

**MÉDIA ANIMASI 2D PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH APRÉSIASI  
DONGÉNG**

**(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung  
Taun Ajaran 2021/2022)**

**SKRIPSI**

diajukeun pikeun nyumponan salasihiji sarat  
nyangking gelar Sarjana Pendidikan



ku

Merliyana Dwi Alpriyani

NIM 1800370

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA SUNDA  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2022**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**MÉDIA ANIMASI 2D PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH  
APRÉSIASI DONGÉNG  
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung  
Taun Ajaran 2021/2022)**

oleh

Merliyana Dwi Alpriyani

NIM 1800370

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

© Merliyana Dwi Alpriyani  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2022

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**MERLIYANA DWI ALPRIYANI**

**NIM 1800370**

**MÉDIA ANIMASI 2D PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH  
APRÉSIASI DONGÉNG  
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung  
Taun Ajaran 2021/2022)**

disaluyuan jeung disahkeun ku:

Pangaping I,



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

Pangaping II,



**Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd.**  
NIP 195704011984121001

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



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

*“Sing saha anu taqwa ka Alloh, baris digampilkeun sagala urusanna”*

*(At-Talaq :4)*

*Sugrining Puji ka Nu Maha Suci*

*Saukur manusa nu miharep hidayah ti Manten-Na*

*Nyiar élmu nyiar pangabisa*

*Nyanghaiupan mangsa jaga*

*Jadi kabanggaan Mamah & Bapa.*

## PERNYATAAN

Dengan ini saya Merliyana Dwi Alpriyani (1800370) menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “*Média Animasi 2D pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Aprésiasi Dongéng (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung Taun Ajaran 2021/2022)*” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan, atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya sanggup menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Merliyana Dwi Alpriyani

NIM 1800370

## PANGJAJAP

Puji sinareng sukur disanggakeun ka Gusti nu Maha Agung, ku rahmat sareng hidayahna sim kuring tiasa ngaréngsékeun ieu skripsi anu judulna “*Média Animasi 2D pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Aprésiasi Dongéng (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung Taun Ajaran 2021/2022)*”.

Solawat miwah salam mugia ngocor ngagolontor ka jungjunan urang sadaya, Kangjeng Nabi Muhammad SAW, ka para kulawargi-Na, para sahabat-Na, tug dugi ka urang salaku umat-Na.

Ieu skripsi diwangun ku lima bagian anu ngawengku: bubuka; ulikan tiori, panalungtikan saméméhna, raraga mikir jeung hipotésis; metode panalungtikan; hasil panalungtikan jeung pedaran; sarta kacindekkan, implikasi jeung rékoméndasi.

Tangtu waé dina ieu skripsi masih réa kakurangan, ku kituna diperedih sagala kritik sarta saran pikeun ngadeudeul tur ngawewegan ieu skripsi. Mugia ieu skripsi bisa méré mangpaat boh kanggo nu nyusun, boh pikeun balaréa anu maca ieu skripsi tur élmu pangaweruh ka masarakat.

