Kode/Nama Rumpun Ilmu	: 705 / Bidang Media Lain Yang Belum Tercantum

LAPORAN

PENELITIAN PRODUK TERAPAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF BERMUATAN KONTEKS SOSIAL DI SMA

Tahun ke - 1 dari rencana 2 Tahun

Dra. Ambarini Asriningsari, M.Hum.	**NIDN 0612055701**
Azzah Nayla, S.Pd., M.Pd.	**NIDN 0614088501**
Dra. Rosalina Br. Ginting, M.Si.	**NIDN 0024096401**

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
OKTOBER 2017

HALAMAN PENGESAHAN

Judul	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MENULIS CERITA PENDEK* BERBASIS ANIMASI INTERAKTIFBERMUATAN KONTEKS SOSIAL DI SMA
Peneliti/Pelaksana	
Nama Lengkap	: Dra AMBARINI ASRININGSARI, M.Hum
Perguruan Tinggi	: Universitas PGRI Semarang
NIDN	: *0612055701*
Jabatan Fungsional	: Lektor
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia
Nomor HP	: 08122906644
Alamat surel (e-mail)	: ambariniasriningsari@gmail.com
Anggota (1)	
Nama Lengkap	: AZZAH NAYLA
NIDN	: 0614088501
Perguruan Tinggi	: Universitas PGRI Semarang
Anggota (2)	
Nama Lengkap	: Dr. Dra Rosalina Br. Ginting M.Si
NIDN	: 0024096401
Perguruan Tinggi	: Universitas PGRI Semarang
Institusi Mitra (jika ada)	
Nama Institusi Mitra	: -
Alamat	: -
Penanggung Jawab	: -
Tahun Pelaksanaan	: Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan	: Rp 51,500,000
Biaya Keseluruhan	: Rp 51,500,000

Mengetahui,
Dekan FPBS

(Dra. Asropah, M.Pd.)
NIP/NIK 936601104

Kota Semarang, 20 - 10 - 2017
Ketua,

(Dra AMBARINI ASRININGSARI, M.Hum)
NIP/NIK 915701070

Menyetujui,
Ketua LPPM Universitas PGRI Semarang

(Ir. Suwarno Widodo, M.Si.)
NIP/NIK 876101038

RINGKASAN

Selama ini pembelajaran menulis cerita pendek di Sekolah Menengah Atas kurang maksimal. Media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas. Salah satu alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial. Media ini efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut. (1) menemukan kebutuhan-kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial, (2) menghasilkan susunan draf awal/prototipe pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial, (3) merumuskan tanggapan stakeholder/pengguna produk terhadap draf awal/prototipe pengembangan pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial yang dihasilkan, (4) menghasilkan draf awal/prototipe media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial yang dikembangkan, dan (5) menemukan tingkat/kadar keefektifan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial hasil pengembangan.

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menghasilkan produk pengembangan dan mendeskripsikan hasil. Penelitian pengembangan ini akan dilakukan melalui 3 tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan produk, dan tahap pengujian produk. Produk akhir penelitian ini adalah ditemukannya keefektifan pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial hasil pengembangan. Media ini berisi petunjuk untuk membantu dalam menulis cerpen. Media pengembangan tersebut ditujukan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran menulis cerpen. Hasil penelitian pengembangan di atas selanjutnya akan didesiminasikan melalui jurnal ilmiah dan web-web yang dirancang khusus untuk penyebarluasan produk (masuk ke dalam tahap keempat, yaitu diseminasi).

Kata kunci: menulis cerita pendek, animasi interaktif, konteks sosial.

PRAKATA

Segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karuniNya sehingga laporan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Berbasis Animasi Interaktif Bermuatan Konteks Sosial di SMA"** ini dapat terwujud. Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada Dirjen RISTEKDIKTI dan Ketua Lembaga Penelitian Universitas PGRI Semarang beserta staf yang telah memfasilitasi jalannya penelitian ini sejak penyusunan proposal sampai tersusunnya laporan penelitian. Terima kasih juga kami ucapkan kepada Dekan FBS Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada kami untuk melakukan penelitian. Kami juga mengucapkan terima kasih pada pembahas seminar instrumen dan seminar laporan penelitian dan para pihak yang terlibat yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu. Kami menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik yang membangun demi perbaikan laporan penelitian ini sangat kami harapkan.

Semarang, 20 Oktober 2017

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN……..……...…..…… i
RINGKASAN…….....ii
KATA PENGANTAR……...… iii
DAFTAR ISI……....……..… iv
DAFTAR LAMPIRAN…….…….....… vi
BAB I PENDAHULUAN……...… 1
1.1 Latar Belakang Masalah…….……... 1
1.2 Rumusan Masalah……. 4
1.3 Tujuan Penelitian…….. 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA…….…… 6
2.1 Kajian Pustaka…….…….. 6
2.2 Studi Pustaka...…… 10
2.3 Kerangka Berpikir……... 16
BAB III METODE PENELITIAN…….……...… 18
3.1 Prosedur Penelitian…….…….… 18
3.2 Data dan Sumber Data Penelitian……...… 22
3.3 Teknik Pengumpulan Data…….. 23
3.4 Teknik Pengujian Validitas dan Reliabilitas Data……...…… 24
3.5. Teknik Analisis Data……...… 24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN …….…… 25
4.1 Hasil Penelitian…….…….….. 25
4.1.1 Tahap Pendahuluan…….. 25
4.1.2 Tahap Pengembangan Media……... 77
4.2 Pembahasan…….…… 93
4.2.1 Keberterimaan Pemberlakuan Media Animasi Interaktif Berbasis Konteks Sosial pada Pembelajaran Menulis Cerita Pendek……..… 97

BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA…… 104
BAB V SIMPULAN DAN SARAN…..……. 106
DAFTAR PUSTAKA……..… 109
LAMPIRAN……..... 111

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Capaian Luaran Tahun Ke - 1….……..……111
Lampiran 2 Hasil Cerita Pendek SMAN 1 Jepara dan SMAN 1 Ungaran……. 157
Lampiran 3 Penilaian Validasi Ahli…… 167
Lampiran 4 Lembar Jawab Angket dan Wawancara Guru dan Siswa……...… 177
Lampiran 5 Foto Kegiatan Penelitian ……..….....…….185

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran menulis cerpen merupakan keterampilan yang paling sedikit frekuensinya dilakukan peserta didik SMA dibandingkan dengan keterampilan menulis lainnya. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru dan peserta didik pada pembelajaran menulis, diperoleh keterangan bahwa pembelajaran menulis cerpen hampir tidak diberikan secara intensif. Masalah yang mewarnai kegiatan pembelajaran menulis cerpen adalah guru cenderung hanya memberikan tugas kepada peserta didik dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif dan membosankan. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran.

Berkaitan dengan media pembelajaran yang tepat, media animasi interaktif berbasis konteks sosial yang dapat digunakan guru untuk membantu peserta didik belajar pada setiap kegiatan pembelajaran. Mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bukan merupakan satu-satunya media yang digunakan secara luas. Media tersebut bersama-sama dengan media lain, menerapkan ide untuk menulis cerita pendek. Akan tetapi media pembelajaran menulis cerita

pendek berbasis animasi interaktif yang berlangsung di Sekolah Menengah Atas belum digunakan secara optimal.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, proses pembelajaran yang menggunakan media animasi interaktif belum disesuaikan dengan kondisi peserta didik yang beragam kondisi sosial dan tidak adanya pendukung media yang memudahkan penyampaian materi. Guru dalam proses pembelajaran masih terpaku pada kurikulum dan buku teks. Pengintegrasian media animasi interaktif yang digunakan oleh guru masih biasa seperti ceramah dan tanya jawab saja,tapi belum disesuaikan dengan kondisi peserta didik yang beragam kondisi sosial.

Dengan melihat kondisi sosial peserta didik yang beragam dan dibutuhkan media yang memudahkan penyampaian materi, maka konteks sosial digunakan program animasi untuk menciptakan media tersebut. Animasi merupakan program yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran menulis. Pengintegrasian media yang dimaksud, perlu diciptakan media pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif untuk menyampaikan materi dan dapat dimanfaatkan peserta didik untuk menulis cerpen.

Berkaitan dengan pengintegrasian konteks sosial tersebut, peserta didik diperkenalkan keragaman sosial peserta didik itu sendiri. Konteks sosial merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan kondisi lingkungan sosial sekitar peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik untuk menemukan ide dalam menulis cerpen. Konteks sosial itu terdiri dari keberagaman budaya, keilmuan (bahasa, tema, dll), kekerabatan, umur, maupun kondisi ekonomi yang disesuaikan dengan wilayah

daerah. Wilayah daerah itu meliputi wilayah pedesaan dan perkotaan (Herskovits 1996:82).

Berdasarkan uraian dari konteks sosial, Thohir (2007:7) menambahkan bahwa wilayah tersebut meliputi pedesaan dan pesisir. Pedesaan tersebut berkaitan dengan daerah pertanian dan pegunungan, sedangkan pesisir salah satunya terdapat di daerah atau dekat dengan perkotaan.

Adapun media animasi interaktif berbasis konteks sosial tersebut didalamnya dibuat sesuai dengan wilayah pedesaan dan pesisir. Dari masing-masing wilayah tersebut menyesuaikan keberagaman budaya, keilmuan (bahasa, tema,dll), umur, maupun kondisi ekonomi (Koentjaraningrat 1994:98).

Berdasarkan uraian tersebut, media animasi interaktif berbasis konteks sosial dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif pada menulis cerpen. Melalui media pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan suasana yang kondusif sehingga peserta didik dapat berkreasi dan dapat mengembangkan kreativitasnya. Media yang tepat adalah media animasi interaktif berbasis konteks sosial karena dipandang sebagai kebutuhan yang berorientasi pada mengembangkan media dalam menulis cerpen bagi peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial selama ini?
2. Bagaimana penyusunan draf awal/prototipe pengembangan pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial?
3. Bagaimana tanggapan stakeholders/pengguna produk terhadap draf awal/prototipe pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial yang dihasilkan?
4. Bagaimana hasil draf awal/prototipe pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial?
5. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Menemukan kebutuhan-kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial.

2. Menghasilkan susunan draf awal/prototipe pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial.
3. Merumuskan tanggapan stakeholder/pengguna produk terhadap draf awal/prototipe pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial yang dihasilkan.
4. Menghasilkan draf awal/prototipe pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial.
5. Menemukan tingkat/kadar keefektifan pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan para peneliti yang berkenaan dengan penelitian ini. Temuan terhadap jurnal hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu berkisar pada penerapan media animasi interaktif, pembelajaran yang mengaitkan dengan konteks sosial, dan pengembangan menulis cerpen dengan pengembangan media lain. Sebagai bahan kajian kepustakaan, berikut dikemukakan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan dengan topik dalam penelitian ini. Hasil penelitian dimaksud yaitu Richards dan Rogers (2003), Takim (2005), Tanti (2007), Huang dan Huang (2008).

Penelitian dengan topik konteks sosial sekarang banyak dilakukan. Hal ini sesuai dengan penelitian Richards dan Rodgers pada tahun 2003 yang berjudul "*Dialogue Study of Contex Social*". Berdasarkan penerapan konteks sosial dalam penelitian Richards dan Rogers, persamaan dengan penelitian ini adalah media pembelajaran yang menggunakan konteks sosial.

Penelitian Richards dan Rogers hanya lebih fokus pada dialog-dialog dalam pembelajaran disesuaikan dengan kondisi lingkungan peserta didik, akan tetapi

penelitian ini mencakup topik yang disesuaikan dengan lingkungan terdekat peserta didik dan media pembelajaran yang diterapkan disesuaikan juga dengan lingkungan sosial peserta didik, selain dialog yang disesuaikan juga dengan kondisi sosial peserta didik.

Takim (2005) melakukan penelitian dengan judul "*Media Animasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi*". Persamaan penelitian yang dilakukan Trimatari dengan penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran Animasi. Akan tetapi media pembelajaran teknik jigsaw dalam peneltian Takim digunakan untuk materi pembelajaran menulis puisi, sedangkan pada penelitian ini untuk menulis cerpen.

Penelitian Takim juga tidak terdapat konteks sosial dan media animasi, sedangkan dalam penelitian ini terdapat konteks sosial dan media animasi yang diintegrasikan dengan media pembelajaran. Dalam penelitian Takim (2005) juga dinyatakan bahwa penerapan animasi pada pembelajaran menulis puisi ternyata masih terdapat kelemahan-kelemahan, yaitu (1) penggunaan animasi tidak cukup efektif bagi peserta didik dengan tingkat kegeragaman sosial sehingga keterampilan menulis masih rendah, (2) stimulus yang disampaikan secara lisan menghendaki adanya keterampilan menulis yang baik, dan (3) penerapan animasi sulit digunakan bila peserta didik cenderung pasif.

Mencermati kelemahan ini dapat diketahui bahwa penerapan animasi mensyaratkan adanya keaktifan dari pihak peserta didik. Kelemahan ini

mengindikasikan perlu adanya pengembangan lebih lanjut, agar peserta didik benar-benar merasa senang dan termotivasi untuk belajar secara aktif.

Dalam kelemahan penelitian yang dilakukan Takim, dapat dikembangkan pada penelitian ini, karena media animasi interakstif berbasis konteks sosial telah mengalami pengembangan dengan merevisi kelemahan-kelemahan menjadi sebuah kelebihan media animasi interakstif berbasis konteks sosial.

Penelitian yang dilakukan Tanti (2007) yang berjudul "*Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Media Animasi Interaktif dan Media Mading pada Siswa SMA*" juga menyatakan bahwa hasil penelitian lebih efektif media animasi. Berdasarkan keefektifan media animasi, dapat dijadikan referensi tentang pengetahuan media pembelajaran tersebut.

Persamaan dalam penelitian ini dengan Tanti yaitu pada media pembelajaran yang menggunakan animasi dan menulis cerpen. Variabel dalam penelitian ini yaitu menulis cerpen. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Tanti terletak pada jenis penelitian.

Jenis penelitian Tanti menggunakan penelitian eksperimen yaitu menguji keefektifan antara media animasi dengan media mading. Dari hasil penelitian yang dilakukan Tanti, media animasi lebih efektif daripada media mading.

Penelitian Huang dan Huang (2008) dengan judul "*Using Animation Learning in a Writing Narative"*dalam jurnal internasional diungkapkan bahwa animasi dapat

dimanfaatkan untuk mempelajari materi pelajaran menulis cerita yang berfungsi sebagai penjelasan pada karangan naratif dengan mengandalkan penggunaan animasi. Penelitian yang dilakukan Huang dan Huang memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu media animasi. Akan tetapi dalam penelitian Huang dan Huang tidak terdapat konteks sosial serta tidak ada media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan jenis dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan berorientasi pada media animasi interaktif yang diintegrasikan dengan konteks sosial.

Berdasarkan kajian pustaka yang sudah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang pengembangan media animasi interakstif berbasis konteks sosial pada pembelajaran menulis cerpen berbeda dengan penelitian-penelitian yang ada. Oleh karena itu, sangat perlu dikembangkan media pembelajaran tersebut untuk mengatasi berbagai persolan pembelajaran menulis cerpen selama ini.

Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media animasi interakstif berbasis konteks sosial pada pembelajaran menulis cerpen. Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan oleh para guru pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, khususnya pada pembelajaran menulis cerpen. Penelitian-penelitian yang ada relevansinya dengan penelitian ini memperkuat referensi.

2.2 Studi Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran Animasi Interaktif

Animasi telah digunakan secara luas sejak puluhan tahun yang lalu. Sebagian kalangan menggunakannya untuk media pembelajaran interaktif. animasi atau lebih akrab disebut dengan film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan computer dan grafika computer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Animasi interaktif dapat diakses melalui web site yang interaktif dan web site yang dianimasikan. Animasi interaktif merupakan gambar bergerak yang dibuat dengan menggunakan alat untuk membuat web site yang interaktif dan web yang dianimasikan.

Berdasarkan uraian tentang animasi, animasi dapat dijadikan sebagai alat bantu media pembelajaran. Animasi dijadikan sebagai alat bantu dalam media pembelajaran yang mempunyai tujuan dan manfaat. Adapun tujuan animasi sebagai alat bantu media pembelajaran yaitu a) mempermudah proses pembelajaran di kelas, b) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, c) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan d) membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Manfaat animasi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu a) pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan

motivasi belajar, b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik, c) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-semata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, dan d) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Manfaat animasi selain untuk pembelajaran, juga bermanfaat bagi pengajar, yaitu a) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan, b) menjelaskan struktur dan urutan pengajarn dengan baik, c) memberikan kerangka sistematis secara baik, d) memudahkan kembali pengajar terhadap materi pembelajaran, e) membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian dalam pembelajaran, f) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan g) meningkatkan kualitas pembelajaran.

