

**PENINGKATAN MEMBACA PEMAHAMAN CERITA FANTASI SISWA
SMP MELALUI PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIME
SUBTITLE BAHASA INDONESIA**

(Improvement of Reading Comprehension of Fantasy Stories for Junior High School Students Using Anime Films Media with Indonesian Subtitles)

Rina Andriani

Universitas Bale Bandung, Bandung, Indonesia

Jl.R.A.A Wiranatakusumah No.7 Baleendah Bandung

Pos-el: rinawijaya66@gmail.com; emasmarlina@unibba.ac.id

(Naskah Diterima Tanggal: 12 Mei 2022; Direvisi Akhir Tanggal 14 Mei 2022;

Disetujui Tanggal; 14 Mei 2022)

Abstract

Anime films with Indonesian subtitles are popular among teens, particularly junior high school students, who still love playing with their peers. This study aims to see if Indonesian subtitled animated films improve junior high school pupils' ability to read and interpret fantasy literature. The study design is quasi-experimental with a non-equivalent control group. For the 2020-2021 academic year, the subjects of this study were class VII-H as the experimental class and class VII-D as the control class at one of Bandung's junior high schools. The results revealed that there was a significant difference between the experimental class's average value, which was higher than the control class's, and the normalized gain test t count of 2.13 and t table of 1.69 with $df = 32$ because t count $>$ t table then H_0 is rejected or H_1 is used so that it concludes that the use of Indonesian subtitled anime film media can improve the ability to read and understand fantasy stories for junior high school students when compared to conventional learning.

Keywords: *fantasy stories; reading comprehension; anime movies*

Abstrak

Film anime ber-subtitle bahasa Indonesia paling banyak diminati kalangan remaja, salah satunya adalah pada kalangan siswa SMP, anak masih menyenangi dunia bermain bersama teman sebaya. Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi siswa SMP menggunakan media film animasi subtitle bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi eksperimen*, dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian ini adalah kelas VII-H sebagai kelas eksperimen dan VII-D kelas kontrol pada salah satu SMP yang berlokasi di Bandung tahun ajaran 2020-2021. Hasil penelitian terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dan uji gain ternormalisasi t hitung sebesar 2.13 dan t tabel sebesar 1.69 dengan $df = 32$, dikarenakan t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak atau H_1 digunakan sehingga dapat disimpulkan penggunaan media film anime subtitle bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi siswa SMP dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: cerita fantasi; membaca pemahaman; film anime

PENDAHULUAN

Dalam menghadapi era abad ke-21 masa kini kemajuan teknologi dan informasi dalam pemanfaatan media literasi semakin meningkat. Kemampuan membaca pemahaman diperlukan dalam memahami isi teks bacaan dari sebuah berita, media informasi, film, dan media *online* lainnya. Kemampuan pemahaman membaca tersebut diperlukan di lingkungan sekolah salah satunya siswa sekolah menengah pertama (SMP), manfaat kemampuan memahami isi teks bacaan terhadap siswa adalah dapat meningkatkan otak secara berkembang, meningkatkan kemampuan berpikir pribadi, dan mengurangi kecemasan serta kegundahan dalam kegiatan tes yang diselenggarakan di sekolah. Kemampuan ini dapat diasah dengan melakukan kegiatan membaca atau literasi dari berbagai media cetak seperti buku, majalah, artikel, dan sebagainya serta media *online* yang dapat di unduh di berbagai media internet seperti film animasi melalui *youtube*.

Membaca pemahaman adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang pembaca terhadap pemahaman isi bacaan sehingga ilmu pengetahuan atau informasi yang terdapat dalam bacaan tersebut dapat dipahami. Tujuan pemahaman membaca ini adalah sebuah standar atau aturan tertentu dalam sebuah kesastraan, yang diarahkan terhadap keterampilan memahami isi bacaan. Manfaat membaca di antaranya dapat menambah kosakata, melatih keterampilan berpikir dan menganalisis, meningkatkan fokus atau konsentrasi terhadap suatu teks bacaan, dan dapat melatih menulis yang baik. Selain kemampuan keterampilan, manfaat membaca dapat meningkatkan psikis mental, yaitu mengurangi stress dan menjernihkan pikiran. Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu bagian dari keterampilan yang diperlukan di era literasi saat ini, terutama di sekolah menengah pertama. Literasi adalah kemampuan dalam membaca, menulis, mengomunikasikan gagasan, memecahkan

masalah hingga mampu dalam berpikir kritis dan kreatif (Andriani, 2021).