Bandung, Juni 2022

Nu nyusun,

Merliyana Dwi Alpriyani

NIM 1800370

## TAWIS NUHUN

Sugrining puji kasanggakeun ka Gusti Allah nu maha ghofur. Dina ngaréngsékeun ieu skripsi tangtuna teu weléh tepung jeung bangbaluh. Namung sanajan kitu, ku ayana rojongan, kanyaah sarta pidu'a ti sadaya pihak, ieu skripsi tiasa réngsé dina waktosna. Ku kituna, panyusun seja ngahaturkeun réwu 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 pikeun ngaping, ngarojong, sareng ngadeudeulan kalayan sabar salami ngaréngsékeun ieu skripsi;
2. Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd., salaku dosén sareng pangaping II anu parantos ngaping tur ngadeudeulan dina ngaréngsékeun ieu skripsi;
3. Dr. Hj. Ruhaliah, M.Hum., salaku pupuhu Prodi Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI;
4. Dr. H. Dede Kosasih, M.Si., salaku sekretaris Prodi Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI;
5. Dian Hendrayana, S.S., M.Pd., salaku dosén pangaping akademik anu parantos maparin sumanget sareng pangdeudeul ti mimiti kuliah dugi ka réngséna ieu skripsi;
6. Réngréngan dosén Prodi Pendidikan Bahasa Sunda di antawisna:  
Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd., Prof. Dr. Dedi Koswara, M.Hum., 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., 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. Emon Sonjaya, S.Pd. salaku Staf Tata Usaha Prodi Pendidikan Bahasa Sunda;
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 SMP Negeri 40 Bandung, Aisyah Amiawaty, S.Pd., M.Pd., anu parantos maparin widi ka sim kuring kanggo ngalaksanakeun panalungtikan;
10. Guru Basa Sunda SMP Negeri 40 Bandung, Yani Guspiani, S.Pd., anu parantos marapin widi sareng ngarojong salami sim kuring panalungtikan;
11. Kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung, hatur nuhun bantosanna;
12. pun biang, Nina Agustina, sareng pun bapa, Nandang Priatna, S.Pd., anu teu weléh nyumangetan sareng maparin rojongan ka sim kuring. Taya deui kecap anu bisa diucapkeun iwal ti ngahaturkeun nuhun;
13. pun lanceuk, Iyan Yuliansyah, S.Kom., Rosmala Fitri Nurjanah, S.Ikom, anu teu weléh nyumangetan salami nyusun ieu skripsi;
14. pun alo, Nasya Azzahra Rizkiansyah, anu teu weléh ngahibur salila nyusun ieu skripsi;
15. Dini, Nur, sareng Widi anu kersa diririweuh mantosan panalungtikan;
16. “Mariposa” (Dini, Lia, Gia, Maul, Nur, sareng Sopi) anu nyarengan salila kuliah, mugia silaturahmi urang majang salawasna;
17. “Wiskul” (Dini, Deni, Fajar, Lutfi, Kusnadi, Kurniawan, Nur, Saeful, Rahmat, jeung Tuhfah) anu teu weléh babarengan salila kuliah;
18. sobat SMA, Vian Yulianty babaturan diskusi jeung curhat;
19. Melati Putri Permatasari, sobat ti SMP anu sok maturan liburan;
20. Divisi Dongéng Riksa Budaya Sunda 2020 (Ade, Nur, Lia, Dini, Dessy, Wahid, Idwar, Siwid, Tika, Inggrit, Elis, Wardah, Salsa, Risma, Nissa sareng Delisa);
21. lanceuk tingkat (2016) Téh Ica, sareng lanceuk tingkat (2017) Téh Ayunda, Téh Fanny S hatur nuhun pangdeudeulna salami kuliah;
22. adi tingkat 2019 Siti W jeung Elis W nu teu weléh nyumangetan;



23. kelas A anu salila ieu babarengan dina sagala rupa kagiatan perkuliahan;
24. Jantrakarsa 18 anu salila kuliah babarengan boh dina kagiatan perkuliahan boh dina kagiatan organisasi;
25. babaturan diskusi ngeunaan skripsi, Ema, Enok, Tiara, Rima sareng Mayrena;
26. PPLSP SMP Negeri 40 Bandung, Dini, Nur, Widi, Kanaya, Rifky, Raffi, Ebi, Rahma, Arin, Prima, Ismi, Febian, Ilham, Tasya, Mar'ah, Chris, Fii, Dewi, Anisa, Kantika, Rosya, Dea, Kemal, mugia sing suksés; sarta  
Ka sakumna pihak anu teu tiasa disebatan hiji-hiji, hatur nuhun pisan kana rojonganana. Mugia sadaya pangrojongna janten amal kasaéan tur kénging ganjaran ti Allah SWT. Amin.

Bandung, Juni 2022

Nu nyusun,

Merliyana Dwi Alpriyani

NIM 1800370

**MÉDIA ANIMASI 2D PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH  
APRÉSIASI DONGÉNG  
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung  
Taun Ajaran 2021/2022)<sup>1</sup>**

