

**MÉDIA ANIMASI 2D DINA PANGAJARAN MACA PAMAHAMAN
CARITA PONDOK
(Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung
Taun Ajaran 2020/2021)**

SKRIPSI

diajueun pikeun nyumponan salasahiji sarat
nyangking gelar Sarjana Pendidikan



ku
Ayunda Dini Lestari
1701603

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA SUNDA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

**MÉDIA ANIMASI 2D DINA PANGAJARAN MACA PAMAHAMAN
CARITA PONDOK
(Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung
Taun Ajaran 2020/2021)**

oleh
Ayunda Dini Lestari

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Ayunda Dini Lestari 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Mei 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

AYUNDA DINI LESTARI
NIM 1701603

**MÉDIA ANIMASI 2D DINA PANGAJARAN MACA PAMAHAMAN
CARITA PONDOK**
**(Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung
Taun Ajaran 2020/2021)**

disaluyuan jeung disahkeun ku:

Pangaping I,



Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd.
NIP 195901191986011001

Pangaping II,



Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd.
NIP 198902082015041003

Kauninga ku
Pupuhu Departemen Pendidikan Bahasa Sunda,
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Hj. Ruhaliah, M.Hum.
NIP 196411101989032002

*Saenyana dina kasusah (rohani) téh
aya kabungah.
Jeung saenyana dina karipuh (jasmani) téh
aya kasenangan (Al-Insyirah: 5-6).*

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “*Média Animasi 2D* dina Pangajaran Maca Pamahaman Carita Pondok (Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung Taun Ajaran 2020/2021)” ini beserta seluruh isinya adalah benar- benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika dari ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya sanggup menganggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Mei 2021
Yang membuat pernyataan,



Ayunda Dini Lestari
NIM 1701603

PANGJAJAP

Puji sinareng sukur, urang sanggakeun ka Gusti nu murbéng alam, kalawan rohmat sareng kurnia Anjeunna simkuring tiasa ngaréngsékeun ieu skripsi anu judulna “*Média Animasi 2D* dina Pangajaran Maca Pamahaman Carita Pondok (Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung Taun Ajar 2020/2021)”. Solawat miwah salam mugia langgeng ngocor ngagolontor ka jungjunan urang anu mulya, Kangjeng Nabi Muhammad SAW, kitu deui ka kulawargi katut para sahabat-Na.

Ieu skripsi diwangun ku lima bab anu ngawengku bubuka; ulikan téori, panalungtikan saméméhna, raraga mikir, jeung hipotésis; métode panalungtikan; hasil panalungtikan jeung pedaran; sarta kacindekan, implikasi, jeung rékoméndasi.

Tangtu waé dina ieu skripsi masih kénéh réa pisan kakurangan, ku kituna diperedih sagala kritik sarta saran pikeun ngawewegan tur ngadeudeulan ieu skripsi. Mugia ieu skripsi méré mangpaat hususna pikeun nu nyusun umumna pikeun balaréa anu maca ieu skripsi sarta élmu pangaweruh pikeun masarakat.

Bandung, Mei 2021
Nu nyusun,

Ayunda Dini Lestari
NIM 1701603

TAWIS NUHUN

Sugrining puji kasanggakeun ka Gusti Alloh nu maha ghofur. Dina ngaréngsékeun ieu skripsi saenyana seueur pisan bangbaluh nu karandapan. Namung sok sanajan kitu, ku ayana rojongan, kanyaah sarta pidu'a ti sadaya pihak ieu skripsi tiasa réngsé dina waktosna. Ku kituna, panulis seja ngahaturkeun nuhun ka sadaya pihak nu parantos ngarojong tur ngabantosan salami nyusun ieu skripsi, utamina ka:

1. Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd., salaku dosén pangaping I, anu parantos nyayogikeun waktosna, ngaping sareng ngadeudeul kalayan sabar salami ngaréngsékeun ieu skripsi;
2. Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd., salaku dosén pangaping II, anu parantos ngaping, ngarojong, maparin élmuna kalayan ihlas tur sabar pikeun ngalempeng sim kuring nalika ngarandapan pasualan dina ngaréngsékeun ieu skripsi;
3. Dr. Hj. Ruhaliah, M.Hum., salaku pupuhu Departemen Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI;
4. Dr. H. Dede Kosasih, M.Si., salaku sekretaris Departemen Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI;
5. Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd., salaku pembimbing Akademik;
6. Réngréngan dosén Departemen Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI Bandung, anu parantos ngatik tur ngadidik sim kuring ti ngawitan lebet kuliah tug dugi ka ayeuna, utamina kanggo: Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd., Prof. Dr. H. Yayat Sudaryat, M.Hum., Prof. Dr. Hj. Nunuy Nurjanah, M.Pd., Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd., Dr. Hj. Ruhaliah, M.Hum., Dr. H. Dingding Haerudin, M.Pd., Dr. Dedi Koswara, M.Hum., Drs. H. O. Solehudin, M.Pd., Dr. H. Dede Kosasih, M.Si., Dr. Ruswendi Permana, M.Hum (Alm)., Dr. Retty Isnendes, M.Hum., Hernawan, S.Pd., M.Pd., Ade Sutisna, S.Pd., M.Pd., Agus Suherman, S.Pd., M.Hum., Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd., Yatun Romdonah Awaliah, S.Pd., M.Pd., Dian Hendrayana, S.S., M.Pd., sareng Temmy Widyastuti, S.Pd., M.Pd.;

7. Pa Taryana salaku Staf Tata Usaha Departemen Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI;
8. Staf Tata Usaha Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, anu salami ieu kersa ngabantosan sim kuring perkawis hal-hal nu aya patalina sareng administrasi;
9. Kepala sekolah MTs Al-Inayah Kota Bandung, Abdurrahman, M.Pd.I., anu parantos maparin widi ka sim kuring kanggo ngalaksanakeun panalungtikan;
10. Guru Basa Sunda MTs Al-Inayah Kota Bandung, Hj. Rusmiati, S.Ag., M.Pd., sinareng kulawarga anu parantos ngarojong salami sim kuring panalungtikan;
11. guru sareng staf tata usaha MTs Al-Inayah Kota Bandung parantos nyumangetan sarta kersa diririweuh nalika panalungtikan;
12. pun biang, N. Patimah, sareng pun bapa, Dadang Saepudin Arifin, M.Pd. (Alm.) anu teu weléh ngajurung ku du'ana tur ngocorkeun kanyaah anu taya kandatna;
13. pun lanceuk, Ririn Nurul Fitri, M.Pd., Muhamad Yusuf Abdul Madjid, S.T., M.Sc., D.I.C., Yuni Kustiani, S.Pd., Muhamad Syihabudin, S.Pd., anu teu weleh nyumangetan sareng maparin motivasi salami nyusun ieu skripsi;
14. pun alo, Sabhira Abidah Abdul Majid, anu teu weléh ngahibur salila nyusun ieu skripsi;
15. pun bibi sareng amang sarta sadaya kulawargi nu tos ngarojong moril sareng matéril;
16. Romi Meimedio, S.T., anu teu weléh mantuan, nyumangetan sarta nyarengan panulis salami nyusun ieu skripsi;
17. Kelas 8E sareng 8C MTs Al-Inayah Kota Bandung hatur nuhun parantos mantosan panulis nalika panalungtikan;
18. Téh Eva Fuji sareng Néng Ghia anu kersa diririweuh mantosan ka sakola nalika panalungtikan;
19. sobat dalit sim kuring Artia Catur Utami, anu kamamana teu weléh babarengan dina ngerjakeun ieu skripsi sarta daék untar-anter sim kuring ka ditu-ka dieu;