Animasi sebagai alat bantu media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan beberapa langkah seperti a) menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langkah, b) membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya, c) membuat konsep abstrak ke konsep konkret, d) memberi kesamaan persepsi, e) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak, f) menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan g) memberi suasana yang belajar yang tidak

tertekan, santai, dan menarik.

2.2.2 Cerita Pendek

2.2.2.1 Pengertian Cerpen

Cerita pendek merupakan salah satu dari prosa fiksi, dan biasa disebut prosa cerita, prosa narasi, narasi, atau cerita berplot. Adapun prosa fiksi oleh Aminuddin (1995: 66) diungkapkan sebagai kisahan atau cerita yang diemban oleh pelaku-pelaku tertentu dengan pemeranan, latar serta tahapan dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjalin suatu cerita. Diungkapkan lebih lanjut bahwa perbedaan bentuk pada dasarnya hanya terletak pada kadar panjang pendeknya isi cerita, kompleksitas isi cerita, serta jumlah pelaku yang mendukung cerita itu sendiri.

Berbicara masalah cerita pendek, tidak terlepas dari bagaimana memahami pengertian sebuah cerita. Cerita adalah kisah beberapa peristiwa yang disusun mengikuti urutan waktu yang merupakan organisma sastra yang paling mudah dan yang paling asas. (Forster, 1979: 21). Sebuah cerita dapat dilihat dari panjang pendeknya cerita. Jassin (melalui Sugihastuti, 1999: 18) mengungkapkan bahwa cerita apabila suatu kejadian dalam kehidupan yang luas dan hanya diambil sarinya saja disebut cerita pendek. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa cerita pendek bukan hanya sekedar pendek yang tidak ada kriterianya.

Masalah kriteria untuk menentukan cerita itu panjang atau pendek, Stanton (2007: 75) membedakan atas novel dan cerpen. Diungkapkan lebih lanjut bahwa

cerpen harus berbentuk padat. Jumlah kata dalam cerpen harus lebih sedikit ketimbang jumlah kata dalam novel. Dalam cerpen pengarang menciptakan karakter-karakter, semesta mereka, dan tindakan-tindakan sekaligus secara bersamaan.

Tidak semua cerita yang pendek disebut cerpen. Oleh Sugihastuti (1999: 19) diungkapkan bahwa cerpen bentuknya yang pendek hanyalah salah satu ciri saja. Ciri struktur cerpen ialah mempunyai kebulatan kejadian, mulai awal, puncak (klimaks), dan akhir penyelesaian konflik. Kupasan cerpen selalu memusat pada protagonis. Masalah tidak dikembangkan pada tokoh-tokoh lain sebab mereka hanya sebagai pencipta konflik agar cerita dapat menanjak menuju klimaks. Perubahan watak dasar tokoh ke watak lain kecil.

Cerpen pada hakikatnya menawarkan sebuah dunia yang kehidupannya di idealkan, dunia imajiner yang dibangun melalui beberapa unsur intrinsiknya seperti: peristiwa, plot, tema, amanat, tokoh, alur, sudut pandang dan lainnya sebagai imajiner. Semua itu bersifat rekaan yang dengan sengaja dikreasikan oleh pengarang diitasisikan dan dianalogikan dengan dunia nyata dan lengkap dengan peristiwa dan latar aktualnya seperti sungguh ada dan terjadi. Nurgiyantoro (2009 : 4).

Menurut Suharianto (1982 : 39) cerpen merupakan cerita pendek yang menyuguhkan sebagian kecil saja dari kehidupan tokoh yang paling menarik perhatian pengarang. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan

cerpen adalah cerita yang ruang lingkupnya terbatas dengan menyuguhkan sebagian kecil kehidupan para tokohnya.

2.2.2.2 Unsur-unsur Cerita Pendek

Karya sastra (fiksi) dibangun oleh unsur-unsur yang membentuk suatu totalitas. Unsur-unsur tersebut terdiri atas unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik sebuah karya sastra merupakan suatu unsur yang membangun dan secara faktual akan dijumpai ketika orang membaca karya sastra tersebut. Unsur ini meliputi: Tema, Alur (plot), Tokoh dan penokohan, latar (setting), pusat pengisahan (point of view) dan gaya bahasa (style),sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur-unsur yang berada diluar karya sastra tersebut (Nurgiyantoro, 2009: 23).

2.2.3 Konteks Sosial

Konteks sosial lam arti secara harafiah merupakan keberagaman budaya, keilmuan (bahasa, tema, dll), kekerabatan, umur, maupun kondisi ekonomi yang disesuaikan dengan wilayah daerah. Wilayah daerah itu meliputi wilayah pedesaan dan perkotaan (Herskovits 1996:82).

Berkaitan dengan pendapat Herskovits tentang konteks sosial, Thohir (2007:7) menambahkan bahwa wilayah tersebut meliputi pedesaan dan pesisir. Pedesaan tersebut berkaitan dengan daerah pertanian dan pegunungan, sedangkan pesisir salah satunya terdapat di daerah atau dekat dengan perkotaan.

Demikian juga yang diungkapkan Koentjaraningrat (1994:98) bahwa konteks sosial tersebut didalamnya disesuaikan dengan wilayah pedesaan dan pesisir. Dari masing-masing wilayah tersebut menyesuaikan keberagaman budaya, keilmuan (bahasa, tema,dll), umur, maupun kondisi ekonomi.

Sehubungan dengan itu, konteks sosial merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar peserta didik atau lingkungan yang dekat dengan peserta didik. Dengan demikian konteks sosial dalam pembelajaran meliputi keberagaman kondisi sosial peserta didik dalam tema atau topik materi yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan sosial atau daerah masing-masing (Saripuddin 1996:21).

Berdasarkan media animasi interaktif yang disesuaikan dengan lingkungan sosial peserta didik, hal itu ada beberapa faktor penting dalam konteks sosial, yaitu: 1) pertumbuhan perilaku yang semakin dewasa, membawa konsekuensi untuk menerima keberagaman kondisi sosial; 2) kematangan fisik dan psikologis berimplikasi kepada dorongan pengetahuan keberagaman sosial; 3) munculnya kesadaran terhadap diri dalam bersosialisasi; dan 4) kebutuhan interaksi dan persahabatan lebih luas dengan teman sejenis dan lawan jenis; (Rumini dan Sundari 2005:53).

Dengan demikian konteks sosial dalam pembelajaran meliputi konteks sosial tersebut didalamnya dibuat sesuai dengan wilayah pedesaan dan pesisir. Dari masing-masing wilayah tersebut menyesuaikan keberagaman budaya, keilmuan (bahasa, tema,dll), umur, maupun kondisi ekonomi (Koentjaraningrat 1994:98).

2.3 **Kerangka Berpikir**

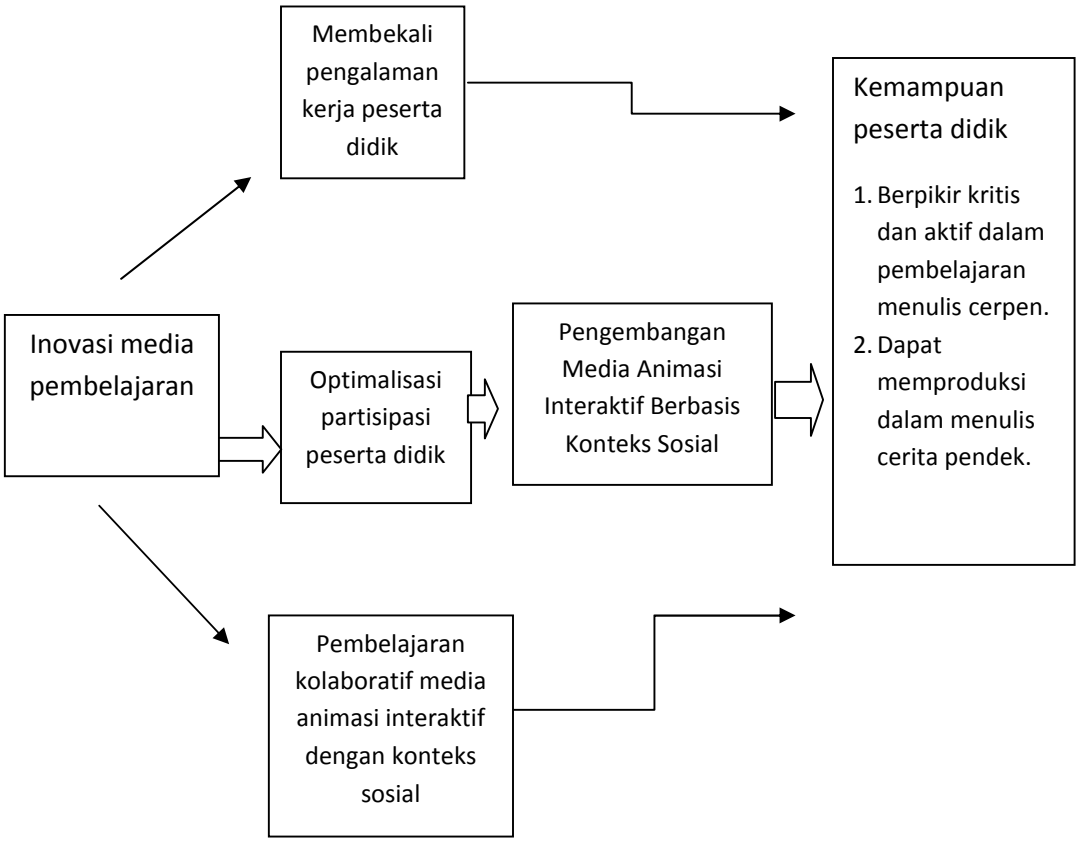
Media animasi interaktif berbasis konteks sosial merupakan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik secara visual interaktif baik bergerak maupun tidak bergerak atau hanya sebuah gambar. Berkaitan dengan kondisi peserta didik yang heterogen diperlukan penyesuaian dengan lingkungan peserta didik.

Penyesuaian tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran yang berkaitran dengan konteks sosial. Dengan melihat kondisi sosial siswa yang beragam dan dibutuhkan media yang memudahkan penyampaian materi, maka konteks sosial dapat diintegrasikan ke dalam media animasi interaktif.

Konteks sosial tersebut didalamnya dibuat sesuai dengan wilayah pedesaan dan pesisir. Dari masing-masing wilayah tersebut menyesuaikan keberagaman budaya, keilmuan (bahasa, tema,dll), umur, maupun kondisi ekonomi. Pengintegrasian konteks sosial dengan media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerpen, dapat dijadikan acuan oleh sekolah lain yang memiliki latar belakang kondisi sosial peserta didik yang beragam dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Media animasi interaktif berbasis konteks sosial dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen. Hal itu dikarenakan dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dan bakat sehingga mereka dapat mencari dan menemukan ilmu pengetahuannya sendiri, serta terlatih dalam mengembangkan ide-idenya di dalam memecahkan masalah.

Dengan demikian, guru harus dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, terutama dalam menulis cerpen. Melalui kegiatan pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan suasana yang kondusif sehingga peserta didik dapat berkreasi dan dapat mengembangkan kreativitasnya. Kerangka berpikir tersebut digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Media Animasi Interaktif Berbasis Konteks Sosial

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall yang sudah diadaptasi oleh Sukmadinata.Tahapan *Research and Development*menurut Borg dan Gall (1983:775–776) adalah (1) *research and information collecting*, pengumpulan informasi dan penelitian awal, (2) *planing*, perencanaan, (3) *develop preliminary form of product*, pengembangan format atau media, (4) *preliminary field testing*, persiapan uji coba tes di lapangan, (5) *main product revision*, revisi terhadap produk yang akan diujicobakan di lapangan, (6) *main field testing*, tes di lapangan, (7) *operational product revisions*, revisi setelah mendapatkan masukan dari tes lapangan, (8) *operational field testing*, pelaksanaan tes uji coba media atau tes pembelajaran, (9) *final product revision*, revisi terakhir produk, (10) *dissemination and implementation*.

Sukmadinata (2006:184) mengadaptasi sepuluh tahap penelitian menjadi tiga tahap penelitian, yaitu: (1) tahap pendahuluan dan (2) tahap pengembangan media, dan (3) tahap ketiga membuat produk.

3.1.1 Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan tiga kegiatan, yaitu (1) studi literatur, (2) analisis kebutuhan, dan (3) deskripsi temuan media. Studi literatur dilakukan dengan cara mengkaji atau mempelajari konsep-konsep atau teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan media. Konsep atau teori tersebut tentang media pembelajaran, yaitu media animasi interaktif berbasis konteks sosial dan teori menulis cerpen. Selain itu, dalam penelitian ini juga dikaji hasil-hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan pengembangan media animasi interaktif berbasis konteks sosial pada menulis cerpen.

3.1.2 Tahap Pengembangan Media

Berdasarkan data hasil studi pendahuluan tersebut kemudian penelitian ini disusun produk awal atau draf media. Pengembangan produk awal dilakukan dengan cara menyusun draf media pembelajaran dengan merujuk pada hasil analisis kebutuhan pengembangan media. Dari hasil analisis kebutuhan pengembangan media dirumuskan prinsip-prinsip yang akan dimasukkan dalam rancangan media.

Langkah yang dilakukan sebelum draf media dan materi pembelajaran menulis cerpen divalidasi dan diujicobakan, Draf awal ini divalidasi oleh ahli/pakar yang bertindak sebagai penilai draf media dan ahli materi yang tersusun dalam penelitian ini. Hasil penilaian ahli pada uji validasi menjadi dasar untuk memperbaiki draf produk awal media pembelajaran. Setelah produk direvisi berdasarkan masukan

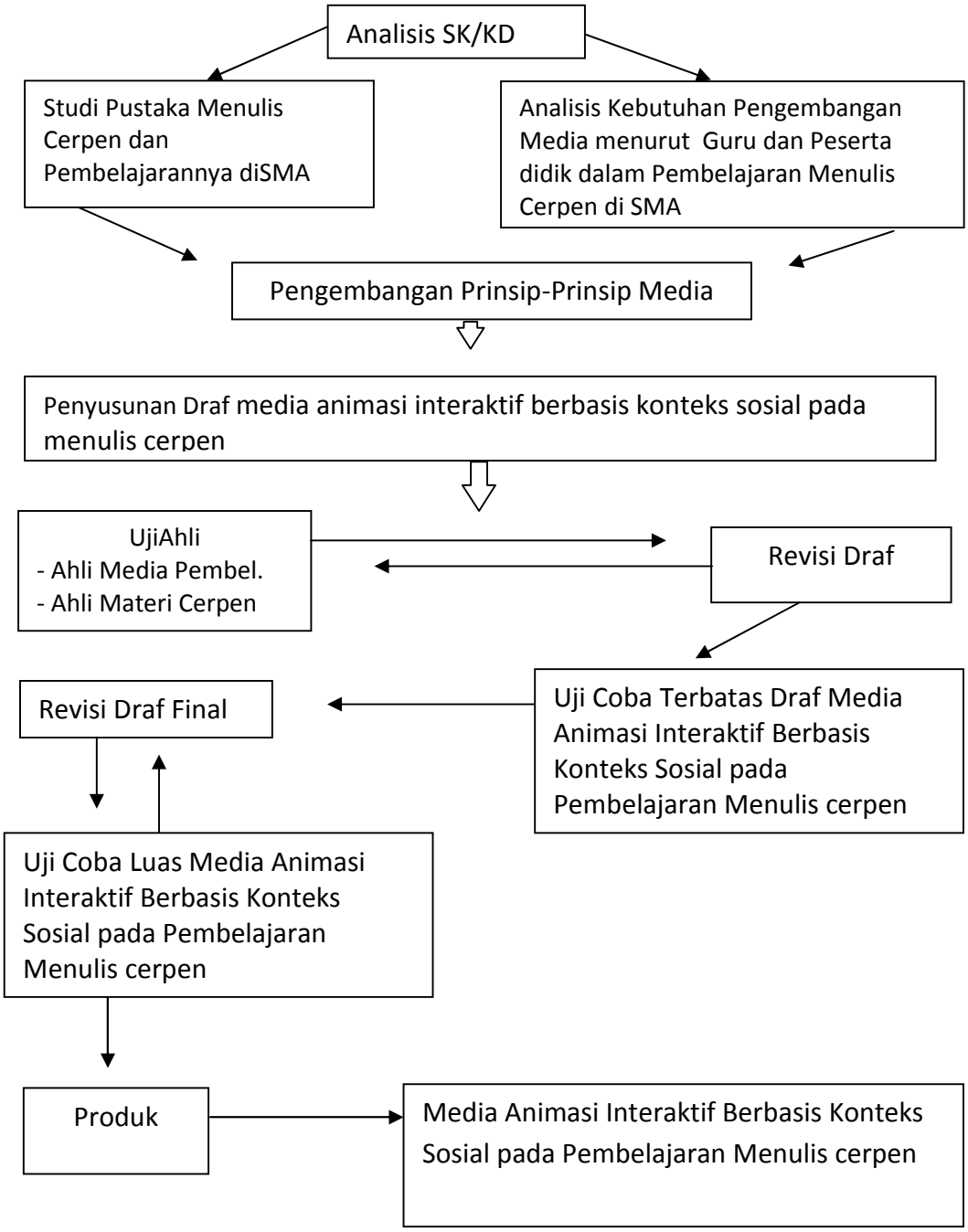
perbaikan dari pakar, kemudian dilakukan uji terbatas.

