

Dampak strategi *quick write* berbantuan media animasi terhadap keterampilan menulis teks persuasi siswa

Impact of quick write strategy assisted by animation media on students persuasive text writing skills

Valents Roni Sunarno Alnovgada

Universitas Negeri Yogyakarta

Jalan Colombo No.1, Yogyakarta 55281, Indonesia

Email: valentsroni@gmail.com; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-7935-6899>

Article History

Received 9 October 2023

Revised 21 January 2024

Accepted 26 January 2024

Published 12 February 2024

Keywords

quick write strategy; animated media; writing skills; persuasive text.

Kata Kunci

strategi *quick write*; media animasi; keterampilan menulis; teks persuasi.

Read online

Scan this QR code with your smart phone or mobile device to read online.



Abstract

This research is motivated by the need for innovation in the learning process in the Industrial Revolution 4.0 era. This research aims to determine the impact of the quick write (QW) strategy assisted by animation media on the ability to write persuasive texts for class VIII students. This research implemented a pretest-posttest control group design involving students from SMP Negeri 5 Pontianak. Students were divided into two groups consisting of 64 students selected through cluster random sampling. The instrument consists of essay questions in the form of a pre-test and post-test. The data were analyzed using the t-test and the results showed that 1) students who were treated with the QW strategy assisted by animation media showed a significant increase in their ability to write persuasive texts, and 2) the QW strategy assisted by animation media contributed to student independence in learning to write, students were active and able to highlight the argument process quickly and responsively related to actual problems with the linguistic skills they have. These findings show that students who use the QW strategy assisted by animation media have a better improvement in their ability to write persuasive texts than students who use direct learning.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya inovasi dalam proses pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak strategi *quick write* (QW) berbantuan media animasi terhadap kemampuan menulis teks persuasi siswa kelas VIII. Penelitian ini menerapkan *pretest-posttest control group desain* yang melibatkan siswa SMP Negeri 5 Pontianak. Siswa dibagi menjadi dua kelompok terdiri dari 64 siswa yang dipilih melalui *cluster random sampling*. Instrumen terdiri dari soal esai dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Data dianalisis dengan uji-t dan hasilnya menunjukkan bahwa 1) siswa yang diberi perlakuan strategi QW berbantuan media animasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis teks persuasi, dan 2) strategi QW berbantuan media animasi berkontribusi pada kemandirian siswa dalam belajar menulis, siswa aktif dan mampu menyoroti proses argumen secara cepat dan tanggap terkait permasalahan aktual dengan kemampuan linguistik yang dimiliki. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan strategi QW berbantuan media animasi memiliki peningkatan kemampuan menulis teks persuasi yang lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran langsung.

© 2024 The Author(s). Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya by Universitas Mulawarman

How to cite this article with APA style 7th ed.

Alnovgada, V. R. S. (2024). Dampak strategi *quick write* berbantuan media animasi terhadap keterampilan menulis teks persuasi siswa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(1), 55—64. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v7i1.809>



A. Pendahuluan

Kemampuan yang menjadi kebutuhan utama di era 4.0 ini adalah memiliki keterampilan untuk mengintegrasikan teknologi siber ke dalam proses pembelajaran. Kemudian, kemampuan berkomunikasi dapat berlangsung baik secara lisan maupun tertulis. Maka dari itu, siswa diharapkan untuk dapat menulis berbagai jenis teks dan kurikulum saat ini menuntut kemampuan tersebut yang terdapat pada kompetensi dasar harus diperoleh siswa, seperti kemampuan untuk menghasilkan tulisan persuasi. Kurikulum Indonesia saat ini juga menargetkan siswa SMP kelas delapan agar mampu mengidentifikasi, menyimpulkan isi, menelaah struktur, serta menyajikan sebuah teks yang dipelajari (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Pembelajaran Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah, 2016). Kemudian, keuntungan ketercapaian target dalam belajar teks persuasi memberikan sejumlah keuntungan bagi siswa, salah satunya adalah kemampuan untuk berpikir secara objektif atau berdasarkan fakta. Target dapat diimplementasikan dengan melakukan prosedur keterampilan menulis persuasi. Jones & Crow (2017) dan Loxley (2009) menafsirkan dari perspektif *techno-utilitarian*, yaitu persuasi dalam keilmiah mengacu pada evaluasi dan justifikasi pandangan untuk hubungan antara klaim, data dan sebagai aktivitas sosial yang berusaha menjelaskan berbagai pandangan dan ide menggunakan pemikiran kritis positif untuk mengatasi dan membujuk orang tentang subjek tertentu mencakup presentasi dan pembenaran beberapa ide tentang suatu topik. Tujuan dari penulisan persuasi adalah untuk menghasilkan komposisi tulisan yang dapat meyakinkan dan membujuk pembaca untuk merangkul sudut pandang penulis dan melihat atau mengambil tindakan, dengan penguasaan keterampilan analitis, keterampilan evaluatif, dan keterampilan berpikir kritis dalam memprediksi respons pembaca (McKeown et al., 2019; Mulyadi et al., 2016).