20. “Fastabiqul Khairot” (Euis, Artia, Ica, Fanny, Aulia, Sasti, Mega, sareng Salma.F) anu teu weléh babarengan salila kuliah, mugia silaturahmi urang manjang salawasna;
21. Malik sareng Gifari batur diskusi dina skripsi média pangajaran;
22. Sobat SMA, Riska Dhania, Nurhaida, Rieka Febriyanti, anu arantos nyumangetan sim kuring sangkan lancar dina ngerjakeun skripsi;
23. Pangurus Turus (Reni, Fanny, Agung, Delvia, Irsan, Mah Kimkim, Téh Meli, Kang Wais, Téh Tresna, Téh Refia) hatur nuhun kana sadaya pangalaman dina hal organisasi;
24. Barudak divisi acara 2017 (Gifari, Nida, sareng Irfan) hatur nuhun sadaya pangalamanana;
25. Divisi Dongéng Riksa Budaya Sunda (Téh Gita, Téh Ica, Téh Mpur, Téh Dais, Téh Isye, Fanny, Zeni, Ane, Juni, Andra, Merliyana, Rubby, Ayu, Oca);
26. Kelas A anu salila kuliah babarengan dina sagala rupa kagiatan perkuliahan;
27. Kastawa 17 anu salila kuliah babarengan boh dina kagiatan perkuliahan boh dina kagiatan organisasi;
28. adi tingkat 2018, Ima hatur nuhun parantos nyarengan nalika panalungtikan di sakola sareng di bumi ibu Rusmiati; sarta

Ka sakumna pihak nu teu tiasa disebutan hiji-hiji, nu parantos masihan pangrojong dina ngaréngsékeun ieu skripsi. Mugia sadaya pangrojongna janten amal kasaéan tur kénging ganjaran ti Alloh swt. Aamiin.

**MÉDIA ANIMASI 2D DINA PANGAJARAN MACA PAMAHAMAN
CARITA PONDOK
(Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII MTs Al-Inayah Bandung Taun
Ajaran 2020/2021)¹**

Ayunda Dini Lestari²

ABSTRAK

Kasang tukang dina ieu panalungtikan nyaéta kurangna kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa dina mangsa pandemi. Tujuan panalungtikan nyaéta pikeun ngadéskripsikeun kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa nu ngagunakeun média *Animasi 2D*, siswa nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D*, sarta bédana kamampuh maca nu ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D* di kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung taun ajaran 2020/2021. Pamarekan nu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta pamarekan kuantitatif, kalawan métode studi ékspérimén murni (*True Experimental Design*), anu desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dina ieu panalungtikan nyaéta siswa MTs Al-Inayah Kota Bandung taun ajaran 2020/2021. Sampelna nyaéta kelas VIII-E (anu ngagunakeun média *Animasi 2D*) jeung kelas VIII-C (nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D*). Téknik ngumpulkeun data anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta tés tulis. Dumasar hasil panalungtikan, kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa MTs-Al Inayah Kota Bandung taun ajar 2020/2021 nu ngagunakeun média *Animasi 2D* saméméhna kagolong kana katégori “sedeng” rata-ratana nyaéta 70.3, sabada ngagunakeun média *Animasi 2D* kagolong kana katégori “hadé” kalawan rata-ratana 90.0, sedengkeun nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D* saméméhna kagolong kana katégori “sedeng” kalawan rata-ratana nyaéta 74.4, sabada teu ngagunakeun média *Animasi 2D* kagolong kana katégori “hadé” kalawan rata-ratana nyaéta 82.8. Sabada dilakukeun hasil uji statistik non parametris nilai Asymp sig. (2-tailed) nuduhkeun $0,016 < 0,05$. H_0 ditolak jeung H_a ditarima. Hartina aya béda anu signifikan antara kelas nu ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung kelas nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D*. Dumasar hasil ahir ieu panalungtikan, bisa dicindekkeun yén média *Animasi 2D* éféktif digunakeun dina pangajaran maca pamahaman carita pondok siswa kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung taun ajaran 2020/2021.

Kecap Galeuh: carita pondok; maca pamahaman; média *Animasi 2D*.