3.1.3. Tahap Membuat Produk

Tahap membuat produk yaitu (a) evaluasi dan penyempurnaan produk, dan (b) penyusunan draf final berupa media animasi interaktif berbasis konteks sosial pada menulis cerpen peserta didik SMA dengan menyebarluaskan dan menerapkan produk hasil penelitian. Produk akhir penelitian ini adalah ditemukannya keefektifan media animasi interaktif berbasis konteks sosial pada menulis cerpen hasil pengembangan.

Media ini berisi pedoman pembelajaran menulis cerpen. Media pengembangan tersebut ditujukan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran menulis cerpen. Hasil penelitian pengembangan di atas selanjutnya akan didesiminasikan melalui jurnal ilmiah dan *web- web* yang dirancang khusus untuk penyebarluasan produk (masuk ke dalam tahap keempat, yaitu desiminasi).

Berikut alur penelitian pada bagan di bawah ini.



Gambar 3.1 Tahapan Alur Penelitian

3.2. Data dan Sumber Data Penelitian

Data pertama diperoleh dari sumber peserta didik dan guru di beberapa sekolah dengan katagori dan letak sekolah yang bervariasi, yaitu di empat sekolah yang ada di Jawa Tengah. Empat sekolah tersebut adalah, SMAN 1 Jepara (mewakili sekolah di daerah pesisir kota), SMAN 1 Mijen Demak (mewakili sekolah di daerah pedesaan pertanian), SMAN 1 Semarang (mewakili sekolah di daerah pesisir kota besar), SMAN 1 Ungaran (mewakili sekolah di daerah pegunungan). Tempat penelitian pada tahap pengembangan yang merupakan penerapan media uji coba terbatas adalah SMAN 1 Ungaran dan SMAN 1 Jepara dengan waktu penelitian selama tiga bulan atau 12 minggu pada semester ganjil. Adapun tahap pengembangan uji coba luas yaitu SMAN 1 Jepara, SMAN 1 Mijen Demak, dan SMAN 1 Ungaran.

Data kedua bersumber dari ahli bidang menulis serta ahli bidang media pembelajaran. Para ahli tersebut merupakan sumber data untuk memperoleh masukan perbaikan prototipe Media Animasi Interaktif Berbasis Konteks Sosial pada Pembelajaran Menulis cerpen.

Data ketiga diperoleh dari sumber peserta didik dan guru di SMA. Peserta didik dan guru tersebut merupakan sumber data untuk memperoleh gambaran kevalidan produk Media Animasi Interaktif Berbasis Konteks Sosial pada Pembelajaran Menulis cerpen yang telah dibuat.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dilakukan observasi dan analisis terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan dan perangkat-perangkat pembelajaran berkaitan dengan menulis cerpen. Selanjutnya dilakukan wawancara kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan mereka di dalam pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis Konteks Sosial pada Pembelajaran Menulis cerpen yang masih harus dipenuhi.

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan berupa wawancara (kepada guru dan peserta didik), observasi (pembelajaran menulis cerpen selama ini), melakukan analisis terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan guru, dan memberikan angket kepada responden (guru dan peserta didik). Data pengembangan media diperoleh dari hasil tes dan angket penggunaan produk yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti perkuliahan dengan menggunakan media yang telah dikembangkan, serta angket hasil penggunaan produk yang telah dikembangkan yang diperoleh dari para peserta didik. Selain itu, data diperoleh dari angket yang diberikan kepada para guru setelah menggunakan produk hasil pengembangan. Selanjutnya, dilakukan observasi atau pengamatan langsung oleh peneliti dan pakar terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menulis cerpen hasil pengembangan.

3.4 Teknik Pengujian Validitas dan Reliabilitas Data

Data yang diperoleh kemudian diuji dengan uji validitas dan reliabilitas. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan media hasil pengembanagn yang diimplementasikan dalam pembelajaran menulis cerpen pada materi menulis. Uji validitas dan reabilitas ini menggunakan *uji t* dan uji reliabilitas.

3.5. Teknik Analisis Data

Pada penelitian pengembangan ini digunakan teknik inferensial dan *uji t* atau *t-test* untuk menganalisis data yang diperoleh. Selain itu, digunakan teknik analisis varian (anava) satu arah terhadap data-data yang berhasil dihimpun. Hal tersebut dimaksudkan agar data yang diperoleh dapat diketahui dengan tepat tingkat keefektifannya.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Pendahuluan

Penelitian dilakukan di empat Sekolah Menegah Atas di Jawa Tengah, yaitu SMA N 1 Jepara, SMAN 1 Demak, SMAN 9 Ungaran, dan SMA N 1 Ungaran. Waktu penelitian enam bulan yaitu 24 minggu pada kelas IX. Hasil tahap pendahuluan berupa wawancara, angket, dan hasil observasi.

4.1.1 Hasil Wawancara dan Angket SMAN 1 Jepara

a. Wawancara dengan guru dan siswa SMA N I Jepara

Analisis Kebutuhan Guru dalam Penggunaan Produk Pengembangan Media Animasi Interaktif Bermuatan Konteks Sosial dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek diungkapkan bahwa konteks social adalah pengetahuan kebahasaan yang diketahui siswa yang berhubungan dengan kehidupan sosial siswa. Dalam pembelajaran menulis cerita pendek guru belum pernah menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial. Oleh karena itu, siwa mengalami kesulitan dalam membuat cerita pendek karena mereka kurang bisa mengembangkan daya imajinasi cerita. Adapun guru dalam pembelajaran menulis cerita pendek menggunakan media gambar berseri.

Analisis Kebutuhan Siswa dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek berdasarkan hasil wawancara dengan siswa. Responden berjumlah 17 berpendapat bahwa konteks sosial adalah hubungan individu dengan lingkungan masyarakat, di samping itu dapat dikatakan sebagai interaksi antara individu dengan lingkungannya. Dalam wawancara tersebut ternyata sebagian besar siswa, dari 17 siswa, 12 siswa mengaku belum pernah mendapatkan pembelajaran menulis cerita pendek dengan media animasi bermuatan konteks sosial. Dengan menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial, cerita menjadi lebih hidup karena dapat menyesuaikan kehidupan penulisnya. Cerita ini dapat mempermudah pembaca memahami ceritanya, dapat menambah daya imajinasi pembaca. Cerita pendek ini dapat dipakai sebagai inovasi bahan ajar akan menambah semangat siswa karena tidak monoton dan tidak membosankan. Dari 17 siswa, ternyata hanya ada 5 siswa yang mengaku tidak mengalami kesulitan dalam membuat cerita pendek. 12 siswa menyatakan masih mengalami kesulitan. Diketahui ada 4 siswa masih mengalami kesulitan dalam membuat tema yang menarik dalam cerita pendek. Ada pula 3 siswa yang belum bisa menentukan alur cerita yang sesuai untuk cerita pendek. 2 siswa mengaku belum mahir dalam pemilihan diksi untuk cerita pendek yang akan diproduksinya dan ada 3 siswa yang belum dapat mengaplikasikan gaya bahasa yang tepat dalam cerita pendek. Tentunya hal ini menjadikan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan cerita pendek yang diproduksinya. Menurut pengakuan siswa, dalam pembelajaran menulis cerita pendek guru menyampaikan materi

secara lisan dengan bantuan media *power point.* Kemudian siswa mencatat penjelasan materi pembelajaran dari guru. Praktik menulis cerpen digunakan media bermain peran. Diawali dengan pembentukan kelompok siswa yang akan memerankan tokoh sesuai drama yang ditentukan di depan kelas, kemudian drama yang ditampilkan tersebut dituangkan dalam sebuah tulisan menjadi sebuah cerita pendek.

b. Hasil Angket SMAN 1 Jepara

Hasil analisis angket mengenai kebutuhan penggunaan produk media pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek bagi siswa SMAN 1 Jepara pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Data Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Perlu	Tidak Perlu
	1	2
1	14	0
2	13	1
3	7	7
4	5	9
5	13	1
6	14	0
7	14	0
8	14	0
9	8	6

10	10	4

Sumber: Data siswa SMA N 1 Jepara

Tanggapan guru berdasarkan angket mengenai analisis kebutuhan penggunaan produk media pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek dinyatakan bahwa pada pembelajaran menulis cerita pendek diperlukan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial untuk membantu siswa menulis cerita pendek.

Tanggapan siswa berdasarkan angket mengenai analisis kebutuhan penggunaan produk media pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek responden sebagaimana tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan. Rata-rata indeks skor jawaban berada pada rentang indeks skor tinggi.

Berdasarkan data tersebut pertanyaan pertama mengenai perlu tidaknya mendapat materi menulis cerita pendek seluruh siswa dari 14 siswa menjawab perlu. Hal ini menunjukkan bahwa materi menulis cerita pendek diperlukan.

Pertanyaan kedua mengenai penggunaan media dalam penulisan cerita pendek hanya ada satu siswa menyatakan tidak perlu dan 13 siswa menyatakan perlu. Hal ini menunjukkan bahwa media dalam pembelajran pembelajaran menulis cerita pendek diperlukan.

Pertanyaan ketiga mengenai perlu tidaknya siswa mengetahui pengertian media animasi interaktif ada 7 siswa menyatakan perlu dan 7 orang siswa menyatakan tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun ada sebagian yang menyatakan tidak perlu, pengertian media animasi interaktif diperlukan agar menambah pengetahuan. Pertanyaan keempat mengenai perlunya penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek ada 5 siswa yang merasa perlu adanya media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek agar dapat dipakai untuk menghidupkan cerita. Adapun 9 siswa merasa tidak memerlukan media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek karena dengan imajinasi sudah cukup.

Pertanyaan kelima mengenai perlu tidaknya konteks sosial diberikan dalam materi menulis cerita pendek ada 13 siswa merasa perlu. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajran menulis cerita pendek perlu diberikan berdasarkan konteks sosial.

Pertanyaan keenam mengenai perlu tidaknya media untuk membantu siswa menulis cerita pendek seluruh siswa merasa perlu. Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa memerlukan media untuk membantu menulis cerita pendek agar lebih mudah menuangkan ide.

Pertanyaan ketujuh mengenai perlu tidaknya pengetahuan tentang pengertian konteks sosial seluruh siswa merasa perlu mendapat pengetahuan

tentang pengertian konteks sosial. Hal ini menunjukkan bahwa pengertian konteks sosial sangat diperlukan dalam proses penulisan cerita pendek untuk mengkaiatkan isi cerita pendek dengan kehidupan siswa. Pertanyaan kedelapan mengenai perlu tidaknya konteks sosial dimasukkan dalam pembelajaran menulis cerita pendek seluruh siswa perlu mendapat materi konteks sosial dalam pembvelajaran menulis cerita pendek agar hasilnya lebit berbobot.

Pertanyaan kesembilan mengenai perlu tidaknya penggunaan media animasi selain materi cerita pendek 8 siswa menyatakan perlu dan 6 siswa menyatakan tidak perlu. Hal ini menujukkan bahwa masih diperlukan media animasi untuk semua materi pembelajaran. Pertanyaan kesepuluh mengenai perlu tidaknya media animasi interaktif dikolaborasikan dengan konteks sosial dalam pembelajaran menulis cerita pendek 10 siswa merasa perlu bahwa media animasi interaktif dikolaborasikan dengan konteks sosial dalam pebelajaran menulis cerita pendek agar hasil cerita terdapat keserasian antara pembelajaran dengan konteks sosial.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Perlu	Tidak Perlu
Jumlah	112	28

Sumber: Data siswa SMA N 1 Jepara

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa 112 siswa menjawab perlu, 28 siswa menjawab tidak perlu.

4.1.2 Hasil Wawancara dan Angket SMAN 1 Ungaran

a. Hasil Wawancara dengan Guru dan Siswa SMA N 1 Ungaran

Analisis Kebutuhan Guru dalam Penggunaan Produk Pengembangan Media Animasi Interaktif Bermuatan Konteks Sosial dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek diungkapkan bahwa konteks sosial adalah situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian berkenaan dengan masyarakat yang bersifat kemasyarakatan. Dalam pembelajaran menulis cerita pendek guru belum pernah menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial. Oleh karena itu, siwa mengalami kesulitan dalam membuat cerita pendek karena mereka kurang dapat menuangkan ide kedalam alur sesuai tema cerita. Adapun guru dalam pembelajaran menulis cerita pendek menggunakan film pendek, kumpulan cerpen sastrawan Indonesia.

Analisis Kebutuhan Siswa dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek berdasarkan hasil wawancara dengan siswa. Responden berjumlah 31 berpendapat bahwa konteks sosial merupakan kondisi sekitar kehidupan sosial yang ada di sekitar kehidupan individu seperti suasana dan kehidupan sehari-hari. Dalam wawancara tersebut ternyata sebagian besar siswa, dari 31 siswa, 23 siswa mengaku belum pernah mendapatkan pembelajaran menulis cerita pendek dengan media animasi bermuatan konteks sosial. Dengan menggunakan media

animasi interaktif bermuatan konteks sosial, cerita menjadi lebih bagus karena dapat meningkatkan imajinasi seseorang. Dari 31 siswa, ternyata hanya ada 1 siswa yang mengaku tidak mengalami kesulitan dalam membuat cerita pendek. 30 siswa menyatakan masih mengalami kesulitan. Kesulitan-kesulitan tersebut terutama dalam membuat tema yang menarik dalam cerita pendek. Ada pula siswa yang belum bisa menentukan alur cerita yang sesuai untuk cerita pendek, selain itu ada siswa yang belum dapat mengaplikasikan gaya bahasa yang tepat dalam cerita pendek. Tentunya hal ini menjadikan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan cerita pendek yang diproduksinya. Menurut pengakuan siswa, dalam pembelajaran menulis cerita pendek guru menyampaikan materi secara lisan dengan bantuan papan tulis, komputer, media kertas berbentuk ketikan.

b. Hasil Angket SMAN 1 Ungaran

Hasil analisis angket mengenai kebutuhan penggunaan produk media pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek bagi siswa. Berikut hasil angket SMAN 1 Ungaran pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3 Data Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Perlu	Tidak Perlu
	1	2
1	29	2
2	30	1

3	30	1
4	25	6
5	29	2
6	30	1
7	31	0
8	31	0
9	26	5
10	27	4

Sumber: Data siswa SMA N 1 Ungaran

Tanggapan guru berdasarkan angket mengenai analisis kebutuhan penggunaan produk media pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek dinyatakan bahwa pada pembelajaran menulis cerita pendek diperlukan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial akan tetapi konteks sosial kadang-kadang tidak diperlukan karena disamping tidak sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diberikan juga tujuan pembelajaran.

Tanggapan siswa berdasarkan angket mengenai analisis kebutuhan penggunaan produk media pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek responden sebagaimana tabel 4.3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan. Rata-rata indeks skor jawaban berada pada rentang indeks skor tinggi.

Berdasarkan data tersebut pertanyaan pertama mengenai perlu tidaknya mendapat materi menulis cerita pendek seluruh siswa dari 29 siswa menjawab perlu. Hal ini menunjukkan bahwa materi menulis cerita pendek diperlukan.