Fenomena di lapangan, khususnya pada lingkungan sekolah seperti aktivitas fisik yang di sukai siswa, tata krama, kebersihan di lingkungan sekolah, keberagaman etnis, agama, budaya dan bahasa daerah masing-masing siswa, dan lain sebagainya menjadi suatu contoh penggunaan permasalahan aktual, seperti lingkungan hidup, situasi sosial, dan keragaman budaya sebagai subjek utama dalam latihan menulis teks persuasi. Tujuan pemilihan topik ini adalah untuk membantu siswa meningkatkan bakat kreatif dan pengetahuan disiplin ilmu mereka sehingga dapat memahami struktur dan bahasa tulisan persuasi yang berupa gagasan, ajakan, dan saran terhadap berbagai permasalahan terkini dalam latihan menulis persuasi.

Fakta di lapangan, kemampuan siswa dalam menyusun teks persuasi masih rendah. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia yang mengajar di SMP Negeri 5 Pontianak yang mengungkapkan bahwa siswa kurang memiliki motivasi dalam menulis teks persuasi sehingga hasil tulisan siswa masih rendah. Menurut Simbolon et al. (2019) berbagai alasan menjadi penyebab rendahnya kemampuan menulis siswa, antara lain kurangnya kesadaran siswa tentang prosedur menulis, pendekatan pembelajaran yang tidak tepat yang digunakan guru, dan bahkan media pembelajaran yang kurang beragam. Demikian juga penelitian yang Margaresy et al. (2018), Tartila & Mahsusi (2021), dan Yulian & Hidayat (2020) bahwa siswa mengalami kendala dengan keterbatasan ide-ide karena kurangnya tingkat literasi, susahny pemilihan ejaan serta proses belajar mengajar yang monoton di kelas

Strategi pembelajaran dan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan dua contoh inovasi yang dapat dihasilkan dalam sistem pembelajaran di kelas (Suartama et al., 2020; Ulfatin et al., 2022). Oleh karena itu, kegiatan menulis persuasi memerlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya memberikan solusi masalah tertentu, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam menjelaskan topik, fakta, argumen, dan ide-ide dalam bahasa tertulis berdasarkan prosedur dari genre persuasi. Hal tersebut dapat diimplementasikan dengan menggunakan strategi *Quick Write* yang diharapkan menjadi pilihan inovasi alternatif selain strategi pembelajaran langsung (konvensional) yang biasa digunakan guru di kelas.

Quick Write (QW) adalah suatu kegiatan pembelajaran di mana memberi tanggapan singkat terhadap suatu provokasi atau dorongan (materi, kutipan, gambar, tulisan, video, lukisan) yang digunakan siswa untuk menulis secepat mungkin semua yang ada dalam pikiran mereka dalam menulis suatu topik (dalam *quick write sheet* yang diberikan guru), dan menanggapi suatu pertanyaan beberapa menit sesuai instruksi dari guru (Driessens & Parr, 2020). Siswa harus menulis dengan cepat, dengan penekanan pada konten daripada standar penulisan seperti tata bahasa, ejaan, dan tanda baca (Cramer & Mason, 2014). Langkah-langkah QW dipisahkan menjadi tiga bagian: (1) persiapan, (2) penyampaian dan pelatihan, dan (3) tampilan hasil (Hough et al., 2012).

Green et al. (2007) dalam studinya memaparkan bahwa tujuan strategi QW adalah untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian siswa sehingga dapat belajar secara mandiri dan bekerja dalam tim melalui proses pembelajaran menggunakan pemikiran kreatif. Strategi QW berperan merupakan pembelajaran yang menjanjikan untuk guru kelas yang dapat peka terhadap instruksi dan berpotensi berguna untuk pengambilan keputusan dalam pemilihan proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, QW berperan penting dalam

meningkatkan gairah siswa dalam belajar, dan meningkatkan pemikiran kritis mereka dalam proses menulis agar dapat menemukan solusi untuk masalah yang tidak terstruktur (Driessens & Parr, 2020).