¹ Ieu skripsi diaping ku Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd., jeung Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd.,

² Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, entragan 2017

**MÉDIA ANIMASI 2D DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA
PEMAHAMAN CERITA PENDEK
(Studi Ékspérimén kepada Siswa Kelas VIII MTs Al-Inayah Bandung Tahun
Ajaran 2020/2021)¹**

Ayunda Dini Lestari²

ABSTRAK

Latar belakang dalam penelitian ini yaitu kurangnya kemampuan membaca pemahaman cerita pendek siswa di masa pandemi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kemampuan membaca pemahaman cerita pendek siswa yang menggunakan media Animasi 2D, siswa yang tidak menggunakan média Animasi 2D, dan bédanya kamampuan membaca yang menggunakan média Animasi 2D serta yang tidak menggunakan Animasi 2D di Mts Al-Inayah Kota Bandung taun ajaran 2020/2021. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eskperimen murni (True Experimental Design), dengan desain Pretest-Posttest Control Design. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa MTs Al-Inayah Kota Bandung tahun ajaran 2020/2021. Sampel penelitiannya yaitu kelas VIII-E (yang menggunakan media Animasi 2D) dan kelas VIII-C yang tidak menggunakan media Animasi 2D. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tulis. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan membaca pemahaman cerita pendek siswa MTs-Al Inayah Kota Bandung tahun ajaran 2020/2021 yang menggunakan media Animasi 2D sebelumnya tergolong kategori “sedang” dengan rata-rata 70.3, sesudah menggunakan média Animasi 2D tergolong kategori “bagus” dengan rata-rata 90.0, sedangkan yang tidak menggunakan média Animasi 2D sebelumnya tergolong kategori “sedang” dengan rata-rata 74.4, setelah tidak menggunakan media Animasi 2D tergolong kategori “bagus” dengan rata-rata 82.8. Setelah dilakukan hasil uji statistik non pamaramteri, nilai Asymp sig. (2-tailed) menunjukkan $0.016 < 0.05$. h_0 ditolak h_a diterima. Artinya ada perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan media Animasi 2D dan yang tidak menggunakan Animasi 2D. Berdasarkan hasil akhir penelitian, bisa disimpulkan bahwa media Animasi 2D eféktif digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung tahun ajaran 2020/2021.

Kata Kunci: *cerita péndék; membaca pamahaman; média Animasi 2D.*

¹ Skripsi ini dibimbing Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd., dan Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd.,

² Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Sunda UPI angkatan 2017

**MEDIA 2D ANIMATION IN IMPROVING SHORT
STORY READING COMPREHENSION SKILL
(Experiment Study to the Class VII Students in Junior High School of Al-
Inayah Bandung 2019/2020)¹**

Ayunda Dini Lestari²

ABSTRACT

The background in this study is the lack of ability to read the short story comprehension of students during the pandemic. The purpose of this study is to describe the ability to read short story comprehension of students who use 2D Animation media, students who do not use média 2D Animation, and those who can read using média 2D Animation and who do not use 2D Animation in Mts Al-Inayah Bandung year 2020/2021. Using a pure experiment method (True Experimental Design), with a Pretest-Posttest Control Design design. The population in this study is students of MTs Al-Inayah Bandung school year 2020/2021. The research samples were class VIII-E (which uses 2D Animation media) and class VIII-C which does not use 2D Animation media. The data collection technique used in this study is a writing test. Based on the results of the study, the ability to read the (the comprehension short story students of MTs Al-Inayah that used 2D Animation media was previously classified as a "medium" category with an average of 70.3, after using média 2D Animation classified as a category "good" with an average of 90.0, After Using 2D Animation, while those who do not use média 2D Animation previously classified as the category "medium" with an average of 74.4, after not using 2D Animation media classified as the category "good" with an average of 82.8. after the results of non pamaramteri statistical tests, asymp sig value. (2-tailed) $0.016 < 0.05$. h_0 denied h_a accepted. This means that there is a significant difference between classes that use 2D Animation media and those that don't use 2D Animation. Based on the final results of the study, it can be concluded that 2D Animation media is used in the learning of reading the understanding of students of grade VIII MTs Al-Inayah Bandung school year 2020/2021.

Keyword: 2D Animation, short story, reading comprehension

¹ The research is guided by Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd. and Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd.