**Merliyana Dwi Alpriyani <sup>2</sup>**

**ABSTRAK**

Kasang tukang ieu panalungtikan nyaéta kurangna kamampuh siswa dina pangajaran aprésiasi dongéng. Udagan tina ieu panalungtikan nyaéta pikeun ngadéskrripsikeun (1) kamampuh aprésiasi dongéng siswa di kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 saméméh ngagunakeun média *animasi 2D*, (2) kamampuh aprésiasi dongéng siswa di kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 sabada ngagunakeun média *animasi 2D*, (3) béda anu signifikan antara kamampuh aprésiasi dongéng siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 saméméh jeung sabada ngagunakeun média *animasi 2D*. Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta méthode kuasi ékspérimén kalawan ngagunakeun desain *pre-test* jeung *post-test*. Téknik anu dipaké nyaéta téknik tés dina wangun essay (*uraian*) ka siswa kelas VII- E SMP Negeri 40 Bandung anu jumlahna 28 siswa. Hasil panalungtikan nétélakeun yén, rata-rata saméméh ngagunakeun média *animasi 2D* nyaéta (51) anu ngabuktikeun yén siswa teu acan mampuh aprésiasi dongéng, sedengkeun rata-rata sabada ngagunakeun média *animasi 2D* nyaéta (77) anu ngabuktikeun yén siswa mampuh dina aprésiasi dongéng. Dumasar kana hasil uji statistik non-parametrik nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* nyaéta  $0,000 < 0,5$  atawa kurang tina 0,5. Ku kituna  $H_1$  ditarima jeung  $H_0$  ditolak. Hartina aya béda anu signifikan antara kamampuh aprésiasi saméméh jeung sabada ngagunakeun média *animasi 2D*. Dumasar hasil ahir ieu panalungtikan, bisa dicindekkeun yén média *animasi 2D* bisa ngaronjatkeun kamampuh aprésiasi dongéng siswa di kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung Taun Ajaran 2021/2022.

**Kecap Galeuh :** média *animasi 2D*; aprésiasi; dongéng.

---

<sup>1</sup> Ieu skripsi diaping ku Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd., jeung Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd.

<sup>2</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, entragan 2018.

**MEDIA ANIMASI 2D UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
APRESIASI DONGENG**  
*(Studi Kuasi Eksperimen kepada Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung  
Tahun Ajaran 2021/2022)<sup>1</sup>*

**Merliyana Dwi Alpriyani<sup>2</sup>**

**ABSTRAK**

*Latar belakang dari penelitian ini yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam pembelajaran apresiasi dongeng. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan (1) kemampuan apresiasi dongeng siswa di kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 sebelum menggunakan media animasi 2D, (2) kemampuan apresiasi dongeng siswa di kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 sesudah menggunakan media animasi 2D, (3) perbedaan yang signifikan antara kemampuan apresiasi dongeng siswa di kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 sebelum dan sesudah menggunakan media animasi 2D. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen dengan menggunakan desain pre-test jeung post-test. Teknik yang digunakan yaitu teknik tes dalam bentuk uraian (essay) pada siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung yang jumlahnya 28 siswa. Hasil penelitian menyatakan, rata-rata nilai setelah menggunakan media animasi 2D sebesar (51) yang membuktikan bahwa siswa belum mampu apresiasi dongeng dengan baik, sedangkan rata-rata nilai setelah menggunakan media animasi 2D sebesar (77) yang membuktikan bahwa siswa mampu dalam apresiasi dongeng dengan baik. Berdasarkan hasil uji statistic non-parametrik nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,5$  atau kurang dari 0,5. Oleh karena itu  $H_1$  diterima atau  $H_0$  ditolak. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan apresiasi sebelum dan sesudah menggunakan media animasi 2D. Berdasarkan hasil akhir penelitian, bisa disimpulkan bahwa media animasi 2D bisa meningkatkan kemampuan apresiasi dongeng siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2021/2022.*

**Kata Kunci:** media animasi 2D; apresiasi; dongeng.

---

<sup>1</sup> Skripsi ini dibimbing oleh Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd., dan Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd.

<sup>2</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, angkatan 2018.

**MEDIA 2D ANIMATION TO IMPROVE FAIRY TALE  
APRECIATION SKILLS  
(Quasi-Experimental Research to Class VII-E SMP Negeri 40 Bandung  
Academic Year 2021/2022)<sup>1</sup>**