Selain strategi pembelajaran, inovasi yang dapat diberikan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah teknologi yang membantu proses pembelajaran dengan tujuan memfasilitasi transmisi makna dan pesan kepada siswa (Pikoli & Lukum, 2021). Guru memanfaatkan media pembelajaran untuk mengembangkan komunikasi dan koneksi dengan siswanya selama proses pembelajaran. Media pembelajaran berupaya untuk menyampaikan pesan pembelajaran, menjadikan pembelajaran menarik, interaktif, meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan sikap positif siswa, dan meningkatkan peran guru lebih maksimal (Akmalia et al., 2021; Chen & Chung, 2011; Winarto et al., 2020). Demikian pula dalam pendidikan sekolah dan proses pembelajaran, siswa menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (Syarhoh et al., 2022). Siswa akan termotivasi menerima pesan dan belajar apabila proses belajar mengajar didukung dengan materi pembelajaran yang sesuai dan tidak berbeda dengan kurikulum (Devi et al., 2018).

Untuk menyampaikan pembelajaran, guru harus melek digital. Usaha ini dilakukan untuk membuat pembelajaran inovatif dan menarik, serta mematuhi prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-21. Maka dari itu, penggunaan model pembelajaran di kelas harus diperbarui (Florina & Atmazaki, 2023). Salah satu media pembelajaran yang mengikuti ciri era revolusi industri 4.0 adalah media pembelajaran animasi. Hal ini dikarenakan animasi merupakan produk audio visual dari perkembangan teknologi (Rahmatina et al., 2019). Media animasi merupakan bentuk penyajian gambar yang menarik karena merupakan simulasi dari gambar bergerak yang menggambarkan pergerakan suatu objek. Tampilan visual bergerak yang menarik yang dapat dipadukan dengan suara dan dimanipulasi secara mandiri oleh siswa untuk menghasilkan pengalaman yang seru dan menyenangkan merupakan salah satu keunggulan media pembelajaran animasi (Bulkani et al., 2022). Selain itu, animasi dapat memadukan elemen-elemen virtual seperti teks, grafik, video, dan audio menjadi satu kesatuan keluaran (Atiku, 2021). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media animasi cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di SMP.

Oleh karena itu, pada era revolusi 4.0, strategi pembelajaran dan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai terobosan baru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu. Penelitian sebelumnya membandingkan praktik literasi kritis strategi QW dalam lingkungan belajar mengajar (Driessens & Parr, 2020), kemudian dalam situasi pembelajaran untuk siswa berkebutuhan khusus (Ciullo et al., 2021; Mason et al., 2011), dan dengan pembelajaran konvensional, walaupun penerapannya untuk aktivitas keterampilan menulis siswa kelas enam yang berbeda (Wati, 2019). Belum ada penelitian yang menggunakan strategi QW berbantuan media animasi untuk menilai kemampuan menulis teks persuasi siswa di jenjang SMP. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak strategi QW dengan menggunakan media animasi terhadap kemampuan menulis teks persuasi siswa kelas VIII SMP.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group* (Cohen et al., 2017). Penelitian ini menggunakan desain *pre-test* dan *post-test* untuk menilai kemampuan siswa dalam menyusun tulisan persuasi dengan menggunakan strategi *quick write* (QW) dengan bantuan media animasi. Populasi terdiri atas siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Pontianak. Sampel terdiri dari 64 siswa kelas VIII yang dipilih melalui *cluster random sampling* yang dibagi di kelas eksperimen dan kontrol. Pada metode ini, dua kelompok dipilih secara acak: kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sebelum perlakuan, peserta didik diberikan *pre-test* untuk mengevaluasi kemampuan menulis teks persuasi mereka. Masing-masing kelompok menggunakan aktivitas strategi konvensional pada kelompok kontrol dan strategi *quick write* berbantuan media animasi pada kelompok eksperimen. Perlakuan di setiap kelas 8 x 35 menit.

Sebagai instrumen pengumpulan data, penelitian ini menggunakan tes esai menulis teks persuasi yang terdiri dari dua kategori tes, *pre-test* dan *post-test*. Jawaban siswa dinilai melalui rubrik penilaian. Peneliti mengembangkan tes kemampuan menulis teks persuasi dengan mengkonfirmasi validitas dan reliabilitas sebagai parameter tes. Hasil penelitian kemudian divalidasi menggunakan pengujian *Pearson Product Moment*, sedangkan uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan *Alfa Cronbach* (Creswell, 2017). Indikator ini akan menilai kesesuaian isi dengan permasalahan, rangkaian struktur teks, penggunaan unsur organisasi teks, struktur kalimat, keefektifan kalimat, kosa-kata ajakan, pemanfaatan potensi kata dan pembentukan kata, serta ejaan dan tanda baca (Fatirul & Waluyo, 2022; Jagaiah et al., 2020). Tes telah dikonfirmasi dengan hasil valid ($r=0.878$; $p<0.05$.) dan reliabel ($0.835>0.700$). Perhitungan dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.