² A student from Sundanese Language Education Departement, Faculty of Language and Literature Education, Indonesia University of Education in 2017 force

DAPTAR EUSI

PERNYATAAN	i
PANGJAJAP	ii
TAWIS NUHUN	iii
ABSTRAK	vi
DAPTAR EUSI	ix
DAPTAR TABEL	xi
DAPTAR GAMBAR	xiii
DAPTAR GRAFIK	xiii
DAPTAR BAGAN	xiv
DAPTAR LAMPIRAN	xv
DAPTAR SINGGETAN	xvii
BAB I BUBUKA	1
1.1 Kasang Tukang Panalungtikan	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Panalungtikan	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Husus	6
1.4 Mangpaat Panalungtikan	6
1.4.1 Mangpaat Teoritis	6
1.4.2 Mangpaat Praktis	6
1.5 Raraga Tulisan	7
BAB II ULIKAN TEORI, PANALUNGTIKAN SAMÉMÉHNA, RARAGA MIKIR, JEUNG HIPOTÉSIS	8
2.1 Ulikan Teori	8
2.1.1 Média Pangajaran	8
2.1.2 Multimédia	16
2.1.3 <i>Animasi</i>	20
2.1.4 Maca	25
2.1.5 Maca Pamahaman	30
2.1.6 Carita Pondok	33

2.2	Média Animasi 2D dina Pangajaran Maca Pamahaman Carita Pondok.....	40
2.3	Panalungtikan Saméméhna	44
2.4	Raraga Mikir	45
2.5	Hipotésis	46
BAB III MÉTODE PANALUNGTIKAN		47
3.1	Desain Panalungtikan	47
3.2	Populasi Jeung Sampel.....	49
3.2.2	Sampel.....	50
3.3	Prosedur Panalungtikan.....	50
3.4	Téknik Ngumpulkeun Data.....	52
3.5	Instrumén Panalungtikan	53
3.6	Téhnik Analisis Data	54
3.6.1	Uji Sipat Data	56
3.6.2	Uji Hipotésis	58
BAB IV HASIL PANALUNGTIKAN JEUNG PEDARAN.....		59
4.1	Hasil Panalungtikan.....	59
4.1.1	Kamampuh Maca Pamahaman Carita Pondok Siswa Ngagunakeun Média Animasi 2D	59
4.1.2	Kamampuh Maca Pamahaman Carita Pondok Siswa nu Teu Ngagunakeun Média Animasi 2D.....	67
4.1.3	Béda Kamampuh Maca Pamahaman Carita Pondok Siswa Nu Ngagunakeun Média Animasi 2D jeung Nu Teu Ngagunakeun Média Animasi 2D	74
4.2	Pedaran Hasil Panalungtikan.....	84
BAB V KACINDEKAN, IMPLIKASI, JEUNG RÉKOMÉNDASI.....		90
5.1	Kacindekan	90
5.2	Implikasi	91
5.3	Rekoméndasi.....	91
DAPTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN.....		98

DAPTAR TABEL

Tabel 2.1 KIKD SMP kelas 8	40
Tabel 2.2 Conto Story Board	41
Tabel 3.1 Populasi Panalungtikan.....	49
Tabel 3.2 Tabel Sampel Panalungtikan.....	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi soal pilihan ganda Carita Pondok.....	54
Tabel 3.4 Skala Skor Aspék Maca Pamahaman Carita Pondok.....	54
Tabel 3.5 Skala Peunteun Maca Pamahaman Carita Pondok	54
Tabel 3.6 Format Peunteun	56
Tabel 4.1 Kamampuh Maca Pamahaman Carita Pondok Siswa Saméméh Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	59
Tabel 4.2 Kamampuh Maca Pamahaman Carita Pondok Siswa Sabada Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	63
Tabel 4.3 Kamampuh Maca Pamahaman Carita Pondok Siswa Saméméh Teu Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	67
Tabel 4.4 Kamampuh Maca Pamahaman Carita Pondok Siswa Sabada Teu Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	71
Tabel 4.5 Rata-Rata Kamampuh Siswa Nu Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i> jeung Nu Teu Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	74
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data Kelas nu Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	76
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data Kelas nu Teu Ngagunakeun Média <i>Animasi</i> <i>2D</i>	78
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Kelas Sabada Ngagunakeun Média <i>Animasi</i> <i>2D</i> Jeung Sabada teu Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	79
Tabel 4.9 Uji Homogénitas saméméh ngagunakeun média <i>Animasi 2D</i> jeung saméméh teu ngagunakeun média <i>Animasi 2D</i>	81
Tabel 4.10 Uji Homogénitas sabada ngagunakeun média <i>Animasi 2D</i> jeung sabada teu Ngagunakeun média <i>Animasi 2D</i>	82

DAPTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Photoshop	23
Gambar 2.2 Adobe Premiere.....	24

DAPTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Kamampuh Maca Pamahaman Carita Pondok Siswa Saméméh Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	61
Grafik 4.2	Peunteu Rata-Rata Aspék Saméméh Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	62
Grafik 4.3	Kamampuh Maca Pamahaman Carita Pondok Siswa Sabada Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	65
Grafik 4.4	Peunteu Rata-Rata Aspék Sabada Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	66
Grafik 4.5	Kamampuh Maca Pamahaman Carita Pondok Siswa Saméméh Teu Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	69
Grafik 4.6	Peunteu Rata-Rata Aspék Sabada Ngagunakeun Teu Média <i>Animasi</i> <i>2D</i>	70
Grafik 4.7	Kamampuh Maca Pamahaman Carita Pondok Siswa Sabada Teu Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	72
Grafik 4.8	Peunteu Rata-Rata Aspék Sabada Ngagunakeun Teu Média <i>Animasi</i> <i>2D</i>	73
Grafik 4.9	Aspék kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa nu ngagunakeun média <i>Animasi 2D</i> jeung nu teu ngagunakeun média <i>Animasi 2D</i>	75
Grafik 4.10	Garis kenormalan saméméh ngagunakeun média <i>Animasi 2D</i>	77
Grafik 4.11	Garis kenormalan sabada ngagunakeun média <i>Animasi 2D</i>	77
Grafik 4.12	Garis kenormalan saméméh teu ngagunakeun média <i>Animasi 2D</i> ...	78
Grafik 4.13	Garis kenormalan sabada teu ngagunakeun média <i>Animasi 2D</i>	79
Grafik 4.14	Garis kenormalan sabada ngagunakeun média <i>Animasi 2D</i>	80
Grafik 4.15	Garis kenormalan sabada teu ngagunakeun média <i>Animasi 2D</i>	81

DAPTAR BAGAN

Bagan 2.1	Prosedur milih Média pangajaran	16
Bagan 2.2	Papasingan Maca nurutkeun Tarigan.....	29
Bagan 2.3	Raraga Mikir	45
Bagan 3.1	Pretest-Posttest Control Group Design	48
Bagan 3.2	Prosedur panalungtikan.....	51

DAPTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	99
Lampiran 2 Surat Panalungtikan.....	101
Lampiran 3 Surat Balasan Panalungtikan	102
Lampiran 4 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	103
Lampiran 5 Dokumentasi	117
Lampiran 6 StoryBoard.....	128
Lampiran 7 Soal Maca Pamahaman Carita Pondok.....	138

DAPTAR SINGGETAN

2D	:	Dua Dimensi
FPBS	:	Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra
IPA	:	Ilmu Pengetahuan Alam
IPS	:	Ilmu Pengetahuan Sosial
Kc	:	Kaca
KD	:	Kompetensi Dasar
KIKD	:	Kompétensi Inti jeung Kompétensi Dasar
M.Hum	:	Master Humaniora
M.Sc. D.I.C.	:	Master of Science Degree of Imperial College
MPd.	:	Magister Pendidikan
MTs.	:	Madrasah Tsanawiyah
PJJ	:	Pembelajaran Jarak Jauh
RPP	:	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
S.Ag	:	Sarjana Agama
S.Pd.	:	Sarjana Pendidikan
S.T	:	Sarjana Teknik
SD	:	Sekolah Dasar
SMA	:	Sekolah Menengah Atas
SMP	:	Sekolah Menengah Pertama
spk	:	Sapakarakanca
UPI	:	Universitas Pendidikan Indonesia