Pertanyaan kedua mengenai penggunaan media dalam penulisan cerita pendek hanya ada satu siswa menyatakan tidak perlu dan 30 siswa menyatakan perlu. Hal ini menunjukkan bahwa media dalam pembelajran pembelajaran menulis cerita pendek diperlukan.

Pertanyaan ketiga mengenai perlu tidaknya siswa mengetahui pengertian media animasi interaktif ada 30 siswa menyatakan perlu dan 1 siswa menyatakan tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan perlu, karena pengertian media animasi interaktif diperlukan untuk menambah pengetahuan. Pertanyaan keempat mengenai perlunya penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek ada 25 siswa yang merasa perlu adanya media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek agar dapat dipakai untuk menghidupkan cerita. Adapun 6 siswa merasa tidak memerlukan media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek karena dengan membaca secara individu sudah cukup.

Pertanyaan kelima mengenai perlu tidaknya konteks sosial diberikan dalam materi menulis cerita pendek ada 29 siswa merasa perlu. Hal ini menunjukkan

bahwa dalam pembelajran menulis cerita pendek perlu diberikan berdasarkan konteks sosial.

Pertanyaan keenam mengenai perlu tidaknya media untuk membantu siswa menulis cerita pendek 30 siswa merasa perlu dan hanya satu siswa yang menyatakan tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa memerlukan media untuk membantu menulis cerita pendek agar lebih mudah menuangkan ide.

Pertanyaan ketujuh mengenai perlu tidaknya pengetahuan tentang pengertian konteks sosial seluruh siswa merasa perlu mendapat pengetahuan tentang pengertian konteks sosial. Hal ini menunjukkan bahwa pengertian konteks sosial sangat diperlukan dalam proses penulisan cerita pendek untuk mengkaiatkan isi cerita pendek dengan kehidupan siswa. Pertanyaan kedelapan mengenai perlu tidaknya konteks sosial dimasukkan dalam pembelajaran menulis cerita pendek seluruh siswa perlu mendapat materi konteks sosial dalam pembvelajaran menulis cerita pendek agar hasilnya lebit berbobot.

Pertanyaan kesembilan mengenai perlu tidaknya penggunaan media animasi selain materi cerita pendek 26 siswa menyatakan perlu dan 5 siswa menyatakan tidak perlu. Hal ini menujukkan bahwa masih diperlukan media animasi untuk semua materi pembelajaran. Pertanyaan kesepuluh mengenai perlu tidaknya media animasi interaktif dikolaborasikan dengan konteks sosial dalam

pembelajaran menulis cerita pendek 27 siswa merasa perlu bahwa media animasi interaktif dikolaborasikan dengan konteks sosial dalam pebelajaran menulis cerita pendek agar hasil cerita terdapat keserasian antara pembelajaran dengan konteks sosial.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Perlu	Tidak Perlu
Jumlah	288	22

Sumber: Data siswa SMA N 1 Ungaran

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa 288 siswa menjawab perlu, 22 siswa menjawab tidak perlu.

4.1.3 Hasil Wawancara dan Angket SMA N 9 Semarang

a. Wawancara dengan Guru dan Siswa SMA N 9 Smarang

Analisis Kebutuhan Guru dalam Penggunaan Produk Pengembangan Media Animasi Interaktif Bermuatan Konteks Sosial dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek diungkapkan bahwa konteks sosial adalah pengetahuan kebahasan yang berhubungan dengan kehidupan sosial . Dalam pembelajaran menulis cerita pendek guru belum pernah menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial. Oleh karena itu, siwa mengalami kesulitan dalam membuat cerita pendek karena mereka kurang dapat mengembangkan daya

imajinasi kedalam alur sesuai tema cerita. Adapun dalam pembelajaran menulis cerita pendek guru menggunaka gambar berseri.

Analisis Kebutuhan Siswa dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek berdasarkan hasil wawancara dengan siswa. Responden berjumlah 35 berpendapat bahwa konteks sosial merupakan hubungan interaksi antara satu orang dengan orang lain, kelompok dengan individu di dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam wawancara tersebut ternyata sebagian besar siswa, dari 35 siswa, 33 siswa mengaku belum pernah mendapatkan pembelajaran menulis cerita pendek dengan media animasi bermuatan konteks sosial. Dengan menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial, akan menghasilkan cerpen yang penuh imajinasi. Dari 35 siswa, ada 22 siswa yang mengalami kesulitan dalam membuat cerita pendek, 13 siswa menyatakan tidak mengalami kesulitan. Kesulitan-kesulitan dalam menentukan alur cerita.. Ada pula siswa yang belum bisa menentukan tema cerita yang sesuai dengan cerita pendek, selain itu ada siswa yang belum dapat mengaplikasikan gaya bahasa yang tepat dalam cerita pendek. Tentunya hal ini menjadikan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan cerita pendek yang diproduksinya. Menurut pengakuan siswa, dalam pembelajaran menulis cerita pendek guru menyampaikan materi dengan menggunakan power point yang isinya berupa penjelasan, contoh. Selain itu guru memanfaatkan majalah.

b. Hasil Angket

Hasil analisis angket mengenai kebutuhan penggunaan produk media pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek bagi siswa. Berikut data angket siswa pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5 Data Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Perlu	Tidak Perlu
	1	2
1	35	0
2	31	4
3	32	3
4	28	7
5	32	3
6	34	1
7	34	1
8	31	4
9	31	5
10	32	3

Sumber: Data siswa SMA N 9 Semarang

Tanggapan guru berdasarkan angket mengenai analisis kebutuhan penggunaan produk media pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita

pendek dinyatakan bahwa pada pembelajaran menulis cerita pendek diperlukan media animasi interaktif bermuatan konteks social.

Tanggapan siswa berdasarkan angket mengenai analisis kebutuhan penggunaan produk media pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek responden sebagaimana tabel 4.5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan. Rata-rata indeks skor jawaban berada pada rentang indeks skor tinggi.

Berdasarkan data tersebut pertanyaan pertama mengenai perlu tidaknya mendapat materi menulis cerita pendek seluruh siswa dari 35 siswa menjawab perlu. Hal ini menunjukkan bahwa materi menulis cerita pendek diperlukan.

Pertanyaan kedua mengenai penggunaan media dalam penulisan cerita pendek hanya ada 4 siswa menyatakan tidak perlu dan 31 siswa menyatakan perlu. Hal ini menunjukkan bahwa media dalam pembelajran pembelajaran menulis cerita pendek diperlukan.

Pertanyaan ketiga mengenai perlu tidaknya siswa mengetahui pengertian media animasi interaktif ada 32 siswa menyatakan perlu dan 3 siswa menyatakan tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan perlu, karena pengertian media animasi interaktif diperlukan untuk menambah pengetahuan. Pertanyaan keempat mengenai perlunya penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek ada 29 siswa yang merasa

perlu adanya media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek agar dapat dipakai untuk menghidupkan cerita. Adapun 7 siswa merasa tidak memerlukan media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek karena dengan membaca secara individu sudah cukup.

Pertanyaan kelima mengenai perlu tidaknya konteks sosial diberikan dalam materi menulis cerita pendek ada 32 siswa merasa perlu. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajran menulis cerita pendek perlu diberikan berdasarkan konteks sosial.

Pertanyaan keenam mengenai perlu tidaknya media untuk membantu siswa menulis cerita pendek 34 siswa merasa perlu dan hanya 1 siswa yang menyatakan tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa memerlukan media untuk membantu menulis cerita pendek agar lebih mudah menuangkan ide.

Pertanyaan ketujuh mengenai perlu tidaknya pengetahuan tentang pengertian konteks sosial 34siswa merasa perlu mendapat pengetahuan tentang pengertian konteks sosial. Hal ini menunjukkan bahwa pengertian konteks sosial sangat diperlukan dalam proses penulisan cerita pendek untuk mengkaiatkan isi cerita pendek dengan kehidupan siswa. Pertanyaan kedelapan mengenai perlu tidaknya konteks sosial dimasukkan dalam pembelajaran menulis cerita pendek 31siswa perlu mendapat materi konteks sosial dalam pembelajaran menulis cerita

pendek dan hanya ada 1siswa yang tidak memerlukan hal tersebut. Ini menunjukkan bahwa konteks social diperlukan dan dimasukkan dalam materi pembelajaran agar hasilnya lebit berbobot.

Pertanyaan kesembilan mengenai perlu tidaknya penggunaan media animasi selain materi cerita pendek 31 siswa menyatakan perlu dan 4 siswa menyatakan tidak perlu. Hal ini menujukkan bahwa masih diperlukan media animasi untuk semua materi pembelajaran. Pertanyaan kesepuluh mengenai perlu tidaknya media animasi interaktif dikolaborasikan dengan konteks sosial dalam pembelajaran menulis cerita pendek 32 siswa merasa perlu dan hanya 3 siswa yang merasa tidak perlu bahwa media animasi interaktif dikolaborasikan dengan konteks sosial dalam pebelajaran menulis cerita pendek agar hasil cerita terdapat keserasian antara pembelajaran dengan konteks social.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Perlu	Tidak Perlu
Jumlah	330	31

Sumber: Data siswa SMA N 9 Semarang

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa 330 siswa menjawab perlu, 31 siswa menjawab tidak perlu.

4.1.4 Hasil Wawancara dan Angket SMA N 1 Demak

a. Wawancara dengan Guru dan Siswa SMA N 1 Demak

Analisis Kebutuhan Guru dalam Penggunaan Produk Pengembangan Media Animasi Interaktif Bermuatan Konteks Sosial dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek diungkapkan bahwa konteks sosial adalah suatu bentuk sikap yang ada hubungannya dengan lingkungan social dan dapat berupa interaksi dalam kehidupan sosial. Dalam pembelajaran menulis cerita pendek guru belum pernah menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial, dan siswa hanya mendapatkan penjelasan sehingga kesulitan dalam membuat cerita pendek karena mereka kurang dapat mengembangkan daya imajinasi kedalam alur sesuai tema cerita. Adapun dalam pembelajaran menulis cerita pendek guru hanya menerangkan materi pembelajaran.

Analisis Kebutuhan Siswa dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek berdasarkan hasil wawancara dengan siswa. Responden berjumlah 36 berpendapat bahwa konteks sosial merupakan suatu hal yang berhubungan dengan perilaku manusia dan hubungan manusia di dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat.. Dalam wawancara tersebut ternyata sebagian besar siswa, dari 36 siswa, 23 siswa mengaku belum pernah mendapatkan pembelajaran menulis cerita pendek dengan media animasi bermuatan konteks sosial. Dengan menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial, akan menghasilkan cerpen yang lebih menarik dan mudah dipahami karena isinya

jelas dan ditampilkan sebuah tokoh animasi yang menceritakan dengan jelas sesuai de3ngan konteks social. Dari 36 siswa, ada 35 siswa yang mengalami kesulitan dalam membuat cerita pendek, 1 siswa menyatakan tidak mengalami kesulitan. Kesulitan-kesulitan dalam menemukan ide cerita dan alur cerita. Selain itu dalam pemilihan kata yang sesuai dengan ceritanya juga mengalami kesulitan Ada pula siswa yang belum bisa memilih gaya bahasa sesuai dengan perkembangan jaman yang tepat dalam cerita pendek. Tentunya hal ini menjadikan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan cerita pendek yang diproduksinya. Menurut pengakuan siswa, dalam pembelajaran menulis cerita pendek guru menyampaikan materi dengan menggunakan buku paket dan media internet. Selain itu guru dalam menerangkan menggunakan *power point* yang berisi materi cerita pendek, kemudian baru siswa mendapat penjelasan dari guru.

b. Hasil Angket

Hasil Analisis Angket Mengenai Kebutuhan Penggunaan Produk Media Pengembangan dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek bagi Siswa.

Tabel 4.7 Data Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Perlu	Tidak Perlu
	1	2
1	35	1
2	36	0
3	29	7
4	23	13

5	34	2
6	36	0
7	34	2
8	34	2
9	31	5
10	30	6

Sumber: Data siswa SMA N 1 Demak

Tanggapan guru berdasarkan angket mengenai analisis kebutuhan penggunaan produk media pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek dinyatakan bahwa pada pembelajaran menulis cerita pendek diperlukan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial.

Tanggapan siswa berdasarkan angket mengenai analisis kebutuhan penggunaan produk media pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek responden sebagaimana tabel 4.7 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan. Rata-rata indeks skor jawaban berada pada rentang indeks skor tinggi.

Berdasarkan data tersebut pertanyaan pertama mengenai perlu tidaknya mendapat materi menulis cerita pendek seluruh siswa dari 36 siswa yang menjawab perlu 35 dan yang menjawab tidak perlu hanya 1. Hal ini menunjukkan bahwa materi menulis cerita pendek diperlukan.

Pertanyaan kedua mengenai penggunaan media dalam penulisan cerita pendek semua siswa yang berjumlah 36 menyatakan perlu. Hal ini menunjukkan bahwa media dalam pembelajran pembelajaran menulis cerita pendek diperlukan.

Pertanyaan ketiga mengenai perlu tidaknya siswa mengetahui pengertian media animasi interaktif ada 29 siswa menyatakan perlu dan 7 siswa menyatakan tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan perlu, karena pengertian media animasi interaktif diperlukan untuk menambah wawasan. Pertanyaan keempat mengenai perlunya penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek ada 23 siswa yang merasa perlu adanya media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek agar dapat dipakai untuk mengolah cerita agar menarik. Adapun 13 siswa merasa tidak memerlukan media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek karena dapat mempersempit daya angan dan imajinasi.

Pertanyaan kelima mengenai perlu tidaknya konteks sosial diberikan dalam materi menulis cerita pendek ada 34 siswa merasa perlu dan hanya 2 siswa yang merasa tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajran menulis cerita pendek perlu diberikan berdasarkan konteks sosial.

Pertanyaan keenam mengenai perlu tidaknya media untuk membantu siswa menulis cerita pendek 36 siswa merasa perlu dan tidak ada siswa yang menyatakan tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa memerlukan

media untuk membantu menulis cerita pendek agar lebih mudah menuangkan ide.

Pertanyaan ketujuh mengenai perlu tidaknya pengetahuan tentang pengertian konteks sosial 34 siswa merasa perlu mendapat pengetahuan tentang pengertian konteks social hanya 2 siswa yang tidak merasa perlu. Hal ini menunjukkan bahwa pengertian konteks sosial sangat diperlukan dalam proses penulisan cerita pendek untuk mengkaiatkan isi cerita pendek dengan kehidupan siswa. Pertanyaan kedelapan mengenai perlu tidaknya konteks sosial dimasukkan dalam pembelajaran menulis cerita pendek 34siswa perlu mendapat materi konteks sosial dalam pembelajaran menulis cerita pendek dan hanya ada 2 siswa yang tidak memerlukan hal tersebut. Ini menunjukkan bahwa konteks social diperlukan dan dimasukkan dalam materi pembelajaran agar hasilnya lebit berbobot.

Pertanyaan kesembilan mengenai perlu tidaknya penggunaan media animasi selain materi cerita pendek 31 siswa menyatakan perlu dan 5 siswa menyatakan tidak perlu. Hal ini menujukkan bahwa masih diperlukan media animasi untuk semua materi pembelajaran. Pertanyaan kesepuluh mengenai perlu tidaknya media animasi interaktif dikolaborasikan dengan konteks sosial dalam pembelajaran menulis cerita pendek 30 siswa merasa perlu dan hanya 6 siswa yang merasa tidak perlu bahwa media animasi interaktif dikolaborasikan dengan

konteks sosial dalam pebelajaran menulis cerita pendek agar hasil cerita terdapat keserasian antara pembelajaran dengan konteks sosial.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Perlu	Tidak Perlu
Jumlah	422	37

Sumber: Data siswa SMA N 1 Demak

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa 422 siswa menjawab perlu, 37 siswa menjawab tidak perlu.

