar, 2015: 261-262).

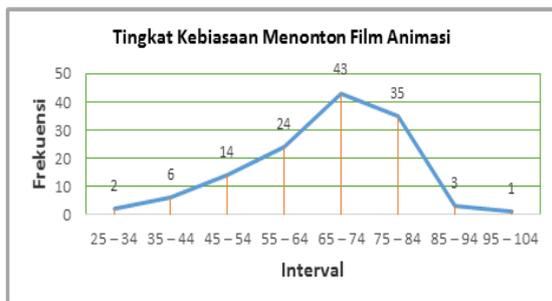
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

**1. Kebiasaan Menonton Film Animasi**

Nilai tertinggi hasil pengisian angket yang dicapai siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah yang dicapai siswa adalah 25. Setelah terkumpul data skor angket kebiasaan menonton film

animasi, data tersebut diolah dengan bantuan program IBM SPSS Statistik versi 20. Diketahui skor tertinggi kebiasaan menonton film animasi 100,00, skor terendah 25,00, mean (M) sebesar 67,077 dan standar deviasi (SD) sebesar 13,283. Berikut ini ringkasan distribusi frekuensi variabel tingkat kebiasaan menonton film animasi siswa kelas VII SMPS Negeri 1 Ngemplak yang disajikan dengan diagram Line.



Gambar 1. Diagram *Line* Frekuensi Variabel Tingkat Kebiasaan Menonton Film Animasi

Diagram *Line* Tingkat Kebiasaan Menonton Film Animasi di atas menunjukkan bahwa skor kebiasaan menonton film animasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak yang mempunyai frekuensi terbanyak berada pada interval 65–74 dengan jumlah frekuensi sebanyak 43 dan persentase sebesar 33,59%. Frekuensi terendah berada pada interval 95–104 dengan jumlah frekuensi sebanyak 1 dan persentase sebesar 0,78%. Data tersebut kemudian akan digunakan untuk menganalisis data ke dalam peringkat tertentu.

Pengkategorian ini adalah pengkategorian ke dalam lima kelompok kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Pengelompokkan tersebut didasarkan mean (M) dan standar deviasi (SD) setiap aspek dan indikator dengan standar lima pada skala penilaian 1-5 (Arikunto, 2010: 256). Berikut ini pengkategorian skor kebiasaan menonton film animasi.

**Tabel 3. Batas Pengkategorian Skor Kebiasaan Menonton Film Animasi**

Klasifikasi	Interval
Sangat tinggi	$X > M + 1,5 SD$
Tinggi	$M + 0,5 SD < x \leq M + 1,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD < x \leq M + 0,5 SD$
Rendah	$M - 1,5 SD \leq x \leq M - 0,5 SD$
Sangat rendah	$x < M - 1,5 SD$

Dengan demikian nilai-nilai batas interval klasifikasinya adalah

- Sangat tinggi di atas 87
- Tinggi 75 sampai 87
- Sedang 62 sampai 74
- Rendah 47 sampai 61
- Sangat rendah di bawah 47

Dari perhitungan data tersebut dapat disusun klasifikasi data kebiasaan menonton film animasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak.

**Tabel 4. Frekuensi Kategori Skor Kebiasaan Menonton Film Animasi**

	Frequency	Percent
Sangat Tinggi	2	1.6
Tinggi	37	28.9
Sedang	56	43.8
Rendah	21	16.4
Sangat Rendah	12	9.4
Total	128	100.0

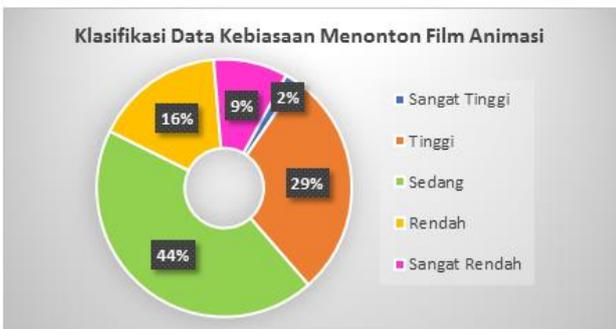
Data ringkasan distribusi frekuensi kriteria nilai kebiasaan menonton film animasi di atas dapat disajikan dengan diagram *Doughnut* seperti di bawah ini.

**Gambar 2. Diagram Doughnut Klasifikasi Data Kebiasaan Menonton Film Animasi**

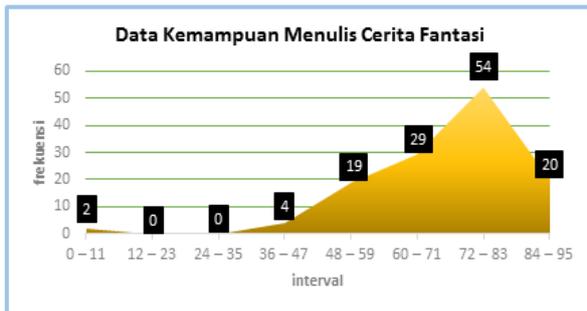
Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki kebiasaan menonton film animasi dengan kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa dengan persentase sebesar 2%, kategori tinggi sebanyak 37 siswa dengan persentase sebesar 29%, kategori sedang sebanyak 56 siswa dengan persentase sebesar 44%, kategori rendah sebanyak 21 siswa dengan persentase sebesar 16%, dan kategori sangat rendah sebanyak 12 siswa dengan persentase sebesar 9%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat kebiasaan menonton film animasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak berada pada kategori sedang dengan persentase terbesar yakni 44% pada interval skor 62 sampai 74.