DAPFTAR PUSTAKA

- Abigail, M. (2015). *Belajar Menulis*. Surabaya: JePe Press Media Utama.
- Aeni, E. S., & Lestari, R. D. (2018). Penerapan Metode Mengikat Makna dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Sematik*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.22460/semantik.vXiX.XXX>
- Afiatin, Y. L., Nurdin, S., & Apriliya, S. (2015). ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN TANDA TITIK (.) DAN TANDA PETIK (“) DALAM TEKS DIALOG KARYA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR ANALYSIS. -*PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya*, 278–285.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnold, R. M., Prijana, & Sukaesih. (2015). Potensi membaca buku teks. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 3(1), 81–88.
- Asmoro, S. W. (2018). *Animasi 2D dan 3D Kompetensi Keahlian Multimedia SMK/MAK*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asnawir, M., & Basyiruddin, U. (2002). *Media Pembelajaran*. (., Ed.). Jakarta: Ciputat Pers.
- Asyhar, R. (2011). *Kretif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Azzet, A. M. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia : Revitalisasi Pendidikan Karakter terhadap Keberhaslan Belajar dan kemajuan Bangsa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Binanto, I. (2010). *Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Damayanti, Rini & Yuanta, F. (2018). Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Baca Anak., 2 (1), 1–8.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ekayani, P. L. N. (2017). PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA

PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR.

- Farboy, S. (2009). Penerapan Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan Gagasan Utama Sebuah Teks Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Batu Tahun Ajaran 2008/2009. *Jurnal Artikulasi*, 7(1), 415–431.
- Gina, A. M., Iswara, P. D., & Jayadinata, A. K. (2017). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model PWIM (Picture Word Inductive Model) Siswa Kelas IV B SD Negeri Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 141–150. <https://doi.org/10.23819/jpi.v2i1.9534>
- Graha, R. P., Indihadi, D., & Hamdu, G. (2018). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Ekspositoris. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 153–162.
- Gustinawati, A. (2014). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Konsep.
- Haerudin, D. (2013). Model Pembelajaran Diskusi Kelompok Bernomor (DKB) dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman dalam jurnal bahasa & Sastra. *Bahasa dan Sastra*, 13 (1), 1–9.
- Haerudin, D., & Koswara, D. (2017). Transformasi dan Kajian Etnopedagogi Naskah Wawacan Sulanjana. *Lektur Keagamaan*. *Lektur Keagamaan*, 15(1), 1–20. Diambil dari <http://jurnallekturkeagamaan.kemenag.go.id/index.php/lektur/article/view/513/3%0A40>
- Hidayatullah, P. dkk. (2011). Animasi Pendidikan Menggunakan Flash. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*.
- Imamah, N. (2012). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif berbasis konstruktivisme dipadukan dengan video animasi materi sistem kehidupan tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 32–36. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2010>

- Isnendes, C. R. (2010). *Teori Maca*. JPBD FPBS UPI.
- Juhaeri. (2007). Pengantar Multimedia untuk Media Pembelajaran, (2001), 1–4. Diambil dari http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2009/07/juhaeri-multimedia_bagian1.pdf dan http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2009/07/juhaeri-multimedia_bagian2.pdf
- Kadir, A. (2015). MENYUSUN DAN MENGANALISIS TES HASIL BELAJAR Abdul Kadir. *Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Koswara, D. (2010). *Sastra Sunda Modern*. Bandung: JPBD UPI.
- Kuswari, U. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Wahana Karya Grafika.
- Malyaningrum, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember Tahun Pelajaran 2017/2018. *Universitas Jember*. Diambil dari <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/86156>
- Manik Larasati. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA FILM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI MADRASAH IBTIDIAIAH. *UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG*. Diambil dari <http://lib.unnes.ac.id/31060/1/1102412086.pdf>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Perdana Press.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Nazir, M., Rizvi, A., & Pujeri, R. (2012). Skill development in multimedia based learning environment in higher education: An operational model. *International Journal of Information*, 2(11), 820–828.
- Nazmi, M. (2017). Penerapan media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di sma pgii 2 bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17, 28–57.
- Nugraha, A. P., MS, Z., & Bintoro, T. (2018). Hubungan Minat Membaca dan