4.1.5 Draf Media

1. **RANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF KONTEKS SOSIAL**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Atas
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/I
Tema : Pedesaan
Materi Pokok : Teks Cerita Pendek
Alokasi Waktu : 90 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
1.2 Mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannya sebagai sarana komunikasi dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis	1.2.1 Menggunakan kata, istilah, atau ungkapan bahasa Indonesia dalam mengekspresikan makna Teks Cerita Pendek baik lisan maupun tulis.

informasi lisan dan tulis melalui teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama.	
2.2 Menunjukkan perilaku jujur, peduli, santun, dan tanggung jawab dalam penggunaan bahasa Indonesia untuk menjelaskan film/drama, humor, dan laga	**Jujur** 2.1.1 Berperilaku tidak berbohong pada kegiatan mengartikan kata sulit, menemukan pesan, menyusun pesan 2.1.2 Berperilaku selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain. **Tanggung jawab** 2.1.3 Berperilaku selalu melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik pada kegiatan pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek 2.1.4 Berperilaku selalu menyelesaikan tugas dengan data atau informasi yang dapat dipercaya pada kegiatan pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek **Santun** 2.1.5 Menggunaakan pilihan kata, ekspresi, dan gestur santun. 2.1.6 Berperilaku yang menunjukkan sifat halus dan baik dari sudut pandang bahasa maupun tata perilakunya.
3.2 Menganalisis teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi	3.1.1 Menjelaskan hakikat Teks Cerita Pendek 3.1.2 Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik

kompleks, dan film/drama baik melalui lisan maupun tulisan	Teks Cerita Pendek 3.1.3 Menjelaskan teknik penyusunan Teks Cerita Pendek
4.2 Memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan mupun tulisan	4.1.2 Memproduksi Teks Cerita Pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan hakikat teks cerita pendek.
2. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan unsur teks cerita pendek.
3. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi,dan mengerjakan LK,siswa dapat menjelaskan teknik penyusunan teks cerita pendek.
4. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi, dan berlatih,siswa dapat memproduksi teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur intrinsik.

D. Materi Pembelajaran

1.Pemahaman Teks Cerita Pendek

a. Hakikat Teks Cerita Pendek

b. Unsur intrinsik dan ekstrinsik Teks Cerita Pendek

c. Teknik penyusunan Teks Cerita Pendek

2. Memproduksi Teks Cerita Pendek

Menulis Teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur intrinsik.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan

Model Pembelajaran : Group Investigasion

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media : Animasi Konteks Sosial
2. Alat dan bahan : contoh Teks Cerita Pendek yang berjudul "Lomba".
3. Sumber Belajar : *Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik* . 2013. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Bahasa Indonesia. 2013. Intan Pariwara.

Langkah-langkah Pembelajaran

Bagian	**Kegiatan Pembelajarn**	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	a. Siswa memberi salam hormat kepada guru, berdoa, dan mengkondisikan diri siap belajar. b. Siswa bertanya jawab (dengan siswa yang lain dan guru) berkaitan dengan materi Teks Cerita Pendek yang akan dipelajari dengan menggunkan media animasi. c. Siswa menyimak tujuan pembelajaran dan manfaat menguasai materi pembelajaran. d. Siswa menyimak pokok-pokok/cakupan meteri pembelajaran	2 menit

Inti	**Mengamati** a. Siswa dibagi menjadi empat kelompok setiap kelompok diberi contoh Teks Cerita Pendek yang berjudul “Lomba” dan membaca dengan cermat berkaitan dengan pengertian/hakikat Teks Cerita Pendek pada tanyangan animasi, (*dengan teliti dan tanggung jawab*).	2 menit
	Menanya b. Siswa secara berkelompok melakukan tanya jawab (antar anggota kelompok dan kelompok yang lain) tentang unsur teks cerita pendek yang terdiri dari unsur intrinsik dan ekstrinsik yang belum dipahami dan guru menjelaskan unsur teks cerita pendek (*dengan tutur kata yang santun*). c. Siswa berdiskusi tentang memahami, menemukan, dan menerapkan unsur teks cerita pendek pada teks cerita pendek yang berjudul “Lomba” (*dengan saling menghargai pendapat teman dengan bahasa yang santun).*	2 menit
	Mengumpulkan Data d. Secara berkelompok siswa mencatat unsur teks cerita pendek yang berjudul “Lomba” (*dengan penuh tanggung jawab*). e. Siswa berduskusi membahas teknik penyusunan teks cerita pendek (*dengan tutur kata yang santun dan penuh tanggung jawab*). f. Siswa menyimpulkan pengertian, unsur teks cerita pendek, dan teknik penyusunan teks cerita pendek,	3 menit

	serta membahas bersama dengan guru (*dengan jujur dan penuh tanggung jawab).*	
	Mengasosiasi a. Secara individu siswa menulis teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik (*dengan responsive, jujur ,dan penuh tanggung jawab).*	2 menit
	Mengomunikasikan a. Siswa secara bergantian mempresentasikan hasil pekerjaannya (*dengan tutur kata yang santun*). b. Siswa yang lain menanggapi hasil presentasi temannya (*dengan penggunaan bahasa santun, jujur dan penuh tanggung jawab).*	2 menit
Penutup	a. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang diajarkan tentang Teks Cerita Pendek. b. Siswa melalukan refleksi terkait pembelajaran yang baru berlangsung dengan membuat catatan penguasaan materi. c. Siswa memperoleh tugas pengayaan untuk menulis cerita pendek yang berkaitan dengan lingkungan sekitar (konteks sosial) dan menemukan unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam teks cerita pendek tersebut.	2 Menit

G. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

1. **Sikap Spiritual**
   a. Teknik Penilaian : Observasi
   b. Bentuk instrumen : Lembar Observasi
   c. Kisi-kisi :

Lembar Observasi

Sikap Spiritual

No.	Sikap/Nilai	Indikator	Butir skor
1	Menghargai dan mensyukuri keberadaan bahasa Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	Menggunakan kata, istilah, atau ungkapan bahasa Indonesia dalam mengekspresikan makna Teks Cerita Pendek baik lisan maupun tulis.	5

2. **Penilaian Sikap**
   a. Teknik Penilaian : Observasi
   b. Bentuk instrumen : Lembar Observasi
   c. Kisi-kisi

Lembar Observasi

Sikap Spiritual

No	Sikap/ Nilai	Indikator	Butir skor
1	Jujur	Berperilaku tidak berbohong pada kegiatan mengartikan kata sulit	3
		Berperilaku selalu dapat dipercaya dalam perkataan	3
2	Tanggung	Berperilaku selalu melaksanakan tugas dan	3

	jawab	kewajibannya dengan baik pada kegiatan pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek	
		Berperilaku selalu menyelesaikan tugas dengan data atau informasi yang dapat dipercaya pada kegiatan pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek	3
3	Santun	Menggunaakan pilihan kata, ekspresi, dan gestur santun.	4
		Berperilaku yang menunjukkan sifat halus dan baik dari sudut pandang bahasa maupun tata perilakunya.	4

3. Pengetahuan

a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
b. Bentuk instrumen : Uraian
c. Kisi-kisi :

Indikator pencapaian	**Penilaian**		
	Teknik Penilaian	**Bentuk Instrumen**	**Soal/Instrumen**
1. Merumuskan pengertian atau hakikat teks cerita pendek.	Tes Tertulis	Uraian	1. Apa pengertian teks cerita pendek? 2. Analisislah unsur teks

2. Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik teks cerita pendek. 3. Menjelaskan teknik penyusunan teks cerita pendek. 4. Menulis teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik.			cerita pendek! 3. Sebutkan teknik penyusunan teks cerita pendek! 4. Buatlah teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik!

No	Butir Soal	Skor maksimal
1.	Apa pengertian teks cerita pendek?	2
2.	Analisislah unsur teks cerita pendek!	2
3.	Sebutkan teknik penyusunan teks cerita pendek!	2
4.	Buatlah teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik!	4
	Jumlah	10

Penghitungan nilaian Akhir : $\frac{\text{Perolehan skor}}{10} \times 100$

4. Keterampilan

a. Teknik Penilaian : Unjuk Kerja

b. Bentuk instrumen : Produk

c. Kisi-kisi :

No.	**Indikator**	**Butir Soal**
1	Merumuskan pengertian atau hakikat teks cerita pendek.	Apa pengertian teks cerita pendek?
2	Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik teks cerita.	Analisislah unsur teks cerita pendek!
3	Menjelaskan teknik penyusunan teks cerita pendek.	Sebutkan teknik penyusunan teks cerita pendek!
4.	Menulis teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik.	Buatlah teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik!

No	Butir Soal	Skor maksimal
1.	Apa pengertian teks cerita pendek?	2
2.	Analisislah unsur teks cerita pendek!	2
3.	Sebutkan teknik penyusunan teks cerita pendek!	2
4.	Buatlah teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik!	4
	Jumlah	10

Penghitungan nilaian Akhir : $\frac{\text{Perolehan skor}}{10} \times 100$

2. RANCANGAN VALIDASI

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK DENGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERMUATAN KONTEKS SOSIAL DI SMA

I. Materi Pelajaran : **Cerita Pendek**

II. Penyusun : Tim Peneliti

III. Komponen : Keterampilan Menulis

IV. Aspek : Menulis

V. Standar Kompetensi : Menulis pendek

VI. Kompetensi Dasar dan Indikator :

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menganalisis teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik melalui lisan maupun tulisan	3.1.4 Menjelaskan hakikat Teks Cerita Pendek 3.1.5 Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik Teks Cerita Pendek 3.1.6 Menjelaskan teknik penyusunan Teks Cerita Pendek
4.2 Memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan mupun tulisan	4.1.2 Memproduksi Teks Cerita Pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik.

VII. Tujuan Pembelajaran :

Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan hakikat teks cerita pendek.

5. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan unsur teks cerita pendek.
6. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi,dan mengerjakan LK,siswa dapat menjelaskan teknik penyusunan teks cerita pendek.
7. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi, dan berlatih,siswa dapat memproduksi teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur intrinsik.

VIII. Sasaran : Konten dalam Media Pembelajaran
IX. Ahli Materi : Dr. Harjito, M. Hum.
X. Bulan/tahun : Juni 2017

A. ASPEK PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
   a. Evaluasi terdiri atas aspek pembelajaran tulisan cerita pendek, aspek kebenaran isi/materi, komentar/saran umum, dan simpulan isi/materi.
   b. Rentang nilai mulai Sangat Bagus (SB) dengan skor 5, Bagus (B), Cukup (C), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK). Berilah tanda cek (√) pada kotak sebelah kanan pernyataan tersebut.
   c. Diberikan skor 5 untuk SB, skor 4 untuk B, skor 3 untuk C, skor 2 untuk K, dan skor 1 untuk SK.

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1.	Kesesuaian isi materi dengan bidang ilmu sastra.					
2.	Kesesuaian isi materi dengan standar kompetensi.					
3.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.					
4.	Kesesuaian urutan isi materi.					

5.	Kelengkapan isi materi.					
6.	Kesesuaian penggunaan sumber belajar.					
7.	Kesesuaian pedoman penilaian.					
8.	Kesesuaian pilihan media animasi interaktif					
9.	Kesesuaian tugas siswa dengan indikator.					
10.	Kelengkapan fitur media pembelajaran yang digunakan.					
11.	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan.					
12.	Kelengkapan materi di dalam media pembelajaran.					
13.	Kesesuaian contoh dengan materi yang diajarkan.					
14.	Kemenarikan media pembelajaran yang dirancang.					
15.	Kebaruan media pemmbelajaran yang dirancang.					
16.	Variasi gambar yang digunakan sebagai contoh.					
17.	Tingkat kemudahan penggunaan media yang dirancang.					
18.	Kesesuaian penggunaan ilustrasi suara.					
19.	Kesesuaian penggunaan ilustrasi gambar.					
20.	Fisibilitas/tingkat keterbacaan media yang dirancang.					

B. ASPEK KESESUAIAN ISI

Petunjuk:

a. Tulis pada kolom 2 jika ada kesalahan materi.
b. Tulis pada kolom 3, jenis kesalahan tersebut, misal kesalahan penggunaan bahasa (kohesi, koherensi, penggunaan kata, struktur kalimat, dan struktur paragraf), sistematika atau urutan materi, dan sebagainya), kesesuaian antara materi dengan media hasil pengembangan, dan sebagainya.
c. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4, jika tidak memadai dapat dituliskan di balik kolom ini.

No.	Bagian yang Kurang Tepat/Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentar/Saran Umum:

.....

.....

.....

.....

C. SIMPULAN

Program ini dinyatakan:

a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
b. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Semarang, Juni 2017

Ahli Materi,

Dr. Harjito, M. Hum.

NIDN 0630106501

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK DENGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERMUATAN KONTEKS SOSIAL DI SMA

I. Materi Kuliah : **Cerita Pendek**

II. Penyusun : Tim Peneliti

III. Komponen : Keterampilan Menulis

IV. Aspek : Menulis

V. Kompetensi Dasar dan Indikator :

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menganalisis teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik melalui lisan maupun tulisan	3.1.7 Menjelaskan hakikat Teks Cerita Pendek 3.1.8 Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik Teks Cerita Pendek 3.1.9 Menjelaskan teknik penyusunan Teks Cerita Pendek
4.2 Memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan mupun tulisan	4.1.2 Memproduksi Teks Cerita Pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik.

VI. Tujuan Pembelajaran :

1. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan hakikat teks cerita pendek.
2. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan unsur teks cerita pendek.
3. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi,dan mengerjakan LK,siswa dapat menjelaskan teknik penyusunan teks cerita pendek.

4. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi, dan berlatih,siswa dapat memproduksi teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur intrinsik.

VII. Sasaran : Media Pembelajaran
VIII. Ahli Materi : Prof. Dr. Sunandar, M. Pd.
IX. Bulan/tahun : Juni 2017

A. ASPEK PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
   a. Evaluasi terdiri atas aspek pembelajaran tulisan cerita pendek, aspek kebenaran isi/materi, komentar/saran umum, dan simpulan isi/materi.
   b. Rentang nilai mulai Sangat Bagus (SB) dengan skor 5, Bagus (B), Cukup (C), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK). Berilah tanda cek (√) pada kotak sebelah kanan pernyataan tersebut.
   c. Diberikan skor 5 untuk SB, skor 4 untuk B, skor 3 untuk C, skor 2 untuk K, dan skor 1 untuk SK.

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1.	Kesesuaian isi materi dengan bidang ilmu sastra.					
2.	Kesesuaian isi materi dengan standar kompetensi.					
3.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.					
4.	Kesesuaian urutan isi materi.					
5.	Kelengkapan isi materi.					
6.	Kesesuaian penggunaan sumber belajar.					
7.	Kesesuaian pedoman penilaian.					

8.	Kesesuaian pilihan media animasi interaktif					
9.	Kesesuaian tugas siswa dengan indikator.					
10.	Kelengkapan fitur media pembelajaran yang digunakan.					
11.	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan.					
12.	Kelengkapan materi di dalam media pembelajaran.					
13.	Kesesuaian contoh dengan materi yang diajarkan.					
14.	Kemenarikan media pembelajaran yang dirancang.					
15.	Kebaruan media pemmbelajaran yang dirancang.					
16.	Variasi gambar yang digunakan sebagai contoh.					
17.	Tingkat kemudahan penggunaan media yang dirancang.					
18.	Kesesuaian penggunaan ilustrasi suara.					
19.	Kesesuaian penggunaan ilustrasi gambar.					
20.	Fisibilitas/tingkat keterbacaan media yang dirancang.					

B. ASPEK KESESUAIAN ISI

Petunjuk:

a. Tulis pada kolom 2 jika ada kesalahan materi.
b. Tulis pada kolom 3, jenis kesalahan tersebut, misal kesalahan penggunaan bahasa (kohesi, koherensi, penggunaan kata, struktur kalimat, dan struktur paragraf), sistematika atau urutan materi, dan sebagainya), kesesuaian antara materi dengan media hasil pengembangan, dan sebagainya.
c. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4, jika tidak memadai dapat dituliskan di balik kolom ini.

No.	Bagian yang Kurang Tepat/Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentar/Saran Umum:

.....

.....

.....

.....

C. SIMPULAN

Program ini dinyatakan:

c. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
d. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Semarang, Juni 2017

Ahli Materi,

Prof. Dr. Sunandar, M. Pd.

NIDN 0015086209

3. PEDOMAN PENILAIAN

I. Materi Kuliah : **Cerita Pendek**

II. Penyusun : Tim Peneliti

III. Komponen : Keterampilan Menulis

IV. Aspek : Menulis

V. Kompetensi Dasar dan Indikator :

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Menganalisis teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik melalui lisan maupun tulisan	3.1.10 Menjelaskan hakikat Teks Cerita Pendek 3.1.11 Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik Teks Cerita Pendek 3.1.12 Menjelaskan teknik penyusunan Teks Cerita Pendek
4.2 Memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan mupun tulisan	4.1.2 Memproduksi Teks Cerita Pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik.