Penelitian ini menggunakan perhitungan statistik yang meliputi uji normalitas serta uji homogenitas dalam menganalisis data. Setelah itu, dilanjutkan uji-t kepada dua sampel yang berkorelasi untuk mengetahui perbedaan substansial antara nilai *pre-test* serta *post-test* siswa kelas eksperimen yang diajar menggunakan strategi QW berbantuan media animasi dan siswa kelas kontrol yang diajar menggunakan strategi PL. Indikator adopsi dan ejeksi hipotesis sebagaimana H_a diterima bila $\text{Sig.} < \alpha = 0.05$.

C. Pembahasan

Penerapan strategi QW untuk aktivitas penulisan persuasi dieksplorasi melalui penilaian kelompok eksperimental, sedangkan strategi PL dinilai melalui penilaian kelompok kontrol. Perlakuan untuk kedua kelompok berlangsung dalam waktu dua bulan melalui penyampaian pelajaran yang sama dengan topik permasalahan aktual yang terdiri dari lingkungan hidup, kondisi sosial, dan keragaman budaya. Perlakuan pada kelas kontrol (PL) meliputi (1) guru langsung memberikan materi, (2) guru membuka sesi tanya jawab, (3) guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi kelas, (4) guru menyimpulkan pelajaran dan siswa memperhatikan hal itu. Di akhir kelas, guru memberi siswa tugas yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya. Sedangkan penerapan strategi *quick write* berbantuan media animasi (Harris & Bradshaw, 2013) di kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Prosedur Strategi Quick Write Berbantuan Media Animasi

Step	Strategi Quick Write berbantuan media animasi
1.	Guru menyiapkan bahan ajar, media animasi, memberi motivasi, kemudian membagi siswa dalam kelompok-kelompok (4—5 siswa) berdasarkan jumlah siswa.
2.	Guru menampilkan animasi dengan topik permasalahan aktual yang akan menjadi pembahasan, dan membagikan <i>quick write sheet</i> (QWS) kepada siswa.
3.	Guru menginstruksikan siswa untuk menuliskan ide mereka mengenai masalah yang ditampilkan dalam animasi (dalam waktu 5-10 menit).
4.	Siswa menulis halaman QWS penuh dengan tulisan/ide-ide dengan berfokus pada makna tanpa memperhatikan ejaan atau kualitas karya sebanyak mungkin, setelah selesai QWS dikumpulkan kepada guru.
5.	Guru dan siswa berdiskusi terkait tulisan siswa yang ada pada QWS tentang topik penulisan teks (5 menit), kemudian QWS siswa dibagikan kembali untuk mereka edit ide yang telah mereka temukan bersama anggota kelompoknya.
6.	Dalam waktu 5-10 menit, siswa menyusun temuan konsep QWS mereka menjadi sebuah paragraf berdasarkan animasi yang diberikan oleh guru.
7.	Diskusi dan pemilihan satu QWS terbaik siswa untuk maju ke depan kelas, dilanjutkan memberikan hadiah kepada pemilik QWS terbaik. (Pada tahap akhir eksperimen, siswa diberikan <i>post-test</i> untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan yang signifikan skor kemampuan menulis teks persuasi siswa setelah perlakuan).

Setelah masing-masing kelompok mendapatkan perlakuan, selanjutnya mengumpulkan data dari hasil *pretest-posttest* menulis teks persuasi siswa pada analisis data menghasilkan beberapa hasil temuan. Hasil pertama yang akan dijelaskan adalah distribusi data skor keterampilan menulis teks persuasi berdasarkan masing-masing strategi pembelajaran, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Data Skor Keterampilan Menulis Teks Persuasi Berdasarkan Strategi Pembelajaran

Deskripsi Statistik	Grup			
	Eksperimen (QW berbantuan media animasi)		Konvensional (PL)	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Mean	64,15	78,45	59,26	69,55
Range	23	23	24	22
Minimum	53	63	49	58
Maximum	76	86	73	80