## 2. Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

Melalui perhitungan menggunakan IBM SPSS Statistik versi 20, diketahui skor tertinggi 91,00, skor terendah 0,00, mean (M) sebesar 70,69, dan standar deviasi (SD) sebesar 14,790 kemudian dibulatkan menjadi 14,79. Berikut ini distribusi frekuensi variabel tingkat skor kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak.



Rendah	$M - 1,5 SD \leq x \leq M - 0,5 SD$
Sangat rendah	$x < M - 1,5 SD$



Gambar 3. Diagram Area Data Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

Diagram Area Data Kebiasaan Menulis Cerita Fantasi di atas, diketahui bahwa kelompok dengan frekuensi terbanyak berada pada interval 72–83 dengan jumlah frekuensi sebanyak 54 dan persentase sebesar 42,19%. Frekuensi terendah berada pada interval 12–23 dan 24–35 dengan jumlah frekuensi sebanyak 0 dan persentase sebesar 0%. Data tersebut kemudian akan digunakan untuk mengkategorikan variabel ke dalam lima kelompok kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Berikut ini batas pengkategorian skor skor kemampuan menulis cerita fantasi.

Tabel 5. Batas Pengkategorian Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

asi	Interval
Sangat tinggi	$X > M + 1,5 SD$
Tinggi	$M + 0,5 SD < x \leq M + 1,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD < x \leq M + 0,5 SD$

Dengan demikian nilai-nilai batas interval klasifikasinya adalah

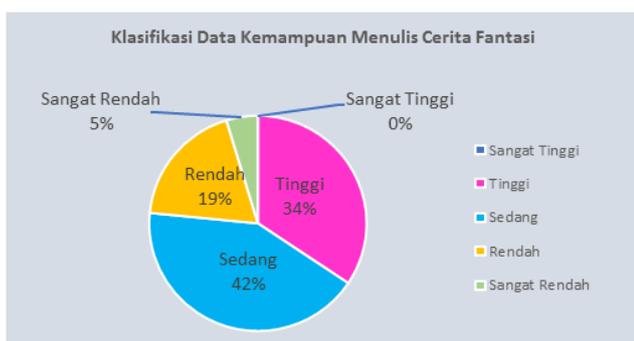
- a. Sangat tinggi di atas 93
- b. Tinggi 79 sampai 93
- c. Sedang 64 sampai 78
- d. Rendah 49 sampai 63
- e. Sangat rendah di bawah 49

Dari perhitungan data tersebut dapat disusun klasifikasi data kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak.

Tabel 6. Frekuensi Kategorisasi Skor Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

	Frequency	Percent
Sangat Tinggi	0	0
Tinggi	44	34.4
Sedang	54	42.2
Rendah	24	18.8
Sangat Rendah	6	4.7
Total	128	100.0

Data ringkasan distribusi frekuensi kategori skor kebiasaan menonton film animasi di atas dapat disajikan dengan diagram Pie seperti di bawah ini.



Gambar 4. Diagram Pie Klasifikasi Data Kemampuan Menulis Cerita Fantasi

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki kemampuan menulis cerita fantasi dengan kategori sangat tinggi sebanyak 0 siswa dengan persentase sebesar 0%, kategori

tinggi sebanyak 44 siswa dengan persentase sebesar 34%, kategori sedang sebanyak 54 siswa dengan persentase sebesar 42%, kategori rendah sebanyak 24 siswa dengan persentase sebesar 19%, dan kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa dengan persentase sebesar 5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak berada pada kategori sedang dengan persentase terbesar yaitu 42% pada interval skor 64 sampai 78.

### 3. Uji Hipotesis

Hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak dapat diterima. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan korelasi *Product-Moment* dengan menggunakan bantuan komputer program IBM SPSS Statistik versi 20 pada tabel berikut.

Tabel 7. Output SPSS Uji Korelasi *Product-Moment*

Correlations			
		Film Animasi	Cerita Fantasi
Film Animasi	Pearson Correlation	1	.694**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	128	128
Cerita Fantasi	Pearson Correlation	.694**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	128	128

Hasil analisis tabel Korelasi *Product-Moment* di atas diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r_{hitung}$ ) sebesar 0,694 dan tingkat kesalahan hasil perhitungan

kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi sebesar 0,000 pada taraf kesalahan 1%. Hasil menunjukkan bahwa nilai  $P < 0,01$ , yaitu  $0,000 < 0,01$ . Jika nilai  $P > 0,01$ , maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya, jika  $P < 0,01$ , maka  $H_0$  ditolak (Siregar, 2015: 261-262). Dengan demikian,  $H_0$  yang berbunyi: “Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak” ditolak. Sebaliknya,  $H_a$  yang berbunyi: “Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak” diterima. Menurut kategori koefisiensi korelasi yang dinyatakan Sugiyono nilai koefisien korelasi sebesar 0,694 termasuk pada kategori kuat.