Mengkaji dari manfaat membaca, tentunya sangat penting untuk dilestarikan atau dilakukan pembiasaan yang disebut dengan literasi membaca. Kegiatan membaca telah diasah dari mulai anak awal masuk sekolah, tetapi lancar dalam membaca belum tentu menjamin pemahaman membaca siswa terhadap isian bacaan tersebut. Siswa yang tidak memahami isian dari bacaan akan cenderung pasif, mengalami penurunan prestasi, dan akan ketinggalan dari berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu diperlukan sebuah strategi dalam meningkatkan membaca pemahaman melalui cerita yang fantasi atau menarik perhatian siswa tersebut agar terdapat ketertarikan dari sebuah konten cerita tersebut.

Cerita fantasi merupakan kegiatan yang telah sesuai dengan kurikulum 2013 sekolah SMP. Cerita fantasi dapat diperoleh dari sebuah media berupa buku cerita, novel, majalah, dan lainnya. Ada pula terdapat dalam sebuah film animasi yang banyak digemari oleh siswa. Salah satu media pembelajaran ini digunakan agar sebuah pembelajaran menjadi sarana pembelajaran membaca pemahaman cerita fantasi lebih menarik. Teks cerita fantasi merupakan sebuah bahan tulisan yang tidak nyata atau fiksi yang dibuat berdasarkan fantasi, imajinasi penulis yang digambarkan pada berbagai perbuatan, pengalaman, dan kisah seorang tokoh tertentu yang dapat memunculkan sebuah khayalan, imajinasi dan rekaan belaka.

Keunikan cerita fantasi ini seseorang akan terbawa suasana seperti nyata, walaupun wacana ceritanya merupakan sebuah imajinasi atau khayalan yang diciptakan oleh seorang pengarang. Cerita yang penuh dengan misteri dan rekaan membuat daya tarik anak-anak dan remaja untuk menyimak sebuah cerita di antaranya siswa SMP yang pada masa usia 13-14 tahun merupakan masa anak masih senang bermain dan menonton bersama temannya.

Cerita fantasi yang banyak disukai anak remaja masa kini adalah film animasi yang menyajikan sebuah tokoh-tokoh yang tidak sesuai dengan kehidupan nyata. Cerita tersebut disajikan dengan teks bacaan dalam menarasikan sebuah percakapan.

Film *anime subtitle* bahasa Indonesia adalah sebuah film yang disajikan dalam bentuk animasi Jepang, bahasa yang disajikan dilengkapi oleh teks berbahasa Indonesia sehingga siswa lebih termotivasi untuk menikmati film tersebut. Selain itu, film tersebut bermanfaat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi lebih tepat sasaran, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru pada umumnya. Pada masa kini media pembelajaran banyak beralih ke media digital yang dapat diunduh secara gratis di media internet salah satunya adalah film. Tujuannya adalah untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa terhadap sebuah media sehingga dapat menciptakan kondisi suasana belajar yang ramah sikap, menyenangkan, gembira dan pembelajaran yang lebih aktif (Brown, 2007).

Hasil revidu penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran film *anime* dilakukan oleh Lindawati (2021) tentang video negeri dongeng pada cerita fantasi; Juliarta (2020) yang mengidentifikasi teks cerita fantasi melalui model *discovery leaning*. Selanjutnya, penelitian oleh Ireng, R. dkk (2019) menganalisis teks cerita fantasi pada siswa SMP di SMPN 1 Arjasari Kabupaten Bandung. Disimpulkan bahwa beberapa peneliti berupaya meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran, meningkatkan kemampuan mengidentifikasi teks cerita fantasi melalui model pembelajaran yang efektif, dan menganalisis kesesuaian hasil tulisan cerita fantasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan cerita fantasi cocok digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Namun demikian, masih perlu untuk diteliti lebih lanjut sehingga dilakukan penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian relevan terdahulu, yaitu meningkatkan keterampilan dalam menulis dan mengidentifikasi teks cerita fantasi. Dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi tersebut belum diteliti kemanfaatannya. Peningkatan membaca, pemahaman cerita fantasi siswa SMP di Kabupaten Bandung diperlukan melalui media pembelajaran yang efektif. Salah satunya melalui penggunaan media film *anime* Indonesia karena hal tersebut dapat menarik perhatian siswa dalam menyampaikan isi pengajaran cerita fantasi. Hal ini sejalan dengan penggunaan sebuah media pembelajaran dengan media sebagai sumber belajar dalam menyampaikan isi pengajaran yang dapat merangsang siswa secara fisik untuk belajar, di antaranya video, film, *slide*, buku, dan rekorder (Arsyad, 2010). Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian penggunaan media film *anime* berbahasa Indonesia terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi siswa SMPN 1 Arjasari yang dilakukan di salah satu sekolah yang berada di Bandung.