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 2, dapat dilihat bahwa masing-masing strategi pembelajaran dapat menghasilkan skor yang berbeda dan secara efektif dapat meningkatkan kegiatan penulisan teks persuasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Skor rata-rata kegiatan penulisan teks persuasi siswa menggunakan strategi PL sebelum perlakuan di kelas kontrol adalah 59,26 dan setelah perlakuan menjadi 69,55. Skor rata-rata sebelumnya perlakuan dengan strategi QW berbantuan media animasi adalah 64,15 dan setelah perlakuan menjadi 78,45. Terlihat jelas bahwa ada perubahan pada kedua kelompok. Namun, kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol dalam hal kinerja. Analisis data mengarah pada temuan bahwa skor kelompok eksperimen pada kemampuan siswa dalam menghasilkan tulisan persuasi secara signifikan lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk menganalisis data pada SPSS versi 25. Berdasarkan temuan *pre-test* dan *post-test*, maka hasil uji normalitas data kedua kelompok pada keadaan awal dan akhir dibandingkan.

1. Hasil Uji Tes Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menerapkan analisis statistik SPSS versi 25 setelah memperoleh skor kemampuan menulis teks persuasi siswa dari tes tersebut. Uji *Kolmogorov Smirnov* digunakan dengan kriteria $\text{Sig.} > \alpha = 0.05$ untuk menjelaskan normalitas distribusi data seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Test of Normality

Grup		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Eksperimen	0,116 0,135	33	0,200*	0,963	33	0,305
	Kontrol	0,095 0,116	31	0,200*	0,965	31	0,386

a Lilliefors Significance Correction

Tabel 3 menunjukkan bahwa Sig kelompok kontrol adalah 0,200 dan Sig kelompok eksperimen adalah 0,200. Kedua signifikansi lebih dari 0,05. Ini menandakan bahwa data kelompok kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Homogenitas

Selain uji normalitas data, uji homogenitas juga dilakukan sebelum dilakukan analisis. Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji apakah varian data dari dua kelompok homogen (berdasarkan $\text{mean} > 0,05$). Homogenitas varians data dua kelompok merupakan prasyarat untuk menghasilkan perhitungan uji-t yang akurat seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,664	1	62	0,418

Hasil uji homogenitas pada Tabel 4 menunjukkan signifikansi 0,418 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data uji berasal dari kelompok yang homogen.

3. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, uji normalitas dan homogenitas cukup memuaskan. Akibatnya, uji hipotesis menggunakan uji-t sampel independen digunakan untuk menyelidiki pengaruh signifikan strategi QW berbantuan media animasi pada kemampuan menulis teks persuasi siswa yang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed (eksperimen)	0,664	0,418	4,438	62	0,000	6,906	1,556	3,795	10,017
	Equal variances not assumed (kontrol)			4,447	62,000	0,000	6,906	1,553	3,802	10,011

Tabel 5 menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) nilai probabilitas (p) untuk kelompok eksperimen adalah 0,000. Menurut persyaratan uji Hipotesis, H_a dapat diterima jika sig. nilainya kurang dari 0,05. Hal ini menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan strategi QW berbantuan media animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks persuasi siswa.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menyelidiki dampak penggunaan strategi QW berbantuan media animasi terhadap kemampuan menulis teks persuasi siswa. QW merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan setiap kelompok bertanggung jawab untuk memahami materi yang disampaikan kepada anggota kelompok yang lain. Siswa yang belajar secara berkelompok akan meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam kerja kelompok, siswa akan dilatih untuk mengeksplorasi baik pengetahuan yang sudah ada maupun yang belum diperoleh. Strategi QW membuktikan kualitas keseluruhan skrip siswa berdasarkan kesatuan pemahaman ide topik faktual dan koherensi (Purwanto et al., 2022), penggunaan strategi QW memacu kelancaran kemampuan menulis siswa dan kepercayaan diri mereka sehingga membantu mereka dalam memecahkan masalah khususnya dalam menulis (Shatunova, 2015).

Penelitian juga menegaskan bahwa kelompok siswa QW mampu menjelaskan bagaimana untuk memaparkan fakta-fakta terkait permasalahan aktual, yaitu lingkungan hidup, kondisi sosial, dan keragaman budaya karena mereka dituntut menyoroti proses argumen secara cepat dan tanggap terkait permasalahan aktual dengan kemampuan linguistik yang dimiliki. Hal ini membuat perkembangan kognitif siswa terlatih dalam mencari informasi. Kemudian, faktor pendukung strategi QW antara lain kegiatan yang membantu siswa dalam mempersiapkan dan mengantisipasi materi agar menjadi penulis yang baik, membantu siswa dalam meningkatkan kelancaran proses menulis, dan mengembangkan petunjuk umum bagi siswa yang diikuti oleh guru dalam memberikan banyak informasi pilihan pada satu ide atau tema. Hal ini dilakukan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis mereka (Cramer & Mason, 2014). Hasilnya, pembelajaran membuat teks persuasi sebagai bagian dari proses pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam praktik menulis ini tidak lepas dari strategi QW yang memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar menulis siswa. Hal inilah yang menjadikan kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang tinggi.