**Tabel 8. Pedoman Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00–0,199	Sangat Rendah
0,20–0,399	Rendah
0,40–0,599	Sedang
0,60–0,799	Kuat
0,80–1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono, (2014: 192)

## Pembahasan

### 1. Kebiasaan Menonton Film Animasi

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, kebiasaan menonton film animasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak berada pada kategori sedang. Kategori ini diketahui setelah skor kebiasaan menonton film animasi dikategorikan ke dalam lima peringkat, yaitu tinggi, sedang, dan rendah yang

didasarkan pada rata-rata hitung dan simpangan baku hasil pengujian kelompok/kelas yang bersangkutan. Kemudian disimpulkan dengan menentukan persentase terbesar di antara kelima kategori. Setelah dihitung, untuk kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa dengan persentase sebesar 2%, kategori tinggi sebanyak 37 siswa dengan persentase sebesar 29%, kategori sedang sebanyak 56 siswa dengan persentase sebesar 44%, kategori rendah sebanyak 21 siswa dengan persentase sebesar 16%, dan kategori sangat rendah sebanyak 12 siswa dengan persentase sebesar 9%. Persentase terbesar berada pada kategori sedang sebesar 44% dibandingkan keempat kategori lainnya.

Kemampuan menyimak terkait kebiasaan menonton film animasi siswa dengan kategori sedang tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, misalnya frekuensi dalam menyimak film dan film animasi, keseriusan dalam menonton film animasi, pemahaman terhadap film animasi, kesadaran atas manfaat kegiatan menonton film animasi, dan kesan serta sikap terhadap film animasi. Faktor-faktor tersebut saling memengaruhi dalam menentukan tingkat kebiasaan menonton film animasi siswa. Selain itu, juga dapat dipengaruhi oleh faktor fisik, psikologis, pengalaman, sikap, motivasi, jenis kelamin, lingkungan, dan peranan siswa di masyarakat (Tarigan, 2008: 104).

Banyaknya tayangan film animasi di beberapa stasiun televisi dalam satu hari memudahkan siswa menonton film animasi dan membebaskan mereka memilih waktu menonton di pagi hari sebelum berangkat sekolah, siang, sore, malam hari saat sepulang sekolah, atau di waktu senggang. Perilaku tersebut juga

didukung hasil analisis data pengisian angket kebiasaan menonton film animasi siswa, di mana sebanyak 74 siswa menyatakan setuju jika menonton film animasi adalah salah satu hobi mereka dan 52 siswa menyatakan setuju menonton film animasi lebih dari satu kali dalam sehari.

Dari segi frekuensi menonton film animasi, siswa yang memiliki kebiasaan menonton film animasi kategori sangat tinggi dan kategori tinggi memiliki frekuensi yang tidak jauh berbeda dengan siswa kategori sedang. Sebagai contoh adalah Subjek Subjek ke-48 (S48) berkategori sangat tinggi dan S10 berkategori tinggi dengan S43 berkategori sedang. Namun tampak perbedaan yang sangat jelas dengan subjek berkategori rendah dan sangat rendah. Dapat diperhatikan tabel berikut.

**Tabel 9. Contoh Perbedaan Pernyataan Angket Siswa**

Aspek	Pernyataan	548	S10	S43	S4	S49
Frekuensi	1	4	4	4	2	1
	2	1	4	2	2	1
	3	4	3	3	2	1
	4	4	4	3	2	2
	5	4	3	3	1	1
Keseriusan	6	4	3	2	1	1
	7	4	4	2	2	2
	8	4	4	2	2	2
Pemahaman	9	4	3	3	2	1
	10	4	2	3	2	2
	11	4	3	3	3	1
	12	4	4	3	3	2
	13	4	3	3	3	2
	14	4	3	3	3	1
Manfaat	15	4	4	2	2	2
	16	4	3	3	2	2
	17	4	3	2	2	2
	18	2	2	3	2	1
Kesan	19	4	4	2	1	1

dan Sikap	20	4	3	2	3	2
	21	4	4	3	2	2
	22	4	3	3	2	2

Aspek	Pernyataan	548	S10	S43	S4	S49
Kesan dan Sikap	23	4	4	4	1	1
	24	4	4	4	2	1
	25	2	2	2	1	1
<b>Skor</b>		93	83	69	50	37
<b>Kategori</b>		Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah

Contoh di atas menunjukkan, secara keseluruhan siswa dengan kategori sangat tinggi memiliki pernyataan yang didominasi pilihan sangat setuju. Siswa dengan kategori tinggi lebih seimbang antara pernyataan sangat setuju dan setuju, sedangkan pada siswa kategori sedang sedikit memilih sangat setuju dan setuju, bahkan ada yang tidak memilih sangat setuju. Siswa dengan kategori sedang cenderung memilih setuju atau kurang setuju. Perbedaan pemilihan skala pada pernyataan angket tersebut menyebabkan skor kebiasaan menonton animasi mereka berbeda.

Bagi siswa dengan kategori rendah tinggi dan sangat tinggi, mereka sudah mampu berkonsentrasi dan memehami keseluruhan isi film animasi yang ditonton, tidak jauh berbeda dengan siswa berkategori sedang, namun bagi siswa berkategori rendah dan sangat rendah, siswa belum meningkatkan frekuensi menonton film animasi dan kurang dapat berkonsentrasi, sehingga dapat menggali informasi, pengalaman, dan manfaat secara keseluruhan dari film animasi yang mereka tonton.