KERANGKA TEORI

Kemampuan Membaca Pemahaman

Kemampuan membaca pemahaman adalah kemampuan untuk memahami isi bacaan dari sebuah teks atau tulisan yang terdapat pada media cetak, elektronik, cerita dari sebuah film, video, drama, dan media lainnya. Seorang pembaca dengan keterampilan memahami bacaan cenderung lebih aktif dan berprestasi, memiliki kemampuan membaca dan menulis yang baik, kaya akan kosakata, berpikir secara kritis, serta berpengetahuan yang luas.

Membaca pemahaman merupakan proses kebermaknaan hasil berpikir dari suatu pengetahuan yang dihubungkan dengan isi bacaan (Sumadoyo, 2011).

Indikator dari kemampuan membaca pemahaman adalah sebagai berikut:

1. menyimak cerita dengan seksama mulai dari prabaca, membaca dan setelah membaca;
2. memahami isi bacaan atau wacana dari sebuah cerita;
3. mendeskripsikan arti atau ungkapan dari sebuah isi bacaan;
4. menginterpretasikan sebuah bacaan; dan
5. menyimpulkan makna yang terkandung dalam sebuah cerita.

Indikator menjadi sebuah ukuran bahwa seorang pembaca telah memiliki kemampuan membaca pemahaman. Dari kemampuan tersebut dapat berkembang ke afektif yaitu dapat berpikir kreatif dan kritis. Selain itu, indikator sabar atau ulet dalam membaca tulisan dari awal hingga akhir dari sebuah cerita, mahir dalam membaca dan menulis, ketelitian, dan memiliki sikap ingin tahu (Azwar, 1995).

Tujuan utama dari membaca adalah memahami isi bacaan, mengenali naskah bacaan, memahami kosakata, memahami hubungan antar kalimat, dan paragraf, menginterpretasikan bacaan, mengenal norma kesastraan, dan cerita fiksi (Tarigan. H. G., 2008).

Kemampuan membaca pemahaman di sekolah, siswa diharapkan dapat memperoleh kemampuan memahami isi bacaan, dalam hal ini dapat meningkatkan keterampilan membaca teks atau pun drama dari sebuah film *anime subtitle* Indonesia.

Cerita Fantasi

Cerita fantasi adalah cerita yang dibuat oleh pengarang berasal dari sebuah imajinasi berupa khayalan dan tidak mungkin terjadi di dunia nyata tetapi terjadi dalam sebuah cerita sehingga alur cerita dibuat sesuka hati dan semenarik mungkin melewati batasan realitas dalam kehidupan sehari-hari. Cerita fantasi mengandung kekhasan yang menerobos dimensi ruang dan waktu.

Ciri-ciri cerita fantasi adalah sebagai berikut:

1. terdapat cerita mengenai keajaiban dan misteri;
2. ide berasal di luar konteks kenyataan atau berupa khayalan;
3. memiliki ruang dan waktu yang tidak terbatas melebihi realita kenyataan;
4. tokoh memiliki keunikan atau kesaktian; dan
5. bersifat fiktif.

Ciri-ciri cerita fantasi ini digunakan oleh para pembaca sebuah cerita agar dapat membedakan yang manakah termasuk cerita fantasi dan cerita biasa pada umumnya. Agar mengetahui atau membedakan antara cerita fantasi dan cerita biasa maka akan diuraikan jenis-jenis cerita fantasi (Sukmawati, 2019).

Jenis-jenis cerita fantasi adalah sebagai berikut:

1. fantasi total, terdiri atas cerita yang keseluruhan wacana termasuk rekaan atau khayalan dari seorang penulis mulai dari tokoh, tempat dan nama-nama objeknya dan sebagainya;
2. fantasi kesamaan, terdiri atas sebuah cerita yang memiliki kesamaan dengan dunia nyata yaitu menggunakan nama, tempat atau peristiwa yang sama dalam dunia nyata.