Hasil belajar menulis siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil yang didapat berdasarkan kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan strategi QW berbantuan media animasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan strategi QW berbantuan media animasi dikategorikan dalam tingkat sangat baik, yang menandakan peningkatan kemampuan menulis teks persuasi siswa dengan meningkatkan situasi belajar yang kondusif, kemandirian belajar, dan lebih banyak keterlibatan siswa dalam praktik membaca dengan diskusi berpasangan serta kelompok. Media animasi dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan sikap positif, serta penggunaan animasi yang lebih hidup akan menyebabkan siswa lebih fokus pada presentasi yang diberikan (Akmalia et al., 2021). Hal ini dikarenakan animasi merupakan produk ilusi gerak yang dapat menyajikan informasi dengan cara yang menghibur (Hanif, 2020). Penggunaan media animasi berhasil membantu siswa menengah pertama dalam mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran di kelas. Maka dari itu, siswa akan termotivasi untuk belajar tanpa tekanan. Media animasi mengetahui bagaimana menyajikan visualisasi yang tidak dapat dimunculkan secara nyata di dalam kelas, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak yang sulit secara permanen. Hal inilah yang mendorong penggunaan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya keterampilan menulis siswa (Doymus et al., 2010; Saripudin et al., 2018).

Penggunaan strategi QW berbantuan media animasi meningkatkan nilai maksimum kemampuan menulis persuasi siswa kelas eksperimen dari 76 menjadi 86. Oleh karena itu jelas ada perbedaan substansial dalam nilai *post-test* siswa dan ini mendukung argumen bahwa menggunakan strategi QW berbantuan media animasi akan meningkatkan keterampilan menulis persuasi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Harris & Bradshaw (2013) bahwa penggunaan strategi QW yang berfokus pada kegiatan kreatif siswa dalam menulis teks persuasi berdasarkan strukturnya dapat membentuk sikap belajar siswa dalam proses pemecahan masalah yang diberikan oleh guru. Siswa diperlihatkan animasi yang relevan dengan permasalahan sebelum membaca topik yang disediakan oleh guru, kemudian mereka diminta untuk menuliskan secara singkat segala sesuatu yang mereka ketahui tentang topik tersebut pada *quick write sheet* (QWS) yang telah disediakan (Antonacci et al., 2015).

Pada kegiatan akhir, diskusi dan pemilihan satu QWS terbaik siswa untuk maju ke depan kelas dengan dilanjutkan memberikan hadiah kepada pemilik QWS terbaik. Kegiatan ini sebagai bentuk refleksi atas kemampuan masing-masing siswa dalam proses menulis teks persuasi menggunakan QWS. Studi ini juga menunjukkan bahwa skor kemampuan menulis persuasi siswa meningkat ketika guru merancang kegiatan

menulis yang memungkinkan lebih banyak ruang bagi siswa untuk berpartisipasi dalam latihan menulis dalam kelompok, berpasangan, belajar mandiri, dan mengikuti pedoman instruksional tentang strategi menulis. Hal ini sejalan dengan penelitian Lowther et al. (2003) dan McKeown et al. (2019) yang menyatakan bahwa peningkatan keterampilan menulis siswa terlihat ketika guru membuat tugas menulis secara kolaboratif dan berpasangan sehingga memberikan peningkatan kesempatan kepada siswa untuk melakukan latihan menulis terpadu. Oleh karena itu, strategi QW berbantuan media animasi sangat tepat digunakan untuk siswa SMP. Hal ini juga membuktikan bahwa inovasi ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa di SMP khususnya pada kemampuan menulis siswa.

D. Penutup

Hasil temuan dalam uji coba *independent samples test* menunjukkan angka kurang dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan strategi QW berbantuan media animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks persuasi siswa. Penelitian ini telah berhasil membuktikan bahwa strategi QW berbantuan media animasi memiliki dampak yang substansial terhadap peningkatan keterampilan menulis persuasi siswa. Hal ini dikarenakan prosedur strategi QW berbantuan media animasi dalam proses penerapannya membantu siswa meningkatkan kelancaran dalam menulis. Dengan penyajian animasi yang sesuai materi dan *quick write sheet* (QWS) yang dapat dilakukan pada awal, tengah, atau akhir pembelajaran, sehingga membantu siswa agar dapat mengeksplorasi idenya dengan mudah dan cepat. Strategi QW berbantuan media animasi dianggap sebagai strategi yang dapat digunakan di kelas karena terbukti membantu mengembangkan keterampilan menulis dan membangun kebiasaan refleksi dalam pengalaman belajar siswa. Strategi ini memperluas kemungkinan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan mengarahkan siswa menjadi mandiri dalam menemukan dan mengatasi aspek-aspek menantang dari teks persuasi.