Kondisi tersebut mengakibatkan informasi yang diserap siswa sangat terbatas. Siswa tidak serius mengikuti alur cerita, sehingga mereka pun kurang

termotivasi untuk memahami isi keseluruhan film animasi yang mereka tonton. Siswa yang tidak dapat mengikuti jalan cerita film animasi merasa enggan dan malas untuk menganalisis lebih jauh tentang isi film animasi dan manfaat yang diperoleh setelah menontonnya. Siswa cenderung menunjukkan sikap tidak antusias menanggapi ataupun menindaklanjuti film animasi yang telah mereka tonton. Selain itu, kebanyakan dari mereka menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai tontonan lain atau kegiatan lain yang telah menjadi kebiasaan mereka selain menonton film animasi.

## **2. Kemampuan Menulis Cerita Fantasi**

Berdasarkan deskripsi data kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak, dapat diketahui bahwa siswa dengan kemampuan menulis cerita fantasi kategori sangat tinggi sebanyak 0 siswa dengan persentase sebesar 0%, kategori tinggi sebanyak 44 siswa dengan persentase sebesar 34%, kategori sedang sebanyak 54 siswa dengan persentase sebesar 42%, kategori rendah sebanyak 24 siswa dengan persentase sebesar 19%, dan kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa dengan persentase sebesar 5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak berada pada kategori sedang.

Penilaian kemampuan menulis cerita fantasi dilakukan dengan tes menulis cerita fantasi menggunakan kriteria penilaian isi, organisasi, kosa kata, bahasa, dan mekanik. Cerita fantasi yang dihasilkan siswa sebagian besar telah mampu memenuhi kriteria tersebut. Secara

keseluruhan, hasil tes kemampuan menulis cerita fantasi menunjukkan bahwa siswa telah mampu menulis cerita fantasi dengan cukup baik dari segi isi yang berupa fantasi, khayalan, menyisipkan, dan mengembangkan keajaiban atau kemisteriusan, menggunakan latar melintasi ruang, dan waktu, serta membuat cerita yang bersifat fiktif. Siswa yang mampu menulis cerita fantasi berdasarkan kriteria yang diberikan termasuk dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Dari hasil analisis data, tidak ditemukan siswa yang memiliki kemampuan menulis cerita fantasi dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil tes menulis cerita fantasi, masih terdapat beberapa siswa yang tidak menulis cerita fantasi karena pada bagian isi belum menunjukkan cerita yang berupa fantasi, khayalan, dan bersifat fiktif. Beberapa siswa justru membuat tulisan yang bukan merupakan cerita fantasi dan cenderung membuat cerita pendek tanpa adanya ciri keajaiban atau kemisteriusan, kesaktian tokoh, dan terlalu realistis. Selain itu, ditemukan pula beberapa tulisan yang cenderung menceritakan kembali kisah film animasi yang sudah ditayangkan di televisi, sehingga siswa tidak membuat cerita fantasi yang benar-benar baru. Hal ini menyebabkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa berada pada kategori rendah.

Ada pula beberapa alur dan konflik cerita yang masih datar, siswa belum mampu mengembangkan konflik dan penyelesaian konflik. Sebagian besar siswa sudah mampu memilih kosa kata yang tepat sehingga makna yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan mudah, namun masih ada beberapa siswa yang kurang tepat dalam memilih kosa

kata yang menyebabkan perbedaan penafsiran makna, bahkan kesulitan untuk memahami maksud cerita. Dalam penggunaan gaya bahasa, masih banyak siswa yang terbatas mengembangkan gaya penceritaannya dan sedikit menggunakan makna kias. Ada pula beberapa cerita fantasi yang ditulis tanpa menyisipkan dialog antartokoh dalam ceritanya. Kesalahan lain yang sering ditemui adalah pada penulisan kata, ejaan, dan tanda baca.

Setelah data tes menulis dianalisis, ditemukan sebanyak 8 karangan cerita fantasi yang ditulis siswa merupakan cerita fantasi yang sudah dikenal luas di masyarakat dan dapat ditemui dengan mudah di internet. Terdapat siswa yang menyalin sama persis tanpa mengubah kalimat seperti yang ada di internet, ada pula yang mengubahnya dan menceritakan kembali dengan bahasanya sendiri. Selain itu, ditemukan sembilan siswa yang tidak menulis karangan fantasi, tetapi justru menceritakan kembali film animasi atau kartun yang ada di televisi. Ada pula empat siswa yang tidak menulis cerita fantasi, tetapi cenderung menulis cerita pendek dan teks deskripsi, di mana tidak terdapat unsur dan ciri cerita fantasi dalam karangan mereka.

Walaupun terdapat kasus responden menyalin cerita dari internet, peneliti menemukan 6 karangan yang dibuat karena terinspirasi berdasarkan film animasi yang mereka sukai atau suatu film animasi yang terkenal, sebab mereka menggunakan nama tokoh asli dalam film atau kartun, namun membuat alur cerita yang baru dan berbeda. Contohnya pada karangan cerita fantasi milik Subjek ke-55 (S55), cerita fantasi yang ditulisnya menggunakan nama tokoh asli dalam sebuah film fantasi terkenal. Uniknya,

walaupun menggunakan nama asli tokoh dalam cerita sebuah film, S55 mengubah alur cerita dan *setting* ceritanya menjadi cerita berbeda dengan alur pada film atau film animasi aslinya. Bahkan, S55 menambahkan beberapa tokoh dan alur dari film fantasi lain yang kemudian dengan kreatif menyajikan kesatuan alur cerita yang baru. Dengan demikian, S55 menggunakan film yang pernah ditonton sebagai bahan inspirasi, bukan untuk menyalin secara penuh.