Jenis cerita fantasi ini walaupun salah satunya memiliki kesamaan dalam dunia nyata, tetapi dalam konten cerita tersebut tidak sama persis dengan dunia nyata hanya berupa irisan sebuah peristiwa yang pernah terjadi di dunia nyata.

Struktur cerita fantasi melalui alur sebagai berikut:

1. tahap pengenalan sebuah tema, tokoh dan alur cerita yang disebut dengan orientasi;
2. muncul konflik atau masalah hingga ke puncak yaitu komplikasi; dan

3. penyelesaian masalah atau konflik yang merupakan gambaran berakhirnya sebuah cerita atau yang disebut dengan resolusi.

Mengenali struktur cerita fantasi ini dapat menumbuhkan menyimak sebuah cerita ke dalam bentuk tulisan. Membaca pemahaman sangat penting dalam hal ini karena menyimak isi bacaan dan menelaah wacana tersebut merupakan dasar dalam mengekspresikan sebuah inovasi keterbaruan sebuah tulisan. Siswa dalam hal ini dapat memahami, mencontoh, mendeskripsikan dan menginterpretasikan sebuah cerita fantasi ke sebuah pengetahuan dan pengalaman yang kuat dalam membangun imajinatif atau kreasi.

Contoh cerita fantasi yaitu *Cermin ajaib, Sihir Nina, Nino dan Alien, Pensil Ajaib, Dunia Manisan, Batu Menangis, Dunia Cokelat, Fantasi Bola, Sahabat Cermin, dan Mesin Waktu*. Cerita fantasi ini merupakan cerita yang dibuat berdasarkan imajinasi seperti batu menangis, mana mungkin sebuah batu bisa menangis. Namun dalam hal ini dibuat menjadi sebuah cerita seakan akan cerita tersebut seperti nyata.

Film Anime Subtitle Bahasa Indonesia

Film *anime* merupakan film yang diproduksi oleh Jepang. Film ini terdapat tiga versi, yaitu *full* dengan bahasa Jepang, *subtitle* bahasa Inggris, dan ada pula yang ber-*subtitle* bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini, film anime yang digunakan adalah ber-*subtitle* bahasa Indonesia dengan tujuan dapat meningkatkan pemahaman dari alur cerita dan teks cerita fantasi tersebut. Beberapa film anime *subtitle* bahasa Indonesia yang dapat digunakan sebagai berikut

1. *Grave of the Fireflies*, film ini menceritakan tentang kehidupan adik dan kakak yang merupakan korban perang yang bertahan hidup dalam situasi apa pun;

2. *Irozuku sekai no ashita kara*, film ini menceritakan seorang gadis berusia 17 tahun yang bernama Hitomi Tsukishiro berasal dari keturunan keluarga penyihir, berlatar belakang Kota Nagasaki. Kakeknya bernama Kohaku seorang penyihir hebat yang khawatir akan masa depan cucunya mengirim Hitomi ke masa lalu;
3. *Chaos Head*, film ini menceritakan seorang siswa SMA di Akademi Suimei yang bernama Takumi Nishijou. Film ini diproduksi tahun 2008 oleh Shibuya. Takumi mulai menghabiskan kecelakaan aneh di sekelilingnya; dan
4. *Gekijouban date a live*, film ini menceritakan seorang *Mayori Judgment* yang merupakan anime *movie* terbaru 2018 sub-Indonesia.

Selain film-film di atas, masih banyak lagi film anime *subtitle* bahasa Indonesia yang lainnya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi* eksperimen dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMP di Bandung dengan subjek penelitian adalah salah satu sekolah menengah pertama yang berada di Bandung. Subjek penelitian diambil secara acak dan memiliki kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi awal yang sama. Kemudian subjek tersebut dijadikan sampel penelitian, kelas VII-H sebanyak 35 orang sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan media film *anime subtitle* Indonesia dan kelas VII-D sebanyak 35 orang sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran seperti biasa guru mengajar di sekolah tersebut. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Non Equivalent Control Group Design* menurut Beetlestone (2012).

$$\frac{0 \quad X \quad 0}{0 \quad \text{-----} \quad 0}$$

Keterangan:

- X : pembelajaran dengan penggunaan media film *anime subtitle* Indonesia
 O : tes awal dan tes akhir
 - - : pengambilan sampel dipilih secara acak.