Daftar Pustaka

- Akmalia, R., Fajriana, F., Rohantizani, R., Nufus, H., & Wulandari, W. (2021). Development of Powtoon Animation Learning Media in Improving Understanding of Mathematical Concept. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 4(2), 105–116. <https://doi.org/10.29103/mjml.v4i2.5710>
- Antonacci, P. A., O'Collaghan, C. M., & Berkowitz, E. (2015). *Developing Content Area Literacy: 40 Strategies for Middle and Secondary Classrooms* (2nd ed.). SAGE Publications, Inc.
- Atiku, F. (2021). Multimedia in Education and the COVID 19 Era. *International Journal of Operational Research in Management*, 7(1), 146–152. <https://doi.org/10.48028/iiprds/ijormsse.v7.i1.12>
- Bulkani, B., Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2022). Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Chen, C. Y., & Chung, W. L. (2011). Research on the Learning Effects of Multimedia Assisted Instruction on Mandarin Vocabulary for Vietnamese Students: A Preliminary Study Involving E-learning System. *Educational Research and Reviews*, 6(17), 919–927. <https://doi.org/10.5897/ERR11.166>
- Ciullo, S., Mason, L. H., & Judd, L. (2021). Persuasive Quick-Writing about Text: Intervention for Students with Learning Disabilities. *Behavior Modification*, 45(1), 122–146. <https://doi.org/10.1177/0145445519882894>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017). *Research Methods in Education* (8th ed.). Routledge.
- Cramer, A. M., & Mason, L. H. (2014). The Effects of Strategy Instruction for Writing and Revising Persuasive Quick Writes for Middle School Students with Emotional and Behavioral Disorders. *Behavioral Disorders*, 40(1), 37–51. <https://doi.org/10.17988/0198-7429-40.1.37>

- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Devi, P. C., Hudiyono, Y., & Mulawarman, W. G. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(2), 101–114. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.13>
- Doymus, K., Karacop, A., & Simsek, U. (2010). Effects of Jigsaw and Animation Techniques on Students' Understanding of Concepts and Subjects in Electrochemistry. *Educational Technology Research and Development*, 58(6), 671–691. <https://doi.org/10.1007/S11423-010-9157-2>
- Driessens, S., & Parr, M. (2020). Rewriting the Wor(l)d: Quick Writes as a Space for Critical Literacy. *The Reading Teacher*, 73(4), 415–426. <https://doi.org/10.1002/trtr.1862>
- Fatirul, A. N., & Waluyo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Pascal Books.
- Florina, N., & Atmazaki, A. (2023). Pengaruh Model Flipped Classroom dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Menulis Proposal Kegiatan Siswa Kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1), 79–94. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i1.624>
- Green, S., Smith III, J., & Brown, K. (2007). Using Quick Writes as a Classroom Assessment Tool: Prospects and Problems. *Journal of Educational Research & Policy Studies*, 7(2), 38–52. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ809437.pdf>
- Harris, B., & Bradshaw, L. (2013). Quick Write. In B. Harris (ed.), *Battling Boredom: 99 Strategies to Spark Student Engagement* (pp. 27–27). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315855011-24>
- Hough, T. M., Hixson, M. D., Decker, D., & Bradley-Johnson, S. (2012). The Effectiveness of an Explicit Instruction Writing Program for Second Graders. *Journal of Behavioral Education*, 21(2), 163–174. <https://doi.org/10.1007/s10864-012-9146-0>
- Jagaiah, T., Olinghouse, N. G., & Kearns, D. M. (2020). Syntactic Complexity Measures: Variation by Genre, Grade-level, Students' Writing Abilities, and Writing Quality. *Reading and Writing*, 33(10), 2577–2638. <https://doi.org/10.1007/s11145-020-10057-x>
- Jones, M. D., & Crow, D. A. (2017). How Can We Use The 'Science of Stories' to Produce Persuasive Scientific Stories? *Palgrave Communications*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.1057/s41599-017-0047-7>
- Lowther, D. L., Ross, S. M., & Morrison, G. M. (2003). When Each One Has One: The Influences on Teaching Strategies and Student Achievement of Using Laptops in the Classroom. *Educational Technology Research and Development*, 51(3), 23–44. <https://doi.org/10.1007/BF02504551>
- Loxley, P. M. (2009). Evaluation of Three Primary Teachers' Approaches to Teaching Scientific Concepts in Persuasive Ways. *International Journal of Science Education*, 31(12), 1607–1629. <https://doi.org/10.1080/09500690802150114>
- Margaresy, T., Tamsin, A. C., & Zulfikarni, Z. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write terhadap Keterampilan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Batusangkar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(3), 362–369. <https://doi.org/10.24036/100757-019883>
- Mason, L. H., Kubina, R. M., & Taft, R. J. (2011). Developing Quick Writing Skills of Middle School Students With Disabilities. *The Journal of Special Education*, 44(4), 205–220. <https://doi.org/10.1177/0022466909350780>