VI. Tujuan Pembelajaran :

1. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan hakikat teks cerita pendek.
2. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan unsur teks cerita pendek.
3. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi,dan mengerjakan LK,siswa dapat menjelaskan teknik penyusunan teks cerita pendek.
4. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi, dan berlatih,siswa

dapat memproduksi teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur intrinsik.

VII. Sasaran : Media Pembelajaran

VIII. Teknik Penilaian : Unjuk Kerja

IX. Instrumen Penilaian : Skala Penilaian (*Rating Scale*)

No.	Aspek	Kriteria	Deskriptor	Skor Perolehan
1	Cerita			
	a. Kedalaman tendensi (tokoh, latar, tema, alur, amanat)	1) Sangat mendalam 2) Mendalam 3) Cukup mendalam 4) Kurang mendalam 5) Tidak mendalam	a) Sangat mendalam jika memasukkan 5 tendensi atau lebih b) Mendalam jika memasukkan 4 tendensi c) Kurang mendalam jika memasukkan 3 tendensi d) Cukup mendalam jika memasukkan 2 tendensi e) Tidak mendalam jika memasukkan 1 tendensi	16 - 20 13 - 16 9 - 12 5 - 8 1 - 4
	b. Ketercerminan tema dengan alur	1) Sangat tepat 2) Tepat 3) Cukup tepat 4) Kurang tepat 5) Tidak tepat	a) Jika alur sangat mencerminkan tema b) Jika alur mencerminkan tema c) Jika alur cukup mencerminkan tema d) jika alur kurang mencerminkan tema e) Jika alur tidak mencerminkan tema	16 - 20 13 - 16 9 - 12 5 - 8 1 - 4
	c. Variasi diksi yang digunakan	1) Sangat variasi 2) Variasi 3) Cukup variasi 4) Kurang variasi 5) Tidak variasi	a) Jika diksi sangat bervariasi b) Jika diksi bervariasi c) Jika diksi cukup bervariasi d) Jika diksi kurang bervariasi e) Jika diksi tidak bervariasi	16 - 20 13 - 16 9 - 12 5 - 8 1 - 4
	d. Dapat membangkitkan imajinasi pembaca	1) Sangat imajinatif 2) Imajinatif 3) Cukup	a) Jika cerita sangat imajinatif b) Jika cerita imajinatif	16 - 20 13 - 16 9 - 12

		imajinatif 4) Kurang imajinatif 5) Tidak imajinatif	c) Jika cerita cukup imajinatif d) Jika gambar kurang menarik e) Jika cerita tidak imajinatif	5 - 8 1 - 4
	e. Kesesuaian cerita dengan konteks sosial	1) Sangat sesuai 2) Sesuai 3) Cukup sesuai 4) Kurang sesuai 5) Tidak sesuai	a) Jika cerita sangat sesuai dengan konteks sosial b) Jika cerita sesuai dengan konteks sosial c) Jika cerita cukup sesuai dengan konteks sosial d) Jika cerita kurang sesuai dengan konteks sosial e) Jika cerita tidak sesuai dengan konteks sosial	16 - 20 13 - 16 9 - 12 5 - 8 1 - 4

Nilai Akhir = $\frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}}$ x Skor Ideal (100)

Skala Nilai: A = 86-100

B = 71-85

C = 56-70

D = 41-55

E = 0-40

4. ISI MATERI DALAM MEDIA ANIMASI KONTEKS SOSIAL

A. **Pengertian Cerita Pendek**

1. Cerita pendek merupakan salah satu dari prosa fiksi
2. Biasa disebut prosa cerita, prosa narasi, narasi, atau cerita berplot
3. Kisahan atau cerita yang diemban oleh pelaku-pelaku tertentu
4. Cerita yang terjadi dalam latar serta tahapan sehingga menjalin suatu cerita
5. Rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya
6. Cerita tergantung panjang pendeknya isi cerita
7. Cerita pendek merupakan cerita yang padat
8. Cerita yang hanya berpusat pada satu tokoh saja.

B. **Unsur-Unsur Cerita Pendek**

1. Cerita pendek dibangun oleh unsur-unsur yang membentuk totalitas.
2. Unsure-unsur tersebut meliputi unsur intrinsic dan ekstrinsik

C. Unsur Intrinsik:

1. Tema
2. Alur (plot)
3. Tokoh dan penokohan
4. Latar (setting)
5. Pusat Pengisahan
6. Gaya Bahasa (style)

D. Unsur Ekstrinsik

1. Budaya
2. Ekonomi
3. Sosial
4. Politik

E. Teknik Menyusun Cerita Pendek

1. **Memilih tema**: tema dapat diperoleh berdasarkan pengalaman hidup sendiri, orang lain.

2. **Merangkai Cerita**: dari tema yang sudah diperoleh, tuangkan peristiwa demi peristiwa sesuai dengan imajinasi yang ada dalam pikiran si penulis.
3. **Menentukan tokoh**: pelaku diperoleh dari orang-orang terdekat atau yang sudah dikenal oleh penulis untuk melakukan peristiwa-peristiwa yang akan terjalin.
4. **Menentukan latar**: peristiwa-peristiwa yang terjalin yang diperankan oleh tokoh diperlukan latar. Pemilihan latar tergantung tempat kehidupan penulis cerita. Ini dipilih agar budaya, kehidupan sosial dapat digambarkan secara rinci oleh penulis cerita.
5. **Pemilihan pusat pengisahan**: untuk menceritakan peristiwa tergantung keinginan penulis. Penulis ingin berada dalam cerita dapat digunakan model "akuan", apabila penulis ingin berada di luar cerita dapat menggunakan model dalang atau "diaan", atau langsung dengan menggunakan nama tokoh.
6. **Penggunaan gaya bahasa**: gaya bahasa seorang penulis cerita tergantung kebutuhan. Ini merupakan style pribadi penulis dalam menuangkan ide ceritanya.
7. **Unsur ekstrinsik cerita pendek**: tergantung yang akan diangkat oleh penulis cerita pendek apa.

CONTOH CERPEN KONTEKS SOSIAL DENGAN TEMA "PERTANIAN/PEDESAAN"

"Lomba"

"Hayo……hayo….hayo….." , demikian teriakanku. "Wah burung-burung nggak mau pergi……hayo….hayo….hayo…." sekali lagi kuteriakkan. Pikirku agar burung-burung yang makan padi segera pergi. Tapi…..setelah lama kupikir mengapa ya aku harus menghalau burung, padahal lahan pertanian semakin sempit, semakin tidak ada ruang lagi untuk mencari makan, semakin sengsara burung itu. Aku takut jangan-jangan burung-burung gereja yang beterbangan menjadi hilang. Oh dunia menjadi sepi, menjadi tidak berarti hidup ini. Ya Tuhanku baru aku menyadari pentingnya burung gereja itu. Akhirnya kubiarkan saja burung-burung itu memakan padi, paling seberapa besar sih bulir-bulir padi itu dimakan burung.

Aku melanjutkan latihan membaca cerpen di tengah sawah yang sebentar-sebentar angin datang meniup kertas yang sedang kubawa. Besok pagi aku harus ikut lomba membaca cerpen di salah satu perguruan tinggi di Semarang dan aku belum menyampaikan hal ini kepada emakku.

" Dul…… lho lagi ngapain kamu, itu burung-burung pada makan padi kok didiamkan saja" teriak emakku dari halaman belakang rumah. Kebetulan sawah kami menjadi satu dengan rumah.

"Yaaaa……Maaaak" jawabku sekenanya.

"Waduuuh….waduuuh…lha kalau burung-burung didiamkan kayak gitu, kita nanti mau makan apa? Makku sudah mulai marah-marah.

"Yaaaa……Maaaak…..hayo….hayo…..hayo…." kulanjutkan lagi teriakan-teriakan khas orang yang sedang menghalau burung. Hemmmm ini kulakukan hanya u menyenangkan hati emak. Kembali aku mempelajari cerpen yang akan kupakai untuk lomba. Kubiarkan burung-burung gereja kembali menikmati makan sorenya.

Sekitar pukul enam sore, emak sedang di dapur untuk menggoreng tempe. Itu menu makan malam yang paling aku suka. Kuhampiri Emak. Sambil ngelendot aku utarakan maksudku.

" Mak…" sapaku perlahan.

" Ada apa ta Le…? Tumben kamu ngelendot seperti ini…." Emakku heran dengan tingkah lakuku.

“ Emmmmm…..boleh nggak ya Mak…? Keraguanku muncul, suaraku terhenti mendadak seperti rem motor yang mendadak ngerem karena ada orang menyeberang. Aku mengerti Emak pasti tidak mengijinkan karena ikut lomba membutuhkan dana yang tidak sedikit.

“ Kalau ngomong mbok ya yang jelas…. Ada apa? Mau ke rumah bu likmu?.... kamu tahu sendiri ta Le, kalau emakmu itu belum panen jadi ya belum punya uang” Emakku langsung menebak, karena aku sudah lama ingin berlibur ke rumah bu lik di Jogja.

\”Nggak Mak……bukan itu” jawabku sambil menyaut tempe yang masih panas.

“ Ah…lha apa ta Le….kamu itu kalau ngomong *plendak-plenduk”* Emakku semakin penasaran.

“ Gini lho Mak….aku kan besok pagi harus ikut lomba membaca cerpen” jawabku.

“ Halah lha wong akan ikut lomba saja kok ngomongnya nggak *to the point”* Emakku nyaut sambil agak nggaya pakai Bahasa Ingris segala.

“ Lha iya Mak…Cuma kan harus mbayar kontribusi segala, aku Cuma punya tabungan Rp 30.000,- padahal kontribusinya kan Rp 50.000,- jadi kurang Rp 20.000,-, gimana Mak?” Aku berusaha menjelaskan. Aku tidak tahu Emakku paham tidak dengan istilah kontribusi. Kulihat muka Emakku menyiratkan kebingungan. Tandanya tidak segera merespon penjelasanku.

“ Oooo…..mbayarmu untuk lomba itu kurang Rp 20.000,- gitu ta?” Akhirnya Emak memahami sepemahamannya.

“ Iya Mak….gimana?” aku tidak sabar menunggu jawaban dari Emak. Kulihat Emak mengambil sesuatu dari balik *setagen.* Uang recehan ternyata terselip di balik *setagennya* , semuanya dikeluarkan.

“ Coba Le kamu hitung…. Ya itu yang Emak punya…. Cukup tidak cukup” begitu Emak ngomong sambil tangan yang kurus mengkilap mengeluarkan hartanya yang tersimpan rapi. Kuhitung rupiah demi rupiah, lembaran dua ribu yang sudah *kumel,* ada lima ribuan….oh….ternyata uang Emak kutata rapi dan jumlahnya Rp 25.000,-.

“ Mak…sisa lima ribu…” aku mendekati Emak sambil mengembalikan uang sisa.

“ Ya sudah ambil semua saja nggak pa..pa..sisanya untuk beli makan kalau lapar” begitu Emak menjawab dengan raut wajah penuh kasih. Duh Gusti…Engkau sungguh kasih kepadaku melalui Emakku. Begitu doaku. Semoga dengan limpahan kasih Tuhan dan kasih Emak aku mendapat anugerah yang luar biasa.

Pagi itu udara serasa sangat segar, embun pagi menyambut kedatangan sang matahari. Seperti hatiku saat ini nano-nano rasanya. Ya gembira, ya sedih, ya pilu. Gembira karena akhirnya aku bisa mengikuti lomba baca cerita pendek, sedih dan pilu, uang Emakku kugunakan untuk mbayar lomba. Aku bingung dengan uang ini. Yaaaah… nanti Emak belanja pakai apa ya? Pertanyaan itu berkecamuk di dalam hatiku. Akhirnya sebelum berangkat sekolah aku mendekati Emak.

“ Mak…uang yang Rp 5.000,- ini aku tinggal saja, aku nggak usah sangu, kasihan Emak nanti belanja pakai apa?” begitu sambil kuserahkan uang Rp 5.000,- kepada Emak, langsung aku lari berangkat ke sekolah.

Aku diboncengkan Pak Budi, guruku, menuju ke Semarang. Dari sekolahku ke Perguruan Tinggi tempat aku ikut lomba sekitar 20 km. Kuikuti lomba dengan lancar, dan akhirnya aku masuk final. Deg…..aku tidak percaya ketika namaku dipanggil oleh panitia dan disuruh maju untuk menerima hadiah, aku masih tidak percaya ketika aku sebagai juara pertama. Waktu itu menunjukkan pukul 19.15 sudah gelap memang. Aku merasa mimpi, pipiku kutepuk-tepuk untuk memastikan bahwa peristiwa ini bukan mimpi. Sampai aku bertanya kepada Ibu panitia.

“ Bu betul ini aku sebagai juara pertama” tanyaku tidak percaya, sambil menepuk-nepuk kedua pipiku.

“Ya betul Mas, kamu juara pertama…kenapa” Ibu panitia menjawab sambil tersenyum. Senyuman itu begitu manis dan mempesona.

Begitu aku turun dari boncengan Pak Budi, aku lari masuk rumah.

“Maaak…..Maaak….aku juara Mak….” Aku menghamburkan pelukanku sambil menyerahkan piala dan uang hadiah satu juta rupiah.

“ *Duh Gusti Ingkan makaryo jagad…..matur nuwun Gusti Panjenengan sampun maringi berkah ingkang kathah*” itu jawaban Emakku.

28 November 2016

Ambarini Asriningsari

4.2 Tahap Pengembangan Media

A. Hasil Uji Coba Terbatas

1. Sebelum Perlakuan

a. SMAN 1 Jepara

Tabel 4.7
DAFTAR DATA HASIL PENELITIAN 4.7 SMAN 1 JEPARA
JUMLAH RESPONDEN : 36

NO	NAMA RESPONDEN	ASPEK YANG DINILAI					SKOR TOTAL	KUADRAT SKOR SOAL
		1	2	3	4	5		
1	1	13	8	16	13	10	60	3600
2	2	6	8	15	8	10	47	2209
3	3	13	10	19	17	18	77	5929
4	4	12	8	9	19	10	58	3364
5	5	8	10	11	17	8	54	2916
6	6	10	13	14	10	19	66	4356
7	7	13	10	19	17	18	77	5929
8	8	14	5	10	15	9	53	2809
10	10	12	19	8	10	10	59	3481
11	11	12	8	9	19	10	58	3364
12	12	8	10	12	10	13	53	2809
13	13	9	8	9	8	16	50	2500
14	14	13	11	13	10	10	57	3249

15	15	12	7	15	9	10	53	2809
16	16	8	9	11	13	13	54	2916
17	17	9	8	19	14	12	62	3844
18	18	10	13	14	10	19	66	4356
19	19	9	8	8	13	9	47	2209
20	20	12	5	10	19	13	59	3481
21	21	16	19	9	19	9	72	5184
22	22	18	10	11	18	8	65	4225
23	23	9	8	8	13	9	47	2209
24	24	10	7	9	15	10	51	2601
25	25	10	6	10	18	11	55	3025
26	26	12	9	9	19	13	62	3844
27	27	9	10	9	16	10	54	2916
28	28	14	9	10	12	9	54	2916
29	29	12	8	15	15	8	58	3364
30	30	8	10	10	9	7	44	1936
31	31	8	16	13	8	19	64	4096
32	32	7	10	13	12	18	60	3600
33	33	9	10	12	10	10	51	2601
34	34	10	15	10	10	8	53	2809
35	35	8	9	9	13	9	48	2304
36	36	11	10	10	18	10	59	3481
JUMLAH	(X)	374	344	408	476	405	2007	117241
JUMLAH		3989	3662	5007	6699	5070		

KUADRAT								
VARIANS TIAP ITEM		2.8765	10.414	10.638889	11.25617	14.27083		
JUMLAH VARIANS TOTAL		49.456						
VARIANS TOTAL		148.63						
r11		0.6673						

Hasil tersebut menunjukan bahwa nilai r hitung >rtabel dengan nilai 0.667258>0.329 . Maka data tersebut dinyatakan RELIABEL