Pengumpulan data penelitian melalui tes awal dan tes akhir penelitian ini melalui hasil tes kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi pada kelas eksperimen dengan menggunakan media film anime *subtitle* bahasa Indonesia dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Pengolahan data pada penelitian ini melalui uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* dan *posttest* dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Jika dinyatakan normalitas, dilanjut dengan tes homogenitas, apabila tidak normal maka dilakukan uji Man Whitney. Apabila hasil pengujian normal dan homogen dilakukan uji perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dan gain ternormalisasi (Marlina, 2021). Analisis pengolahan data menggunakan aplikasi komputer SPSS untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa antara pembelajaran yang menggunakan film anime *subtitle* bahasa Indonesia dan pembelajaran dengan metode konvensional.

PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan ini, hasil penelitian diperoleh melalui kemampuan pemahaman membaca cerita fantasi melalui *pretest*, *posttest*, uji rerata, dan *uji gain ternormalisasi* untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan film anime *subtitle* bahasa Indonesia dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran dengan metode konvensional. Hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

PEMBAHASAN

Pretest Pembelajaran Membaca Pemahaman Cerita Fantasi

Pretest atau tes kemampuan awal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan awal membaca pemahaman cerita fantasi siswa antara kelas eksperimen dengan pembelajaran sebelum mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media anime *subtitle* bahasa Indonesia. Perlakuan ini dibandingkan dengan kelas kontrol sebelum mendapatkan perlakuan pembelajaran konvensional. Soal *pretest* ini sebelumnya diujicobakan ke subjek yang telah mendapatkan pembelajaran membaca pemahaman dan soal tersebut telah dianalisis kelayakannya untuk digunakan oleh siswa. Setelah mendapatkan soal yang layak, selanjutnya menentukan subjek penelitian secara acak kelas dengan mencari kemampuan siswa yang memiliki kemampuan berbeda secara signifikan. Adapun hasil *pretest* siswa membaca pemahaman cerita fantasi sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Membaca Pemahaman Cerita Fantasi

Kelas	Rerata	Standar Deviasi
Kelas VII-H	49,28	11,10
Kelas VII-D	49,67	9,68

Pada tabel 1 menunjukkan hasil *pretest* bahwa diperoleh rerata skor siswa kelas VII-H sebanyak 49,28 dan rerata skor kelas VII-D sebanyak 49,67. Dari analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal membaca pemahaman cerita fantasi kelas VII-D lebih baik dari kelas VII-H. Peneliti menentukan kelas VII-H sebagai kelas eksperimen karena nilainya lebih rendah dibanding kelas VII-D sebagai kelas kontrol atau pembanding. Dengan demikian, jika kemampuan membaca pemahaman setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran melalui media film anime *subtitle* ini lebih tinggi dibandingkan dengan

pembelajaran konvensional, tentunya media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa SMP.

Setelah dilaksanakan *pretest*, kemudian hasil *pretest* dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui langkah selanjutnya dalam menganalisis sebuah data penelitian. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa tes tersebut normal ataupun tidak normal akan menentukan langkah analisis statistika selanjutnya. Uji normalitas *pretest* kemampuan membaca pemahaman sebagai berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas Tes *Pretest* Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fantasi

Kelas	sig	Keterangan
Eksperimen	0,200	Normal
Kontrol	0,103	Normal

Pada tabel 2, terdapat hasil uji normalitas *pretest* kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi pada kelas eksperimen adalah 0,200 dengan taraf signifikan melebihi dari taraf signifikan 0,05 sehingga uji normalitasnya adalah normal. Uji normalitas *pretest* kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi pada kelas kontrol adalah 0,103 dengan taraf signifikan melebihi dari taraf signifikan 0,05 sehingga dapat ditentukan bahwa uji normalitasnya adalah normal. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kedua uji normalitas normal analisis data selanjutnya adalah uji homogenitas.