**Merliyana Dwi Alpriyani<sup>2</sup>**

**ABSTRACT**

*The background of this research is the lack of students' ability in learning to listen to fairy tales. The purpose of this study was to describe (1) the ability to appreciate fairy tales of students in class VII-E of SMP Negeri 40 Bandung academic year 2021/2022 before using media 2D animation, (2) the ability to appreciate fairy tales of students in class VII-E of SMP Negeri 40 Bandung academic year 2021/2022 after using media 2D animation, (3) significant differences between students' ability to appreciate fairy tales in class VII-E SMP Negeri 40 Bandung academic year 2021/2022 before and after using media 2D animation. The method used in this study is a quasi-experimental method using a pre-test jeung post-test design. The technique used is a test technique in the form of an essay on class VII-E students of SMP Negeri 40 Bandung, totaling 28 students. Based on the research results, the average score after using 2D animation media is (51) which proves that students have not been able to appreciate fairy tales well, while the average score after using 2D animation media is (77) which proves that students are able to appreciate fairy tales well. Based on the results of non-parametric statistical tests the Asymp value. Sig (2-tailed) of  $0.000 < 0.5$  or less than 0.5. Therefore  $H_1$  is accepted or  $H_0$  is rejected. This means that there is a significant difference between appreciation skills before and after using media 2D animation. Based on the final results of the study, it can be concluded that media 2D animation can improve fairy tales appreciation skill for class VII-E students of SMP Negeri 40 Bandung academic year 2021/2022.*

**Keywords:** 2D animation media; appreciate; fairytale.

---

<sup>1</sup> This reasech guided by Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd., dan Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd.

<sup>2</sup> A Student of Sundanese Language Education Study Program, Faculty of Language and Literature Education, Indonesia University of Education 2018.

## DAPTAR EUSI

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PANGJAJAP</b> .....	<b>ii</b>
<b>TAWIS NUHUN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAPTAR EUSI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAPTAR TABÉL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAPTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAPTAR DIAGRAM</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAPTAR GRAFIK</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAPTAR BAGAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAPTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAPTAR SINGGETAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I BUBUKA</b> .....	<b>1</b>
1.1 Kasang Tukang Panalungtikan.....	1
1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah.....	4
1.2.1 Idéntifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Panalungtikan.....	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Husus.....	5
1.4 Mangpaat Panalungtikan.....	5
1.4.1 Mangpaat Téoritis.....	5
1.4.2 Mangpaat Praktis.....	6
1.5 Raraga Tulisan.....	6
<b>BAB II ULIKAN TIORI, PANALUNGTIKAN SAMÉMÉHNA, RARAGA MIKIR, JEUNG HIPOTÉSIS</b> .....	<b>7</b>
2.1 Ulukan Tiori.....	7
2.1.1 Média Pangajaran.....	7
2.1.1.1 Wangenan.....	7
2.1.1.2 Fungsi.....	8

2.1.1.3	Mangpaat.....	9
2.1.1.4	Papasingan Média Pangajaran.....	11
2.1.1.5	Kriteria Milih Média Pangajaran .....	11
2.1.2	Média Animasi 2D .....	13
2.1.2.1	Wangenan Animasi .....	13
2.1.2.2	Papasingan Animasi .....	14
2.1.2.3	Aplikasi anu digunakeun dina Nyieun Animasi 2D.....	14
2.1.2.4	Kaonjoyan jeung Kahéngkérán .....	16
2.1.3	Aprésiasi .....	17
2.1.3.1	Wangenan .....	17
2.1.3.2	Tujuan .....	17
2.1.3.3	Mangpaat.....	18
2.1.3.4	Aspék- Aspék Aprésiasi.....	18
2.1.3.5	Papasingan Aprésiasi Prosa.....	18
2.1.3.6	Pangajaran Aprésiasi Prosa .....	19
2.1.3.7	Prosa Fiksi.....	20
2.1.3.8	Unsur Prosa Fiksi .....	20
2.1.4	Dongeng .....	22
2.1.4.1	Wangenan.....	22
2.1.4.2	Unsur Dongéng .....	22
2.1.4.3	Struktur Dongéng .....	23
2.1.4.4	Papasingan Dongéng.....	23
2.1.4.5	Pangajaran Aprésiasi Dongéng .....	24
2.1.5	Média Animasi 2D dina Pangajaran Aprésiasi Dongéng .....	25
2.2	Panalungtikan Saméméhna .....	29
2.3	Raraga Mikir .....	29
2.4	Hipotésis Panalungtikan .....	30
<b>BAB III MÉTODE PANALUNGTIKAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	Désain Panalungtikan.....	31
3.2	Sumber Data.....	32
3.3	Prosedur Panalungtikan.....	32