NO	NAMA RESPONDEN	ASPEK YANG DINILAI					SKOR TOTAL (Y)	X1.Y	X2.Y	X3.Y	X4.Y	X5.Y
		1	2	3	4	5						
1	1	13	8	16	13	10	60	780	480	960	780	600
2	2	6	8	15	8	10	47	282	376	705	376	470
3	3	13	10	19	17	18	77	1001	770	1463	1309	1386
4	4	12	8	9	19	10	58	696	464	522	1102	580
5	5	8	10	11	17	8	54	432	540	594	918	432
6	6	10	13	14	10	19	66	660	858	924	660	1254
7	7	13	10	19	17	18	77	1001	770	1463	1309	1386
8	8	14	5	10	15	9	53	742	265	530	795	477
10	10	12	19	8	10	10	59	708	1121	472	590	590
11	11	12	8	9	19	10	58	696	464	522	1102	580

12	12	8	10	12	10	13	53	424	530	636	530	689
13	13	9	8	9	8	16	50	450	400	450	400	800
14	14	13	11	13	10	10	57	741	627	741	570	570
15	15	12	7	15	9	10	53	636	371	795	477	530
16	16	8	9	11	13	13	54	432	486	594	702	702
17	17	9	8	19	14	12	62	558	496	1178	868	744
18	18	10	13	14	10	19	66	660	858	924	660	1254
19	19	9	8	8	13	9	47	423	376	376	611	423
20	20	12	5	10	19	13	59	708	295	590	1121	767
21	21	16	19	9	19	9	72	1152	1368	648	1368	648
22	22	18	10	11	18	8	65	1170	650	715	1170	520
23	23	9	8	8	13	9	47	423	376	376	611	423
24	24	10	7	9	15	10	51	510	357	459	765	510
25	25	10	6	10	18	11	55	550	330	550	990	605
26	26	12	9	9	19	13	62	744	558	558	1178	806
27	27	9	10	9	16	10	54	486	540	486	864	540
28	28	14	9	10	12	9	54	756	486	540	648	486
29	29	12	8	15	15	8	58	696	464	870	870	464
30	30	8	10	10	9	7	44	352	440	440	396	308
31	31	8	16	13	8	19	64	512	1024	832	512	1216
32	32	7	10	13	12	18	60	420	600	780	720	1080
33	33	9	10	12	10	10	51	459	510	612	510	510
34	34	10	15	10	10	8	53	530	795	530	530	424
35	35	8	9	9	13	9	48	384	432	432	624	432

36	36	11	10	10	18	10	59	649	590	590	1062	590
JUMLAH		374	344	408	476	405	2007	21823	20067	23857	27698	23796
JUMLAH KUADRAT		3989	3662	5007	6699	5070	113862					

Uji Validitas			uji T		
	35010		T hitung	T tabel	
	61.06				
	266.4				
no 1	2.152	(Valid)	13	2.032	(signifikan)
	32004				
	61.06				
	266.4				
no 2	1.967	(Valid)	11.9	2.032	(signifikan)
	39996				
	116.2				
	266.4				
no 3	1.292	(Valid)	8.07	2.032	(signifikan)
	41796				
	120.8				
	266.4				
no 4	1.299	(Valid)	8.1	2.032	(signifikan)
	43821				
	136				
	266.4				

no 5	1.209	(Valid)	7.68	2.032	(signifikan)

TABEL 4.8 DAFTAR DATA HASIL PENELITIAN SMAN 1 UNGARAN SEBELUM PERLAKUAN
JUMLAH RESPONDEN : 34

NO	NAMA RESPONDEN	ASPEK YANG DINILAI					SKOR TOTAL	KUADRAT SKOR SOAL
		1	2	3	4	5		
1	1	14	7	19	19	9	68	4624
2	2	8	9	17	13	8	55	3025
3	3	10	10	16	18	12	66	4356
4	4	9	16	17	10	19	71	5041
5	5	10	10	15	10	10	55	3025
6	6	12	13	19	9	15	68	4624
7	7	19	9	9	15	9	61	3721
8	8	18	11	10	18	7	64	4096
10	10	10	10	8	17	10	55	3025
11	11	7	7	7	15	15	51	2601
12	12	6	10	16	16	14	62	3844
13	13	6	8	9	8	18	49	2401
14	14	10	13	18	8	19	68	4624

15	15	8	10	15	16	7	56	3136
16	16	10	8	10	19	16	63	3969
17	17	7	10	19	16	10	62	3844
18	18	8	9	10	10	17	54	2916
19	19	10	19	16	9	8	62	3844
20	20	9	11	10	9	9	48	2304
21	21	17	10	9	10	10	56	3136
22	22	16	5	14	19	19	73	5329
23	23	10	16	8	16	8	58	3364
24	24	7	7	7	15	15	51	2601
25	25	6	10	16	16	14	62	3844
26	26	9	9	9	18	12	57	3249
27	27	10	10	10	16	10	56	3136
28	28	13	10	15	12	9	59	3481
29	29	12	8	10	10	10	50	2500
30	30	10	10	9	9	10	48	2304
31	31	14	16	13	8	8	59	3481
32	32	19	19	19	12	17	86	7396
33	33	20	10	12	9	16	67	4489
34	34	18	18	10	10	9	65	4225
JUMLAH		372	358	421	435	399	1985	121555
JUMLAH KUADRAT		4558	4081	5737	5896	5038		

VARIANS TIAP ITEM	19.833	14.5	22.601	17.8	17.104		
JUMLAH VARIANS TOTAL	91.779						
VARIANS TOTAL	336.23						
r11	0.727						

Hasil tersebut menunjukan bahwa nilai r hitung >rtabel dengan nilai 0.727037>0.329 . Maka data tersebut dinyatakan RELIABEL

UJI VALIDITAS DAN UJI T

NO	NAMA RESPONDEN	ASPEK YANG DINILAI					SKOR TOTAL (Y)	X1.Y	X2.Y	X3.Y	X4.Y	X5.Y
		1	2	3	4	5						
1	1	14	7	19	19	9	68	952	476	1292	1292	612
2	2	8	9	17	13	8	55	440	495	935	715	440
3	3	10	10	16	18	12	66	660	660	1056	1188	792
4	4	9	16	17	10	19	71	639	1136	1207	710	1349
5	5	10	10	15	10	10	55	550	550	825	550	550
6	6	12	13	19	9	15	68	816	884	1292	612	1020
7	7	19	9	9	15	9	61	1159	549	549	915	549
8	8	18	11	10	18	7	64	1152	704	640	1152	448
10	10	10	10	8	17	10	55	550	550	440	935	550
11	11	7	7	7	15	15	51	357	357	357	765	765
12	12	6	10	16	16	14	62	372	620	992	992	868
13	13	6	8	9	8	18	49	294	392	441	392	882

14	14	10	13	18	8	19	68	680	884	1224	544	1292
15	15	8	10	15	16	7	56	448	560	840	896	392
16	16	10	8	10	19	16	63	630	504	630	1197	1008
17	17	7	10	19	16	10	62	434	620	1178	992	620
18	18	8	9	10	10	17	54	432	486	540	540	918
19	19	10	19	16	9	8	62	620	1178	992	558	496
20	20	9	11	10	9	9	48	432	528	480	432	432
21	21	17	10	9	10	10	56	952	560	504	560	560
22	22	16	5	14	19	19	73	1168	365	1022	1387	1387
23	23	10	16	8	16	8	58	580	928	464	928	464
24	24	7	7	7	15	15	51	357	357	357	765	765
25	25	6	10	16	16	14	62	372	620	992	992	868
26	26	9	9	9	18	12	57	513	513	513	1026	684
27	27	10	10	10	16	10	56	560	560	560	896	560
28	28	13	10	15	12	9	59	767	590	885	708	531
29	29	12	8	10	10	10	50	600	400	500	500	500
30	30	10	10	9	9	10	48	480	480	432	432	480
31	31	14	16	13	8	8	59	826	944	767	472	472
32	32	19	19	19	12	17	86	1634	1634	1634	1032	1462
33	33	20	10	12	9	16	67	1340	670	804	603	1072
34	34	18	18	10	10	9	65	1170	1170	650	650	585
JUMLAH	(X)	372	358	421	435	399	1985	22936	21924	25994	26328	24373

JUMLAH KUADRAT		4558	4081	5737	5896	5038	117096					

	uji validitas		uji T		
	87276		T hitung	T tabel	Ket.
	160.3247				
	524.6246				
no 1	1.037638	(Valid)	8.175522035	2.03224451	(signifikan)
	78634				
	160.3247				
	524.6246				
no 2	0.934892	(Valid)	4.193917948	2.03224451	(signifikan)
	100099				
	136.9379				
	524.6246				
no 3	1.393341	(Valid)	8.603186707	2.03224451	(signifikan)
	84333				
	151.7597				
	524.6246				

no 4	1.059235	(Valid)	7.32577795	2.03224451	(signifikan)
	85413				
	148.8859				
	524.6246				
no 5	1.093508	(Valid)	7.433973826	2.03224451	(signifikan)

2. Setelah Perlakuan

a. SMAN 1 JEPARA

Tabel 4.9
DAFTAR DATA HASIL PENELITIAN 4.9 SMAN 1 JEPARA SESUDAH PERLAKUAN
JUMLAH RESPONDEN : 36

NO	NAMA RESPONDEN	BUTIR SOAL/ITEM					SKOR TOTAL	KUADRAT SKOR SOAL
		1	2	3	4	5		
1	1	16	19	19	19	15	88	7744
2	2	18	10	11	18	18	75	5625
3	3	10	18	18	15	19	80	6400
4	4	10	17	19	15	16	77	5929
5	5	10	16	10	18	20	74	5476
6	6	12	9	9	19	15	64	4096
7	7	15	10	15	16	18	74	5476
8	8	14	15	12	15	14	70	4900
10	10	12	20	15	15	20	82	6724
11	11	18	10	10	16	17	71	5041
12	12	18	10	12	15	15	70	4900

13	13	19	18	19	15	15	86	7396
14	14	15	15	15	10	20	75	5625
15	15	12	17	15	19	10	73	5329
16	16	18	19	11	15	15	78	6084
17	17	19	18	19	14	12	82	6724
18	18	10	15	14	15	19	73	5329
19	19	13	10	19	17	18	77	5929
20	20	12	15	10	19	15	71	5041
21	21	15	21	15	15	9	75	5625
22	22	11	13	20	13	15	72	5184
23	23	20	15	20	16	13	84	7056
24	24	20	15	15	19	18	87	7569
25	25	10	10	20	17	15	72	5184
26	26	10	15	17	15	14	71	5041
27	27	15	15	16	15	11	72	5184
28	28	14	15	10	15	20	74	5476
29	29	12	19	20	10	12	73	5329
30	30	18	10	10	16	17	71	5041
31	31	18	16	16	18	19	87	7569
32	32	17	10	13	12	18	70	4900
33	33	19	10	12	15	15	71	5041
34	34	10	15	15	10	20	70	4900
35	35	8	15	19	15	15	72	5184
36	36	15	15	15	18	10	73	5329

JUMLAH	(X)	503	510	525	544	552	2634	199380
JUMLAH KUADRAT		7362	7637	7911	8445	8839		
VARIANS TIAP ITEM		9.27701	11.444	7.076	6.237654	10.41667		
JUMLAH VARIANS TOTAL		44.4522						
VARIANS TOTAL		184.972						
r11		0.75968						

Hasil tersebut menunjukan bahwa nilai r hitung >rtabel dengan nilai 0.75968>0.329 . Maka data tersebut dinyatakan RELIABEL

NO	NAMA RESPONDEN	BUTIR SOAL/ITEM					SKOR TOTAL (Y)	X1.Y	X2.Y	X3.Y	X4.Y	X5.Y
		1	2	3	4	5						
1	1	16	19	19	19	15	88	1408	1672	1672	1672	1320
2	2	18	10	11	18	18	75	1350	750	825	1350	1350
3	3	10	18	18	15	19	80	800	1440	1440	1200	1520
4	4	10	17	19	15	16	77	770	1309	1463	1155	1232
5	5	10	16	10	18	20	74	740	1184	740	1332	1480
6	6	12	9	9	19	15	64	768	576	576	1216	960
7	7	15	10	15	16	18	74	1110	740	1110	1184	1332
8	8	14	15	12	15	14	70	980	1050	840	1050	980
10	10	12	20	15	15	20	82	984	1640	1230	1230	1640
11	11	18	10	10	16	17	71	1278	710	710	1136	1207
12	12	18	10	12	15	15	70	1260	700	840	1050	1050

13	13	19	18	19	15	15	86	1634	1548	1634	1290	1290
14	14	15	15	15	10	20	75	1125	1125	1125	750	1500
15	15	12	17	15	19	10	73	876	1241	1095	1387	730
16	16	18	19	11	15	15	78	1404	1482	858	1170	1170
17	17	19	18	19	14	12	82	1558	1476	1558	1148	984
18	18	10	15	14	15	19	73	730	1095	1022	1095	1387
19	19	13	10	19	17	18	77	1001	770	1463	1309	1386
20	20	12	15	10	19	15	71	852	1065	710	1349	1065
21	21	15	21	15	15	9	75	1125	1575	1125	1125	675
22	22	11	13	20	13	15	72	792	936	1440	936	1080
23	23	20	15	20	16	13	84	1680	1260	1680	1344	1092
24	24	20	15	15	19	18	87	1740	1305	1305	1653	1566
25	25	10	10	20	17	15	72	720	720	1440	1224	1080
26	26	10	15	17	15	14	71	710	1065	1207	1065	994
27	27	15	15	16	15	11	72	1080	1080	1152	1080	792
28	28	14	15	10	15	20	74	1036	1110	740	1110	1480
29	29	12	19	20	10	12	73	876	1387	1460	730	876
30	30	18	10	10	16	17	71	1278	710	710	1136	1207
31	31	18	16	16	18	19	87	1566	1392	1392	1566	1653
32	32	17	10	13	12	18	70	1190	700	910	840	1260
33	33	19	10	12	15	15	71	1349	710	852	1065	1065
34	34	10	15	15	10	20	70	700	1050	1050	700	1400
35	35	8	15	19	15	15	72	576	1080	1368	1080	1080
36	36	15	15	15	18	10	73	1095	1095	1095	1314	730

JUMLAH	503	510	525	544	552	2634	38141	38748	39837	41041	41613
JUMLAH KUADRAT	7362	7637	7911	8445	8839	193188					

Uji Validitas			uji T		
	48174		T hitung	T tabel	
	109.649				
	129.661				
no 1	3.38841	(Valid)	20.38	2.032244	(signifikan)
	51588				
	109.649				
	129.661				
no 2	3.62855	(Valid)	21.82	2.032244	(signifikan)
	51282				
	121.787				
	129.661				
no 3	3.24755	(Valid)	19.54	2.032244	(signifikan)
	44580				
	89.9111				
	129.661				
no 4	3.82399	(Valid)	22.99	2.032244	(signifikan)
	44100				
	116.19				
	129.661				

no 5	2.92726	(Valid)	17.63	2.032244	(signifikan)

Tabel 4.10

DAFTAR DATA HASIL PENELITIAN 4.10 SMA N 1 UNGARAN SETELAH PERLAKUAN
JUMLAH RESPONDEN : 34

NO	NAMA RESPONDEN	ASPEK YANG DINILAI					SKOR TOTAL	KUADRAT SKOR SOAL
		1	2	3	4	5		
1	1	12	10	19	18	15	74	5476
2	2	19	12	19	15	14	79	6241
3	3	16	10	15	12	18	71	5041
4	4	10	17	18	18	19	82	6724
5	5	14	17	19	19	10	79	6241
6	6	18	10	17	15	18	78	6084
7	7	15	10	16	18	15	74	5476
8	8	19	16	17	10	19	81	6561
10	10	15	15	15	15	15	75	5625
11	11	10	10	15	16	20	71	5041
12	12	10	18	10	19	16	73	5329
13	13	17	10	19	16	10	72	5184
14	14	18	19	10	10	17	74	5476

15	15	10	19	16	19	18	82	6724
16	16	19	18	10	20	20	87	7569
17	17	17	15	19	10	10	71	5041
18	18	16	20	14	19	19	88	7744
19	19	10	16	18	16	18	78	6084
20	20	12	15	19	19	15	80	6400
21	21	19	19	19	15	10	82	6724
22	22	18	11	15	18	17	79	6241
23	23	10	10	18	17	15	70	4900
24	24	17	17	7	15	15	71	5041
25	25	16	20	16	16	14	82	6724
26	26	19	19	19	18	12	87	7569
27	27	15	16	14	16	17	78	6084
28	28	17	10	15	12	19	73	5329
29	29	12	18	10	15	15	70	4900
30	30	10	10	19	18	10	67	4489
31	31	14	16	18	18	18	84	7056
32	32	19	19	19	12	17	86	7396
33	33	20	10	12	20	16	78	6084
34	34	18	18	10	10	19	75	5625