Tabel 3. Uji Homogenitas *Pretest* Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fantasi

Kelas	Sig	Keterangan
Eksperimen	0.643	Homogen
Kontrol	0.643	

Pada tabel 3 memperlihatkan uji homogenitas *pretest* kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak 0,643 $\alpha = 0,05$ dengan taraf signifikan melebihi dari, sehingga dapat ditentukan bahwa uji homogenitas berdistribusi homogen. Langkah selanjutnya, untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca pemahaman, dilakukan uji kesamaan rerata sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Rerata *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok Kelas	Rerata	Standar Deviasi
Kelas Eksperimen	19,28	11,10
Kelas Kontrol	19,67	9,68

Sig.	Keterangan
15,268 0,881	H_0 Diterima (tidak berbeda)

Pada tabel 4, hasil uji rerata *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa pada kolom *Sig. (2-tailed)* menunjukkan nilai signifikansi adalah 0,881. Pada hasil probabilitas 0,05, maka H_0 diterima atau H_1 ditolak, artinya kemampuan pemahaman membaca cerita fantasi siswa adalah penggunaan media anime *subtitle* Indonesia tidak berbeda secara signifikan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini berarti kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kemampuan awal yang sama artinya kemampuan membaca pemahaman awal antar kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan atau memiliki kemampuan yang sama. Dari hasil analisis data *pretest* ini, penelitian selanjutnya melalui analisis *posttest* dan gain ternormalisasi dilakukan, untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi pada dua perlakuan yang berbeda.

Hasil *Posttest* Pembelajaran Membaca Pemahaman Cerita Fantasi

Hasil *posttest* pembelajaran membaca pemahaman fantasi ini dilakukan untuk mengetahui hasil akhir siswa antara yang mendapat perlakuan melalui media film anime *subtitle* bahasa Indonesia dan perlakuan pembelajaran konvensional.

Tabel 5. Hasil *Posttest* Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fantasi

Kelompok Kelas	Rerata	Standar Deviasi
Kelas Eksperimen	82,59	0,25
Kelas Kontrol	62,45	0,26

Pada tabel 5 terdapat hasil *posttest* kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi dengan perolehan rerata kelas eksperimen adalah 82,59 dan kelas kontrol adalah 62,45. Rerata kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan rerata nilai kelas kontrol. Namun demikian, belum dapat disimpulkan secara statistika bahwa kedua kelas tersebut memiliki perbedaan yang signifikan sehingga dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 6. Uji Normalitas Hasil *Posttest* Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fantasi

Kelas	sig	Keterangan
Eksperimen	0,200	Normal
Kontrol	0,200	Normal

Pada tabel 6 terdapat uji normalitas terhadap prete sebanyak st 0,200 lebih dari nilai signifikansi 0,05, maka dapat ditentukan berdistribusi normal. Hal ini dikarenakan keduanya berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan analisis uji homogenitas.

Tabel 7. Uji Homogenitas Hasil *Posttest* Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fantasi

Kelas	sig	Keterangan
Eksperimen dan control	0,731	Homogen

Pada tabel 7, terdapat hasil uji homogenitas *posttest* kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi adalah 0,731 dengan taraf signifikan melebihi dari sehingga dapat ditentukan uji homogenitas adalah homogen. Langkah selanjutnya untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca pemahaman, maka dilakukan perbedaan peningkatan antara hasil *pretest* dan *posttest* melalui uji gain ternormalisasi sebagai berikut.

Tabel 8. Uji Gain Ternormalisasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

t Hitung	t Tabel	Df	Keterangan
2.1318	1.6939	32	H ₀ Ditolak

Pada tabel 8, terdapat hasil *uji gain* ternormalisasi, terlihat bahwa nilai t hitung adalah sebesar 2.1318 dan t tabelnya sebesar 1.6939. Hal ini dikarenakan t hitung > t tabel maka H₀ ditolak atau H₁ digunakan, artinya penggunaan media film anime *subtitle* bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi siswa SMP dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ngatman & Fatimah (2018) bahwa media film salah satunya film *Cloud Bread* dapat dijadikan pengenalan bahasa dan pendidikan karakter terhadap anak meliputi meliputi: setia kawan, kerja sama, saling memotivasi, lemah lembut, saling menghargai antarteman, tekun, tidak mudah putus asa, semangat, *problem solving*, dan hormat kepada orang tua.

Esensi Film Anime *Subtitle* Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Membaca Pemahaman Cerita Fantasi

Esensi adalah sesuatu yang terjadi karena hakikatnya persoalan dan pemecahan masalah itu ada. Esensi film *anime subtitle* bahasa Indonesia dalam meningkatkan membaca pemahaman cerita fantasi. Terdapat esensi dalam peningkatan membaca pemahaman, yang dibuktikan dengan terdapatnya perbedaan peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui nilai *gain* ternormalisasi yang lebih tinggi dengan penggunaan media film *anime subtitle* bahasa Indonesia, dibandingkan melalui pembelajaran konvensional. Dengan demikian *anime subtitle* bahasa Indonesia lebih efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman cerita fantasi.