3.4 Téknik Ngumpulkeun Data .....	34
3.5 Instrumén Panalungtikan.....	34
3.6 Analisis Data .....	35
3.6.1 Uji Sipat Data.....	40
3.6.1.2 Uji Hipotésis .....	40
<b>BAB IV HASIL PANALUNGTIKAN JEUNG PEDARAN.....</b>	<b>42</b>
4.1 Hasil Panalungtikan .....	42
4.1.1 Kamampuh Aprésiasi Dongéng Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 Saméméh Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i> .....	42
4.1.2 Kamampuh Aprésiasi Dongéng Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 Sabada Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i> .....	47
4.1.3 Béda Signifikan Kamampuh Aprésiasi Dongéng Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung Taun Ajaran 2021/2022 Saméméh jeung Sabada ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i> .....	51
4.1.3.1 Uji Sipat Data.....	53
4.1.3.2 Uji Hipotésis .....	55
4.2 Pedaran Hasil Panalungtikan .....	56
<b>BAB V KACINDEKAN, IMPLIKASI JEUNG REKOMENDASI.....</b>	<b>61</b>
5.1 Kacindekan .....	61
5.2 Implikasi .....	62
5.3 Rékomendasi .....	62
<b>DAPTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>
<b>RIWAYAT HIRUP.....</b>	<b>87</b>

## DAPTAR TABÉL

Tabel 2.1 Story Board Carita Dongéng Gagak jadi Hideung .....	26
Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal Esey Dongéng .....	35
Tabel 3.2 Pedoman Meunteun Kamampuh Aprésiasi Dongéng Saméméh jeung Sabada Ngagunakeun Média Animasi 2D.....	36
Tabel 3.3 Tabulasi Data .....	38
Tabel 3.4 Hasil Pre-test jeung Post-test .....	39
Tabél 4.1 Kamampuh Aprésiasi Dongéng Siswa Saméméh Ngagunakeun Média Animasi 2D .....	43
Tabél 4.2 Kamampuh Aprésiasi Dongéng Siswa Sabada Ngagunakeun Média Animasi 2D .....	47
Tabél 4.3 Rata-Rata Kamampuh Aprésiasi Dongéng Siswa Saméméh jeung Sabada Ngagunakeun Média Animasi 2D .....	51
Tabel 4.4 Analilis Hasil Uji Normalitas Data Saméméh ( <i>Pre-test</i> ) jeung Sabada ( <i>Post-test</i> ) .....	53
Tabél 4.5 Uji <i>Non Parametrik</i> .....	56



## DAPTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Tampilan Corel Draw .....	15
Gambar 2.2 Tampilan VN edit video .....	15
Gambar 4.1 Garis Kanormalan Data Kamampuh Saméméh Ngagunakeun Média Animasi 2D ( <i>Pre-test</i> ) .....	54
Gambar 4.2 Garis Kanormalan Data Kamampuh Sabada Ngagunakeun Média Animasi 2D ( <i>Post-test</i> ) .....	55

## DAPTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Kamampuh Aprésiasi Dongéng Siswa Saméméh ngagunakeun Média Animasi 2D.....	44
Diagram 4.2 Kamampuh Aprésiasi Dongéng Siswa Sabada ngagunakeun Média Animasi 2D.....	49

## DAPTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Peunteun Rata-Rata Unggal Aspék Aprésiasi Saméméh Ngagunakeun Média Animasi 2D .....	46
Grafik 4.2 Peunteun Rata-Rata Unggal Aspék Aprésiasi Sabada Ngagunakeun Média Animasi 2D .....	51
Grafik 4.3 Béda Hasil Kamampuh Aprésiasi Dongéng Saméméh jeung Sabada Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i> .....	52

## DAPTAR BAGAN

Bagan 2.1 Raraga Mikir .....	30
Bagan 3.1 Désain Panalungtikan .....	31
Bagan 3.2 Prosedur Panalungtikan .....	32

## DAPTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	68
Lampiran 2. Surat Izin Panalungtikan.....	70
Lampiran 3. Surat Waleran Panalungtikan .....	71
Lampiran 4. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) .....	72
Lampiran 5. Dokuméntasi.....	80
Lampiran 6. Soal <i>Pretest-Post-test</i> .....	83