Terjadinya kasus menjiplak cerita fantasi yang sudah beredar di internet tentunya membuat karya siswa menjadi tidak orisinal karena tidak berasal dari ide dan kreativitas siswa itu sendiri. Hal ini dapat terjadi dikarenakan oleh berbagai faktor, terutama adalah terbatasnya waktu pengambilan data. Untuk memenuhi data seluruh sampel yang berjumlah empat kelas, pelaksanaan tes menulis cerita fantasi dilakukan secara bersamaan. Akibatnya, pada hari pelaksanaan tes menulis cerita fantasi, peneliti kurang dapat mengawasi siswa di masing-masing kelas. Hasil karangan siswa akan lebih maksimal dan orisinal jika waktu tes menulis cerita fantasi diperpanjang.

### **3. Hubungan antara Kebiasaan Menonton Film Animasi dengan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi**

Kemampuan menulis berkaitan dengan kreativitas seseorang karena menulis merupakan kegiatan mengungkapkan ide dan gagasan. Menulis membutuhkan informasi dan pengetahuan yang diperoleh dari mendengarkan atau menonton dan membaca. Kemampuan menulis cerita fantasi akan lebih baik jika ditunjang dengan kemampuan menyimak, misalnya menyimak atau menonton film

animasi. Di sinilah kemampuan menonton film animasi berperan dalam proses menulis cerita fantasi.

Faktor kebiasaan menonton film animasi mempunyai peranan yang cukup penting dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri1 Ngemplak. Hal ini disebabkan adanya beberapa persamaan di antara kedua variabel. Persamaan yang paling mendasar adalah keduanya merupakan suatu karya yang bersifat fiktif/fiksi dan berupa rekaan dari kehidupan manusia. Selain itu, unsur intrinsik kedua variabel juga memiliki kesamaan. Kedua variabel sama-sama memiliki unsur intrinsik narasi, yakni tema, tokoh, penokohan, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Unsur-unsur tersebut merupakan unsur-unsur yang harus ada dalam sebuah film animasi maupun cerita fantasi. Kisah dalam film animasi maupun cerita fantasi akan kurang apik dan menarik jika salah satu unsur tersebut ada yang hilang.

Bagian terpenting dalam sebuah cerita adalah tema. Tema adalah segala hal, baik benda mati maupun makhluk hidup yang dijadikan topik karangan cerita. Setelah tema ditentukan, unsur yang lain akan membantuk suatu kesatuan yang mengikuti ruang lingkup tema yang telah ditentukan. Tema-tema yang sering ditemukan dalam film animasi maupun cerita fantasi contohnya adalah cerita pahlawan super dengan kekuatan ajaib, kisah binatang/fabel, kisah dunia peri atau kehidupan di dunia lain di luar dunia manusia yang tidak realistis, contoh: dunia robot, dunia sihir, dan masih banyak lagi.

Wujud tokoh yang digunakan dalam film animasi maupun cerita fantasi pada umumnya adalah manusia, binatang,

dan peri. Tokoh menggambarkan karakter-karakter yang dibawakan dalam cerita, sedangkan penokohan adalah cara pengarang menampilkan watak tokoh atau pelaku. Dalam tayangan film animasi, penggambaran tokoh dan penokohan cenderung lebih jelas sebab film animasi merupakan media audio visual. Tokoh dapat dilihat dari cara berpakaianya, dapat dilihat mimik dan ekspresi bicaranya, serta dapat didengarkan nada bicaranya sehingga penonton dapat dengan mudah mengidentifikasi bagaimana pembawaan karakter tokoh yang diceritakan. Namun berbeda dalam tulisan cerita fantasi, tokoh dan penokohan dideskripsikan dengan menguraikan dialog antartokoh dan deskripsi tingkah laku antartokohnya. Pembaca harus membayangkan terlebih dahulu untuk mengidentifikasi bagaimana rupa dan sifat tokoh yang diceritakan dalam tulisan cerita fantasi.

Dalam film animasi, penggambaran latar sangat terlihat jelas dan dapat diamati secara visual. Selain itu, penambahan *background* dan *soundtrack* akan menggugah menonton larut dalam suasana dan emosi dalam cerita film animasi yang ditonton. Berbeda dengan penggambaran latar pada tulisan cerita fantasi, sebab penggambarannya dideskripsikan dengan kata-kata. Jika pemilihan kosa kata dan penggunaan gaya bahasa kurang tepat, maka akan mempengaruhi penangkapan makna pembaca dalam menganalisis latar dalam cerita fantasi.

Dengan melihat berbagai persamaan unsur intrinsik pada film animasi dan cerita fantasi tersebut, siswa akan lebih mudah menangkap serta memahami proses dalam menceritakan

sebuah kisah, sehingga secara tidak langsung siswa belajar tentang unsur-unsur cerita fantasi yang ada dalam sebuah karya fiksi melalui kegiatan menonton film animasi. Hal ini berarti, dapat diperkirakan jika kebiasaan menonton film animasi memberikan dampak positif kepada siswa untuk mengembangkan tulisan cerita fantasi.

Kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak terbukti berhubungan. Hal tersebut tampak dari hasil analisis data tingkat kebiasaan menonton film animasi dan tingkat kemampuan menulis cerita fantasi siswa. Berdasarkan data kategori skor kebiasaan menonton film animasi, dapat diketahui bahwa tingkat kebiasaan menonton film animasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak berada pada kategori sedang dengan jumlah siswa sebanyak 56 dan persentase sebesar 44%. Selain itu, kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak juga berada pada kategori sedang dengan jumlah sebanyak 54 siswa dengan persentase sebesar 42%. Hal tersebut sesuai dengan kerangka pikir bab sebelumnya yang menyatakan apabila tingkat kebiasaan menonton film animasi tinggi, maka tingkat kemampuan menulis cerita fantasi juga tinggi, begitu juga sebaliknya.

Hipotesis ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak dapat diterima. Hal ini dibuktikan hasil perhitungan korelasi Product-Moment menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistik versi 20 yang

menunjukkan nilai r hitung sebesar 0,694 pada taraf signifikansi 1% dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,01$ . Jika nilai  $P > 0,01$ , maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya, jika  $P < 0,01$ , maka  $H_0$  ditolak. Karena  $0,000 < 0,01$ , maka  $H_0$  yang berbunyi: “Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak” ditolak.

Pembuktian lebih lanjut dapat diwakili oleh data skor angket dan skor menulis cerita fantasi karya S10, S45, S49, dan S119 sebagaimana telah dibahas sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, skor angket kebiasaan menonton film animasi S10 adalah 83 dan berada pada kategori tinggi. Skor tersebut berkorelasi dengan skor kemampuan menulis cerita fantasi yang diperoleh, yaitu sebesar 87 dan berada pada kategori tinggi. Skor angket kebiasaan menonton film animasi S45 sebesar 70 berada pada kategori sedang berkorelasi dengan skor kemampuan menulis cerita fantasi yang diperolehnya yaitu sebesar 75 pada kategori sedang. Begitu juga dengan S49, dengan skor angket kebiasaan menonton film animasi sebesar 40 pada kategori rendah, skor kemampuan menulis cerita fantasi yang diperoleh juga berada pada kategori rendah, yakni sebesar 52. S119 sendiri memiliki skor angket kebiasaan menonton film animasi sebesar 37 pada kategori sangat rendah, sedangkan skor kemampuan menulis cerita fantasi yang diperoleh juga berada pada kategori sangat rendah, yakni sebesar 47.

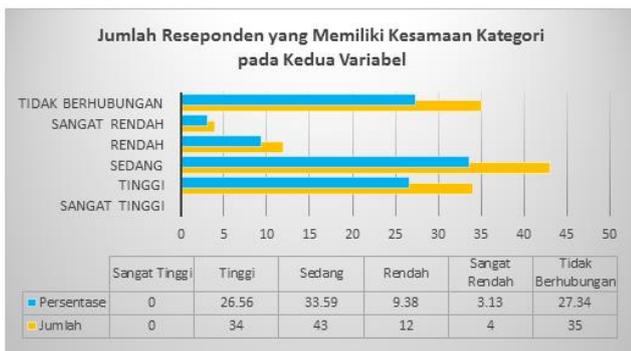
Kondisi yang ditemukan pada keempat responden tersebut dapat dilihat

lebih jelas pada data responden yang memiliki kesamaan kategori pada kedua variabel. Siswa yang memperoleh nilai tinggi pada angket juga memiliki nilai kemampuan menulis cerita fantasi yang tinggi, begitu juga dengan kategori sedang, rendah, dan sangat rendah. Berikut data beberapa responden yang memiliki kesamaan kategori pada kedua variabel.

Tabel 10. Data Responden dengan Kesamaan Kategori Kedua Variabel

RESP	X1	Y1	X2	Y2
1	72	0	SEDANG	SANGAT RENDAH
2	78	84	TINGGI	TINGGI
3	74	84	SEDANG	TINGGI
4	50	54	RENDAH	RENDAH
5	71	81	SEDANG	TINGGI
6	81	87	TINGGI	TINGGI
7	63	64	SEDANG	SEDANG
8	84	88	TINGGI	TINGGI
9	68	70	SEDANG	SEDANG
10	83	87	TINGGI	TINGGI

Keseluruhan data hubungan kedua variabel yang linear, dapat dirangkum dalam diagram di bawah ini.



Gambar 5. Diagram Bar Responden dengan Kesamaan Kategori Kedua Variabel

Data sebaran jumlah responden yang memiliki kesamaan kategori pada kedua variabel tabel dan gambar di atas menunjukkan 34 siswa memiliki kebiasaan

menonton film animasi (X1, X2) pada kategori tinggi yang diikuti kemampuan menulis cerita fantasi (Y1, Y2) pada kategori tinggi pula. Korelasi antara kedua variabel pada kategori sedang berjumlah 43 siswa dan terdapat dan sebanyak 12 siswa memiliki variabel yang berkorelasi pada kategori rendah. Siswa yang memiliki korelasi antara kedua variabel pada kategori sangat rendah sebanyak 4 siswa, sedangkan siswa dengan kedua variabel yang tidak saling berhubungan berjumlah 35 siswa..