- McKeown, D., FitzPatrick, E., Brown, M., Brindle, M., Owens, J., & Hendrick, R. (2019). Urban Teachers' Implementation of SRSD for Persuasive Writing Following Practice-based Professional Development: Positive Effects Mediated by Compromised Fidelity. *Reading and Writing*, 32(6), 1483–1506. <https://doi.org/10.1007/s11145-018-9864-3>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Pembelajaran Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pub. L. No. 24, Jakarta (2016). kemdikbud.co.id
- Mulyadi, Y., Andriyani, A., & Fajwah, A. M. (2016). *Essence of Indonesian Grammar: for Middle and High Schools*. Yrama Widya.
- Pikoli, M., & Lukum, A. (2021). Development of Audio-visual Learning Media Integrating Character Education in Chemistry Learning to Facilitate Conceptual Change and Character Strengthening of High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1968(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1968/1/012007>
- Purwanto, M. B., Sari, E. A., & Simanjuntak, T. (2022). Improving Students' Writing Ability Through Quick Writing Strategy to the Eleventh Graders of SMA Muhammadiyah Pagaralam. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 5(1), 66–76. <https://doi.org/10.31851/ESTEEM.V5I2.7407>
- Rahmatina, Kenedi, A. K., Eliasni, R., & Fransyaigu, R. (2019). Jigsaw Using Animation Media for Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1424(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1424/1/012027>
- Saripudin, E., Sari, I. J., & Mukhtar, M. (2018). Using Macro Flash Animation Media on Motion Material to Improve Learning Achievement for Learning Science in Junior High School. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 4(1), 68–75. <https://doi.org/10.30870/jppi.v4i1.3316>
- Shatunova, O. (2015). A Quickwrite Technique as a Way of Improving Writing Fluency. *Mathesis Universalis*, 17(1), 55–65. <https://dokkyo.repo.nii.ac.jp/records/442>
- Simbolon, J., Haidir, H., & Daulay, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Kontekstual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 05 Medan. *Kompetensi*, 12(2), 116–121. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v12i2.25>
- Suartama, I. K., Triwahyuni, E., Abbas, S., Hastuti, W. D., M., U., Subiyantoro, S., Umar, & Salehudin, M. (2020). Development of E-Learning Oriented Inquiry Learning Based on Character Education in Multimedia Course. *European Journal of Educational Research*, 9(4), 1591–1603. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.4.1591>
- Syarhoh, U. M., Siddik, M., & Mulawarman, W. G. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Foto dan Video Animasi Karikatur terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Memahami Teks Anekdota Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 641–652. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.443>
- Tartila, A., & Mahsusi, H. (2021). Penggunaan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII-2 SMP Negeri 17 Bekasi Tahun Pelajaran 2020/2021. *Tanda: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 1(4), 1–19. <https://aksiologi.org/index.php/tanda/article/view/188>
- Ulfatin, N., Putra, A. B. N. R., Heong, Y. M., Zahro, A., & Rahmawati, A. D. (2022). Disruptive Learning Media Integrated E-Generator Practice System to Advance Self-Efficacy Learners Levels in Era of Education 4.0. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(4), 4–16. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i04.28993>

- Wati, M. S. A. (2019). *A Comparative Study Between Quick Write and Flower Writing Strategies Toward Writing Skills of the Seventh Grade Students of MTs N 1 Salatiga in the Academic Year of 2019/2020* [IAIN Salatiga]. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/6076/>
- Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness the Use of Audio Visual Media in Teaching Islamic Religious Education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 81–107. <https://doi.org/10.24239/ijcied.vol2.iss1.14>
- Yulian, W., & Hidayat, T. (2020). Penggunaan Media Gambar Iklan Layanan Masyarakat Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi di SMP. *Diksatrasia*, 4(2), 67–75. <http://dx.doi.org/10.25157/diksatrasia.v4i2.2275>