## DAPTAR SINGGETAN

2D	: Dua Dimensi
Dr.	: Doktor
FPBS	: Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra
Jrrd.	: Jeung réa-réa deui
kc.	: Kaca
KIKD	: Kompetensi Inti jeung Kompetensi Dasar
M.Hum.	: Master Humaniora
M.Pd.	: Magister Pendidikan
M.Si.	: Magister Sains
S.Pd.	: Sarjana Pendidikan
SD	: Sekolah Dasar
SMA	: Sekolah Menengah Atas
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
spk.	: Saparakanca
PPLSP	: Program Pengalaman Lapangan Satuan Pendidikan
RPP	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
UPI	: Universitas Pendidikan Indonesia

## DAPTAR PUSTAKA

- Amal, I. I. (2021). Video Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemanasan Global Menggunakan Teknik Motion Graphic Untuk Anak SD (Studi Kasus : SDN Panimbang 01). *FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO*.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asmoro, Siwi Widi. (2019). *Animasi 2D dan 3D Kompetensi Keahlian Multimedia SMK/MAK*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnawir, & Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Danandjaja, James. (1984). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafitipers.
- Darma Putra, I. G., & Sujana, I. W. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Education Technology*, 4(2), 103. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>
- Darmawati, U. (2014). *Apresiasi Prosa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dinas Pendidikan Jawa Barat. (2017). *Kurikulum Tingkat Daerah Muatan Lokal :Revisi 2017*. Bandung: Dinas Pendidikan Jawa Barat.
- Dewi, N., Putrayasa, I., & Sudiana, I. (2021). Membentuk Karakter Anak Melalui Habituasi Dongeng Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 8 (2).
- Dzakwan, N. (2020). Konsep, desain, perbandingan kelebihan dan kekurangan, implikasi dari media pembelajaran animasi., 8–11.
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Ekayani, N. luh P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya

- Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, 1–16.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 0812(2019), 181–187
- Gasong, D. (2018). *Apresiasi Sastra Indonesia*. Sleman: Deepublish.
- Haikhal, B. F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video 2D Animasi pada Materi Dinamika Penduduk Mata Pelajaran Geografi*. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang.
- Ilahi, T.E.N., Kuswari, U., & Nugraha, H. S., (2020). Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Menggunakan Media Pop-Up Book. *Lokabasa*, 11(2), 207-217. <https://doi.org/10.17509/jlb.v11i2.29144>
- Kuswari, U. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: JPBD FPBS UPI.
- Larasati, M. (2017). *Pengembangan Media Film Pembelajaran Menggunakan Animasi 2 Dimensi pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Lestari, A. D. (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)*. Pendidikan Bahasa Dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Megahantara, G. S. (2017). *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mudinillah, A., Rezi, M., Vricela, W., (2022) Pemanfaatan Aplikasi VN sebagai Media Pembelajaran IPS di Jenjang Sekolah Dasar. (2022). *Cakrawala*. 22(1), 13 - 21. <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>
- Munandar, H., Sutrio, & Taufik, M. T. (2018). *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi Volume 4 No.1, Juni 2018*. 4(1).
- Munawaroh, A. N., Jayadinata, A. K., & Aeni, A. N. (2017). Penerapan Model Learning Cycle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat-sifat Cahaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2051–2060.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.



- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). *Animasi 2D untuk SMK/MAK kelas XII semester 1*. 21–106.
- Rahman, Widya, R. N., & Yugatiati, R. (2019). *Menyimak Berbicara Teori dan Praktik Teori dan Praktik*. Sumedang: Alqaprint Jatinangor.
- Ruhaeni. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dua Dimensi (2D) untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas VIII MTs Al-Khairiyah Pontang Kab. Serang*. Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 2(1).
- Santoso, A. D. (2019). *Apresiasi Prosa Fiksi Lama*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Setiawan, I., & Syamsiyah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Coreldraw X7 sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Prosiding Samasta*.
- Sudaryat, Y., & Hadiansah, D. (2017). *Simpay Basa Sunda pikeun Murid SMP/MTs Kelas VII*. Bandung: Erlangga.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Sugiono. (2016). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhita, S., & Purwahida, R. (2018). *Apresiasi Sastra Indonesia dan Pembelajarannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, N. L. D. A., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di Sma Negeri 1 Sawan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 111. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31391>
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.3.201-208.2018>