Kelebihan film *anime subtitle* bahasa Indonesia dalam meningkatkan membaca pemahaman cerita fantasi bagi siswa SMP sebagai berikut.

1. Siswa memahami isi bacaan atau wacana dalam teks film tersebut;
2. Siswa memiliki kosakata yang luas; dan
3. Siswa menikmati proses belajar sehingga membangun motivasi dalam membaca dan menulis cerita fantasi.

Kekurangan film *anime subtitle* bahasa Indonesia dalam meningkatkan membaca pemahaman cerita fantasi bagi siswa SMP sebagai berikut.

1. Menonton film tersebut dari awal hingga akhir cerita diperlukan waktu yang banyak. Namun, hal ini bisa diantisipasi dengan pembelajaran secara *blended learning* campuran tatap muka dan daring. Ketika pembelajaran daring, waktu tersebut biasa dimanfaatkan oleh siswa untuk memutar secara berulang film *anime subtitle* bahasa Indonesia.
2. Anak-anak dikhawatirkan terlarut dalam sebuah khayalan sehingga tak

bisa berpikir secara rasional. Namun demikian hal ini dapat diantisipasi i dengan tujuan pembelajaran membaca pemahaman. Pada siswa dapat digiring ke pembelajaran yang bersifat menganalisis sebuah teks dan alur cerita, sehingga lebih baik.

PENUTUP

Pada hasil penelitian terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dan uji *gain* ternormalisasi t_{hitung} sebesar 2.13 dan t_{tabel} sebesar 1.69 dengan $df = 3$. Hal ini dikarenakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau H_1 digunakan, sehingga dapat disimpulkan penggunaan media film *anime subtitle* bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi siswa SMP dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Keunikan cerita fantasi ini seseorang akan terbawa suasana seperti nyata, walaupun wacana ceritanya merupakan sebuah imajinasi atau khayalan yang diciptakan oleh seorang pengarang. Cerita yang penuh dengan misteri dan rekaan tersebut dapat membuat daya tarik tersendiri bagi anak-anak dan remaja untuk menyimak sebuah cerita. Begitu pula dengan siswa SMP yang pada masa usia 13--14 tahun yang merupakan masa anak masih senang bermain dan menonton bersama temannya. Dengan demikian penggunaan film *anime subtitle* bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman cerita fantasi bagi siswa SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R. (2021). *Pembelajaran Literasi Digital*. CV. Dida.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Azwar, S. (1995). *Sikap manusia teori dan pengukurannya*. Pustaka Pelajar.

- Beetlestone, F. (2012). *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas*. S. Penerbit Nusa Media.
- Brown, H. (2007). *Prinsip pembelajaran dan pengajaran bahasa (terjemahan)*. Kedutaan Besar Amerika Serikat.
- Ireng, R. dkk. (2019). Analisis Struktur Teks Cerita Fantasi pada Siswa SMP. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(6). <https://doi.org/10.22460/p.v2i6p%25p.3627>
- Juliarta, M. dkk. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII-D Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tabanan. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Lindawati. (2021). *Penggunaan Media Video Negeri Dongeng dalam Pembelajaran Cerita FANTASI di Kelas VII A SMP Negeri 3 Sapeken* [Universitas Pendidikan Ganesha]. <https://repo.undiksha.ac.id/9931/>
- Marlina, E. (2021). *Pembelajaran Matematika melalui Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika melalui Membaca, Menulis dan Mengkomposisikan (3M)*. CV. Media Cendekia Muslim.
- Ngatman, N., & Fatimah, S. (2018). Analisis Film Kartun “Cloud Bread” Sebagai Media Pengenalan Bahasa Dan Pendidikan Karakter Anak. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 64. <https://doi.org/10.20961/jdc.v2i2.25448>
- Sukmawati, B. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Media STRIP Story pada Siswa IX-E SMP Negeri 3 Masbagik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3). <https://doi.org/10.36088/nusantara.v1i3.423>
- Sumadoyo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pengajaran Membaca*. Graha Ilmu.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai suatu keterampilan Berbahasa*. Angkasa.