Jika dijumlahkan, siswa yang memiliki kesamaan kategori antara kedua variabel berjumlah 93 siswa, sedangkan siswa yang tidak memiliki kesamaan kategori antara kedua variabel berjumlah 35 siswa. Dengan demikian, siswa yang memiliki korelasi antara kedua variabel lebih banyak dibandingkan siswa yang tidak memiliki korelasi antara kedua variabel. Oleh karena itu, terbukti “Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngeplak.”

Hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Septiyani Rahmawati (2013) dengan judul Korelasi antara Kebiasaan Menyimak Sinetron Televisi dengan Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas X SMA Negeri Se-Kabupaten Kebumen. Kesimpulan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kebiasaan menyimak sinetron di televisi memberikan kontribusi yang efektif terhadap kemampuan menulis cerita pendek. Hasil penelitian ini tidak menyimpang dari kerangka pikir pada bab sebelumnya, bahwa apabila kebiasaan

menonton film animasi pada siswa tinggi, maka kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa juga tinggi. Begitu pula sebaliknya, apabila kebiasaan menonton film animasi pada siswa rendah, maka akan rendah pula kemampuan menulis cerita fantasinya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hubungan antara kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Tingkat kebiasaan menonton film animasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak berada pada kategori sedang dengan persentase terbesar yakni 44% pada interval skor 62 sampai 74.
2. Tingkat kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak berada pada kategori sedang dengan persentase terbesar yaitu 42% pada interval skor 64 sampai 78.
3. Terdapat hubungan positif dan signifikan antara kebiasaan menonton film animasi dengan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngemplak dengan nilai  $t$  hitung sebesar 0,694 pada taraf signifikansi 1% dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0.01$ .

### Implikasi Penelitian

Hasil penelitian yang dipaparkan dalam pembahasan serta dalam kesimpulan, dapat diterapkan dalam berbagai hal, yaitu sebagai berikut.

1. Adanya korelasi antara kebiasaan menonton film animasi terhadap kemampuan menulis cerita fantasi akan memberikan masukan terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun lembaga-lembaga terkait untuk lebih memperhatikan aspek pembelajaran menyimak, baik berupa audio maupun audio visual, sebab

aspek tersebut dapat berpengaruh terhadap kemampuan menulis.

2. Dengan adanya korelasi antara kebiasaan menonton film animasi terhadap kemampuan menulis cerita fantasi diharapkan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan intensitas dan kebiasaan menyimak informasi dengan berbagai media simakan yang menarik dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan meningkatnya kebiasaan menonton film animasi akan meningkatkan kemampnan menulis cerita fantasi.

### Saran

Berdaskan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan, ada beberapa saran yang dapat dijadikan masukan dan pertimbangan, sebagai berikut.

1. Pihak Sekolah
  - a. Pihak sekolah hendaknya menginformasikan kepada peneliti jika jadwal pengambilan data bersamaan dengan penelitian yang lain agar tidak membuat siswa bingung saat berpartisipasi dalam penelitian.
  - b. Sebaiknya pihak sekolah mengadakan pelatihan untuk guru-guru terkait pembelajaran khususnya pembelajaran menulis. Hal itu dirasa perlu sebab pendidikan selalu mengalami dinamika mengikuti perkembangan zaman.
2. Bagi Guru
  - a. Guru dapat menayangkan atau menugaskan siswa menonton film fantasi atau film animasi bergenre fantasi sebelum kegiatan menulis cerita fantasi untuk merangsang daya imajinasi siswa, kemudian menghubungkan antara unsur intrinsik film tersebut dengan unsur intrinsik cerita fantasi.

- b. Guru dapat mengemas pembelajaran menyimak dan menulis cerita fantasi dengan tren yang sedang berlangsung di sekitar siswa, misalnya tren media sosial, kegiatan streaming video atau film, blog, aplikasi menulis seperti Wattpad, dan lain-lain untuk memberikan suasana baru dan menyenangkan.
  - c. Guru hendaknya lebih memperhatikan kondisi kelas saat diadakan tes menulis untuk meminimalisir kecurangan siswa yang menggunakan ponsel dan internet agar karya yang dibuat siswa lebih orisinal dan bukan hasil dari menyalin karya yang sudah ada di internet.
  - d. Guru sebaiknya menanamkan kepada siswa untuk tidak melakukan plagiarisme dan memberikan apresiasi terhadap hasil karya siswa agar siswa merasa bangga dengan hasil karyanya sendiri yang orisinal tanpa merasa khawatir karyanya lebih jelek dari milik temannya.
  - e. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sifat populasi adalah heterogen, sehingga guru perlu mempertimbangkan metode pembelajaran yang sesuai agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif serta dapat memberikan pemahaman ke seluruh siswa meskipun dengan tingkat kemampuan menulis yang berbeda.
3. Bagi Siswa
    - a. Siswa hendaknya menyikapi kegiatan atau hobi menonton film tidak hanya sebagai hiburan, namun juga sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan media yang diminati maka belajar akan terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
    - b. Siswa hendaknya belajar menggunakan ponsel pintar dan internet dengan lebih bijak. Dengan internet siswa mudah untuk mencari informasi, namun juga harus belajar tidak melakukan plagiarisme dan percaya diri dengan hasil karya yang orisinal. Gunakan informasi yang ada di internet sebagai sumber pengetahuan dan wawasan untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas.
  4. Bagi Peneliti Selanjutnya
    - a. Peneliti hendaknya mempertimbangkan waktu pengambilan data penelitian agar tidak bersamaan dengan Ujian Kenaikan Kelas maupun remedial, sehingga siswa dapat mengerjakan tes dengan maksimal.
    - b. Peneliti sebaiknya mengonfirmasi ulang jadwal pengambilan data dengan pihak sekolah untuk memastikan agar tidak bersamaan dengan jadwal pengambilan data dari peneliti lain. Jika ada peneliti lain yang mengambil data di hari yang sama, sebaiknya dipastikan tidak mengambil sampel di kelas dan jam yang sama. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak bingung saat berpartisipasi dalam pengambilan data sehingga diharapkan data yang diperoleh lebih maksimal dan memuaskan.
    - c. Sampel penelitian yang diambil tidak harus tepat sesuai perhitungan, sebaiknya dlebihkan agar tidak mengalami kekurangan sampel jika ada responden yang tidak dapat mengikuti pengambilan data.
    - d. Sebaiknya peneliti tidak hanya menggunakan teknik angket tertutup dan tes menulis saja. Peneliti dapat menambahkan angket terbuka