- Kemampuan Memahami Wacana dengan Keterampilan Menulis Narasi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.11647>
- Nuraliawati. (2014). Kepribadian Manusia Sunda Dalam Kumpulan Cerita Pendek Tahun 1950-an Sampai Tahun 2000-an. *Loka Basa*, 5(1), 62–75. Diambil dari [from ejournal.upi.edu/index.php/lokabasa/article/download/3158/2178%0D](http://ejournal.upi.edu/index.php/lokabasa/article/download/3158/2178%0D)
- Nurgiyantoro, B. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPF.
- Offest, A. (2011). *Adobe Illustrator CS5 Dan Adobe Photoshop CS5*. Yogyakarta: Wahana Komputer.
- Pratama, A. B., Suminto, M., & Patrio, A. N. (2019). Film Animasi 2 Dimensi, “Jack the Chicken!” *Journal of Animation and Games Studies*, 5(2), 091–106. <https://doi.org/10.24821/jags.v5i2.2994>
- Priyatni, E. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Kritis Berbasis Intervensi Responsif, 3 (1), 148.
- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). *Teknik Animasi 2 Dimensi 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik & Tenaga Kependidikan.
- Putri, A. W. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Rahmawati, D., & Haryadi. (2016). Membaca Intensif Menemukan Gagasan Utama Dengan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Melalui Teknik Kepala Bernomor Terstruktur Pada Siswa Vii C Smp Negeri 1 Bonang Demak. *Lingua*, 12(2), 141–151.
- Riwayi, M. R., & Alwiyah, D. (2017). An Analysis on Students’ Errors in Using Direct and Indirect Speech in Sentences at Sixth Semester Students of STAI Hubbulwathan Duri. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 9(33–51), 33–51. Diambil dari

- <http://journal/staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/download/57/48>
- Rusmana, R., & Nugraha, H. S. (2019). Metode Image Streaming dalam Pembelajaran Menulis Sajak. *Lokabasa*, 10(2), 192–203. <https://doi.org/10.17509/jlb.v10i2.21360>
- Saparti, A. S. (2015). Korelasi Antara Kebiasaan Membaca Cerita dan Pemahaman Unsur Intrinsik Cerpen dengan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri Sekabupaten Boyolali. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Sari, N. (2020). Pengembangan Média Animasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Matéri Mite Siswa SMP Muhammadiyah 3 Palémbang. *Universitas Muhammadiyah Palembang*. Diambil dari <http://repository.um-palembang.ac.id/id/eprint/11835/>
- Sobarudin, R. M., & Kuswari, U. (2021). Media Realia dalam Pembelajaran Menulis Carita Pondok. *Loka Basa*, 12(1), 110–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jlb.v12i1.34138>
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudaryat, Y. (2014). *Makna dalam Wacana*. Bandung: YRAMA WIDYA.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Supriatna, D. (2007). *Pengenalan Pengenalan Media Pembelajaran*. Bandung: PPPPTK dan PLB.
- Supriyono. (2018). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENDAHULUAN. *Edustream*, II, 43–48. Diambil dari https://eprints.uny.ac.id/9755/1/BAB_1_-_07105244017.pdf
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, M. (2003). *Muktimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI.

- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Utami, D. (2011). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Vaughan, T. (2004). *Multimedia : Making It Work* (6 ed.). Yogyakarta: ANDI.
- Wahyu, M. D. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FORMAT FILM ANIMASI BAGI SISWA KELAS V SD BANJARNEGARA. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang*.
- Wahyuni, S. (2010). MENUMBUHKEMBANGKAN MINAT BACA MENUJU MASYARAKAT LITERAT, *17 (1)*, 2.
- Wiene Surya Putra. (2020). Pengembangan Média Video Animasi 2D Pada Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri 028227 di Kota Binjai. *NAGUR UNIVERSITAS SIMALUNGUN*, 1453, 56–62. Diambil dari <https://usi.ac.id/jurnal/index.php/nagur/article/view/413>
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI. *EducatiC*, 10(2). Diambil dari <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/944>
- Yulianti, Y. (2009). Meneruskan Dialog Dalam Pembelajaran Menulis Dialog Dengan Teknik Berpasangan Pada Siswa Kelas Viid Smp 1 Wedung Kabupaten Demak. *FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG*.
- Zaharuddin, G., D. (2007). *The Making of 3D Animation Movie Using 3Dstudio Max*. Bandung: Informatika.