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 1995. *Stilistika: Penganar Memahami Bahasa dalam Karya Sastra*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyono, Robertus Didik Budiawan. 2017. "Acara Apa yang Paling Diminati Penonton Televisi? Ini Hasil Survey Komisi Penyiaran Indonesia." " <http://lampung.tribunnews.com/2017/11/23/acara-apa-yang-paling-diminati-penonton-televisi-ini-hasil-survei-komisi-penyiaran-indonesia?page=all> Diunduh pada 28 Januari 2018
- Champoux, Joseph E. 2001. "Animated Film as A Teaching Resource". *Jurnal of Management Education*, Vol.25 No. 1, February 2001 79-100.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Rajawali Press.
- Editor, Advetorial. 2016. "Sekarang, Nonton Drama Favoritmu Makin Leluasa Lewat Gadget", <http://www.tribunnews.com/nasional/2016/10/27/sekarang-nonton-drama-favoritmu-makin-leluasa-lewat-gadget>. Diunduh pada 2 Desember 2016.
- Eka, Mahardi. 2015. "Daftar Film Animasi Terlaris Sepanjang Masa", <http://www.muvara.com/film/artikel/daftar-film-animasi-terlaris-sepanjang-masa-151009t.html>. Diunduh pada 2 Desember 2016.
- Fitiana, Irti. 2013. Penerjemahan Karya Sastra Anak. Diglosia. Diunduh dari <https://journal.uni.edu.ac.id/> pada 6 Desember 2016.
- Harisati, Titik, Agus Trianto, dan E. Kosasih. 2016. *Bahasa Indonesia untuk Siswa*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Haryono, Fariz Ahmad. Tanpa tahun. "BAB 6. Kategorisasi Berdasarkan Interval Nilai", <https://www.scribd.com/doc/100407646/BAB-6-Kategorisasi-Berdasarkan-Interval-Nilai>. Diunduh pada 28 Januari 2018.
- Hasanah, Umrotul dan Lukman Nulhakim. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media pembelajaran Konsep Fotosintesis". *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA JPPI*, Vol. 1, No. 1, November 2015, Hal. 91-106 e-ISSN 2477-2038.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Keraf, Gorys. 1991. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kurniawan, Heru. 2014. *Pembelajaran Menulis Kreatif*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadikoratun. 2016. *Psikolinguistik Edukasional*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Musfiroh, Tadkiroatun dan Dwi Hanti Rahayu. 2004. Menyimak Komprehensif dan Kritis. *Diktat Kuliah*. Yogyakarta: UNY.
- Nafsiah, Darratun, Ida Lestrari dan Yuni Pratiwi. 2012. Karakteristik Cerita Fantasi Anak Indonesia Periode 2000-2010. Diunduh dari

- <https://jurnal-online.um.ac.id/>  
pada 2 Desember 2016.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah mada University Press.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPF
- \_\_\_\_\_. 2004. *Sastra Anak: Persoalan Genre*. Humaniora Volume 16, No. 2, Juni 2004:107-122.
- Nurudin. 2010. *Dasar-Dasar Penulisan*. Malang: UMM Press.
- Pintamiyastirin. 1983. *Menyimak dan Pengajarannya. Diklat Perkuliahan*. Yogyakarta: UNY
- Septiyani Rahmawati. 2013. Korelasi antara Kebiasaan Menyimak Sinetron Televisi dengan Kemampuan Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X SMA Negeri Se-Kabupaten Kebumen. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY
- Sibero, Ivan C. 2008. *Membuat Film Animasi Sederhana*. Yogyakarta: MediaKom
- Sumardjo, Jakob. 2007. *Catatan Kecil tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syahfitri, Yunita. 2011. "Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer". *Jurnal SAINTIKOM*, Vol, 10, No. 3, hlm. 214-217.
- Syarif, dkk. 2009. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Peningkatan Mutu Pendiidkan dan Tenaga Kependidikan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bahasa.
- Tabroni, Roni. 2007. *Melejitkan Potensi: Mengasah Kreativitas Menulis Artikel*. Bandung: Nuansa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.
- Uswatun Chasanah. 2016. Hubungan Kebiasaan Membaca Cerpen dengan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.