JUMLAH	501	490	516	524	520	2551	198223
JUMLAH KUADRAT	7741	7621	8183	8317	8245		
VARIANS TIAP ITEM	21.354	26.43	21.8611	19.1636	20.386		
JUMLAH VARIANS TOTAL	109.2						
VARIANS TOTAL	484.9						
r11	0.7748						

Hasil tersebut menunjukan bahwa nilai r hitung >rtabel dengan nilai 0.774804>0.329 . Maka data tersebut dinyatakan RELIABEL

UJI VALIDITAS DAN UJI T

NO	NAMA RESPONDEN	ASPEK YANG DINILAI					SKOR TOTAL (Y)	X1.Y	X2.Y	X3.Y	X4.Y	X5.Y
		1	2	3	4	5						
1	1	12	10	19	18	15	74	888	740	1406	1332	1110
2	2	19	12	19	15	14	79	1501	948	1501	1185	1106
3	3	16	10	15	12	18	71	1136	710	1065	852	1278
4	4	10	17	18	18	19	82	820	1394	1476	1476	1558
5	5	14	17	19	19	10	79	1106	1343	1501	1501	790
6	6	18	10	17	15	18	78	1404	780	1326	1170	1404
7	7	15	10	16	18	15	74	1110	740	1184	1332	1110
8	8	19	16	17	10	19	81	1539	1296	1377	810	1539

10	10	15	15	15	15	15	75	1125	1125	1125	1125	1125
11	11	10	10	15	16	20	71	710	710	1065	1136	1420
12	12	10	18	10	19	16	73	730	1314	730	1387	1168
13	13	17	10	19	16	10	72	1224	720	1368	1152	720
14	14	18	19	10	10	17	74	1332	1406	740	740	1258
15	15	10	19	16	19	18	82	820	1558	1312	1558	1476
16	16	19	18	10	20	20	87	1653	1566	870	1740	1740
17	17	17	15	19	10	10	71	1207	1065	1349	710	710
18	18	16	20	14	19	19	88	1408	1760	1232	1672	1672
19	19	10	16	18	16	18	78	780	1248	1404	1248	1404
20	20	12	15	19	19	15	80	960	1200	1520	1520	1200
21	21	19	19	19	15	10	82	1558	1558	1558	1230	820
22	22	18	11	15	18	17	79	1422	869	1185	1422	1343
23	23	10	10	18	17	15	70	700	700	1260	1190	1050
24	24	17	17	7	15	15	71	1207	1207	497	1065	1065
25	25	16	20	16	16	14	82	1312	1640	1312	1312	1148
26	26	19	19	19	18	12	87	1653	1653	1653	1566	1044
27	27	15	16	14	16	17	78	1170	1248	1092	1248	1326
28	28	17	10	15	12	19	73	1241	730	1095	876	1387
29	29	12	18	10	15	15	70	840	1260	700	1050	1050
30	30	10	10	19	18	10	67	670	670	1273	1206	670
31	31	14	16	18	18	18	84	1176	1344	1512	1512	1512
32	32	19	19	19	12	17	86	1634	1634	1634	1032	1462
33	33	20	10	12	20	16	78	1560	780	936	1560	1248

34	34	18	18	10	10	19	75	1350	1350	750	750	1425
JUMLAH	(X)	501	490	516	524	520	2551	38946	38266	40008	40665	40338
JUMLAH KUADRAT		7741	7621	8183	8317	8245	192612					

	uji validitas		uji T		
	1E+05		T hitung	T tabel	Ket.
	166.4				
	653				
no 1	1.141	(Valid)	7.45041	2.03224	(signifikan)
	1E+05				
	166.4				
	653				
no 2	1.174	(Valid)	7.54509	2.03224	(signifikan)
	1E+05				
	185.1				
	653				
no 3	1.026	(Valid)	8.8462	2.03224	(signifikan)
	1E+05				
	157.6				
	653				
no 4	1.236	(Valid)	7.79736	2.03224	(signifikan)

	1E+05				
	162.5				
	653				
no 5	1.184	(Valid)	7.57829	2.03224	(signifikan)

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Keberterimaan Pemberlakuan Media Animasi Interaktif Berbasis Konteks Sosial pada Pembelajaran Menulis Cerita Pendek.

Keberterimaan media dalam uji coba terbatas dapat diketahui dari hasil skor siswa secara umum yang mencapai hasil yang sesuai dengan pedoman penilaian. Nilai yang dicapai siswa pada kelas uji coba media sudah sesuai dengan pedoman penilaian, sedangkan sebelum uji coba media animasi interaktif berbasis konteks sosial ada beberapa siswa yang belum sesuai dengan pedoman penilaian. Berikut uraian dari data tes menulis cerita pendek sebelum pemberlakuan media dan setelah pemberlakuan media.

Uraian data tes menulis cerita pendek sebelum pemberlakuan media animasi interaktif berbasis konteks sosial dapat diketahui sebagai berikut.

Tabel 4.11 Data Hasil Tes Menulis Cerita Pendek sebelum Pemberlakuan Media SMAN 1 Jepara

DAFTAR DATA HASIL PENELITIAN
JUMLAH RESPONDEN : 36

NO	NAMA RESPONDEN	ASPEK YANG DINILAI					SKOR TOTAL	KETERANGAN
		1	2	3	4	5		
1	1	13	8	16	13	10	60	Belum Sesuai
2	2	6	8	15	8	10	47	Belum Sesuai
3	3	13	10	19	17	18	77	Belum Sesuai
4	4	12	8	9	19	10	58	Belum Sesuai
5	5	8	10	11	17	8	54	Belum Sesuai
6	6	10	13	14	10	19	66	Belum Sesuai
7	7	13	10	19	17	18	77	Belum Sesuai
8	8	14	5	10	15	9	53	Belum Sesuai
9	9	12	19	8	10	10	59	Belum Sesuai
10	10	12	8	9	19	10	58	Belum Sesuai
11	11	8	10	12	10	13	53	Belum Sesuai
12	12	9	8	9	8	16	50	Belum Sesuai
13	13	13	11	13	10	10	57	Belum Sesuai
14	14	12	7	15	9	10	53	Belum Sesuai
15	15	8	9	11	13	13	54	Belum Sesuai
16	16	9	8	19	14	12	62	Belum Sesuai
17	17	10	13	14	10	19	66	Belum Sesuai
18	18	9	8	8	13	9	47	Belum Sesuai
19	19	12	5	10	19	13	59	Belum Sesuai
20	20	16	19	9	19	9	72	Belum Sesuai

21	21	18	10	11	18	8	65	Belum Sesuai
22	22	9	8	8	13	9	47	Belum Sesuai
23	23	10	7	9	15	10	51	Belum Sesuai
24	24	10	6	10	18	11	55	Belum Sesuai
25	25	12	9	9	19	13	62	Belum Sesuai
26	26	9	10	9	16	10	54	Belum Sesuai
27	27	14	9	10	12	9	54	Belum Sesuai
28	28	12	8	15	15	8	58	Belum Sesuai
29	29	8	10	10	9	7	44	Belum Sesuai
30	30	8	16	13	8	19	64	Belum Sesuai
31	31	7	10	13	12	18	60	Belum Sesuai
32	32	9	10	12	10	10	51	Belum Sesuai
33	33	10	15	10	10	8	53	Belum Sesuai
34	34	8	9	9	13	9	48	Belum Sesuai
35	35	11	10	10	18	10	59	Belum Sesuai
36	36	13	8	16	13	10	60	Belum Sesuai

Keterangan Pedoman Penilaian Minimal: 70

Tabel 4.12 Data Hasil Tes Menulis Cerita Pendek sebelum Pemberlakuan Media SMAN 1 Ungaran

DAFTAR DATA HASIL PENELITIAN
JUMLAH RESPONDEN : 34

NO	NAMA RESPONDEN	ASPEK YANG DINILAI					SKOR TOTAL	KETERANGAN
		1	2	3	4	5		
1	1	14	7	19	19	9	68	Belum Sesuai
2	2	8	9	17	13	8	55	Belum Sesuai
3	3	10	10	16	18	12	66	Belum Sesuai
4	4	9	16	17	10	19	71	Belum Sesuai
5	5	10	10	15	10	10	55	Belum Sesuai
6	6	12	13	19	9	15	68	Belum Sesuai
7	7	19	9	9	15	9	61	Belum Sesuai
8	8	18	11	10	18	7	64	Belum Sesuai
10	10	10	10	8	17	10	55	Belum Sesuai
11	11	7	7	7	15	15	51	Belum Sesuai
12	12	6	10	16	16	14	62	Belum Sesuai
13	13	6	8	9	8	18	49	Belum Sesuai
14	14	10	13	18	8	19	68	Belum Sesuai
15	15	8	10	15	16	7	56	Belum Sesuai
16	16	10	8	10	19	16	63	Belum Sesuai
17	17	7	10	19	16	10	62	Belum Sesuai
18	18	8	9	10	10	17	54	Belum Sesuai
19	19	10	19	16	9	8	62	Belum Sesuai
20	20	9	11	10	9	9	48	Belum Sesuai
21	21	17	10	9	10	10	56	Belum Sesuai

22	22	16	5	14	19	19	73	Belum Sesuai
23	23	10	16	8	16	8	58	Belum Sesuai
24	24	7	7	7	15	15	51	Belum Sesuai
25	25	6	10	16	16	14	62	Belum Sesuai
26	26	9	9	9	18	12	57	Belum Sesuai
27	27	10	10	10	16	10	56	Belum Sesuai
28	28	13	10	15	12	9	59	Belum Sesuai
29	29	12	8	10	10	10	50	Belum Sesuai
30	30	10	10	9	9	10	48	Belum Sesuai
31	31	14	16	13	8	8	59	Belum Sesuai
32	32	19	19	19	12	17	86	Belum Sesuai
33	33	20	10	12	9	16	67	Belum Sesuai
34	34	18	18	10	10	9	65	Belum Sesuai

Keterangan Pedoman Penilaian Minimal: 70

Pada uji coba sebelum penerapan media animasi interaktif berbasis konteks sosial ada pada siswa kelas XI MIA 2 di SMAN 1 Jepara ada tiga puluh enam siswa yang belum mencapai kesesuaian berdasarkan pedoman penilaian. Demikian juga di SMA N 1 Ungaran terdapat tiga puluh empat siswa yang mendapat nilai belum mencapai kesesuaian pada pedoman penilaian. Berdasarkan hasil data siswa ketercapaian kesesuaian berdasarkan pada pedoman penilaian, siswa yang belum mencapai kesesuaian pada pedoman penilaian terdapat satu kelas. Berikut uraian data tes menulis cerita pendek setelah pemberlakuan media animasi interaktif berbasis konteks sosial ada dapat diketahui sebagai berikut.

Tabel 4.13 Data Hasil Tes Menulis Cerita Pendek setelah Pemberlakuan Media SMA N 1 Jepara

DAFTAR DATA HASIL PENELITIAN
JUMLAH RESPONDEN : 36

NO	NAMA RESPONDEN	BUTIR SOAL/ITEM					SKOR TOTAL	KETERANGAN
		1	2	3	4	5		
1	1	16	19	19	19	15	88	Sesuai
2	2	18	10	11	18	18	75	Sesuai
3	3	10	18	18	15	19	80	Sesuai
4	4	10	17	19	15	16	77	Sesuai
5	5	10	16	10	18	20	74	Sesuai
6	6	12	9	9	19	15	64	Belum Sesuai
7	7	15	10	15	16	18	74	Sesuai
8	8	14	15	12	15	14	70	Sesuai
9	9	12	20	15	15	20	82	Sesuai
10	10	18	10	10	16	17	71	Sesuai
11	11	18	10	12	15	15	70	Sesuai
12	12	19	18	19	15	15	86	Sesuai
13	13	15	15	15	10	20	75	Sesuai
14	14	12	17	15	19	10	73	Sesuai
15	15	18	19	11	15	15	78	Sesuai
16	16	19	18	19	14	12	82	Sesuai
17	17	10	15	14	15	19	73	Sesuai
18	18	13	10	19	17	18	77	Sesuai
19	19	12	15	10	19	15	71	Sesuai
20	20	15	21	15	15	9	75	Sesuai
21	21	11	13	20	13	15	72	Sesuai
22	22	20	15	20	16	13	84	Sesuai

23	23	20	15	15	19	18	87	Sesuai
24	24	10	10	20	17	15	72	Sesuai
25	25	10	15	17	15	14	71	Sesuai
26	26	15	15	16	15	11	72	Sesuai
27	27	14	15	10	15	20	74	Sesuai
28	28	12	19	20	10	12	73	Sesuai
29	29	18	10	10	16	17	71	Sesuai
30	30	18	16	16	18	19	87	Sesuai
31	31	17	10	13	12	18	70	Sesuai
32	32	19	10	12	15	15	71	Sesuai
33	33	10	15	15	10	20	70	Sesuai
34	34	8	15	19	15	15	72	Sesuai
35	35	15	15	15	18	10	73	Sesuai
36	36	16	19	19	19	15	88	Sesuai

Keterangan Pedoman Penilaian Minimal Belajar: 70

Tabel 4.15 Data Hasil Tes Menulis Cerita Pendek setelah Pemberlakuan Media SMAN 1 Ungaran

DAFTAR DATA HASIL PENELITIAN

JUMLAH RESPONDEN : 34

NO	NAMA RESPONDEN	ASPEK YANG DINILAI					SKOR TOTAL	KETERANGAN
		1	2	3	4	5		
1	1	12	10	19	18	15	74	Sesuai
2	2	19	12	19	15	14	79	Sesuai
3	3	16	10	15	12	18	71	Sesuai
4	4	10	17	18	18	19	82	Sesuai
5	5	14	17	19	19	10	79	Sesuai
6	6	18	10	17	15	18	78	Sesuai
7	7	15	10	16	18	15	74	Sesuai
8	8	19	16	17	10	19	81	Sesuai
10	10	15	15	15	15	15	75	Sesuai
11	11	10	10	15	16	20	71	Sesuai
12	12	10	18	10	19	16	73	Sesuai
13	13	17	10	19	16	10	72	Sesuai
14	14	18	19	10	10	17	74	Sesuai
15	15	10	19	16	19	18	82	Sesuai
16	16	19	18	10	20	20	87	Sesuai
17	17	17	15	19	10	10	71	Sesuai
18	18	16	20	14	19	19	88	Sesuai
19	19	10	16	18	16	18	78	Sesuai
20	20	12	15	19	19	15	80	Sesuai
21	21	19	19	19	15	10	82	Sesuai
22	22	18	11	15	18	17	79	Sesuai
23	23	10	10	18	17	15	70	Sesuai

24	24	17	17	7	15	15	71	Sesuai
25	25	16	20	16	16	14	82	Sesuai
26	26	19	19	19	18	12	87	Sesuai
27	27	15	16	14	16	17	78	Sesuai
28	28	17	10	15	12	19	73	Sesuai
29	29	12	18	10	15	15	70	Sesuai
30	30	10	10	19	18	10	67	Belum Sesuai
31	31	14	16	18	18	18	84	Sesuai
32	32	19	19	19	12	17	86	Sesuai
33	33	20	10	12	20	16	78	Sesuai
34	34	18	18	10	10	19	75	Sesuai
35	35	12	10	19	18	15	74	Sesuai
36	36	19	12	19	15	14	79	Sesuai

Keterangan Pedoman Penilaian Minimal: 70

Pada uji coba penerapan media animasi interaktif berbasis konteks sosial ada peningkatan kemampuan siswa menulis cerita pendek. Peningkatan ini tampak pada persentase jumlah nilai Kesesuaian pada pedoman penilaian siswa yang lebih tinggi daripada uji coba sebelum penerapan media baik pada SMA N 1 Jepara maupun SMAN 1 Ungaran. Berdasarkan kedua hasil data nilai siswa, kesesuaian pada pedoman penilaian siswa kelas XI di SMAN 1 Jepara hanya ada satu siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu hanya mendapatkan nilai 64, sedangkan siswa lain sudah memenuhi nilai KKM. Adapun nilai SMAN 1 Ungaran yang belum tercapai juga hanya ada satu siswa saja dengan nilai 67, sedangkan siswa yang lain nilai sudah mencapai nilai KKM.

Dengan demikian, pembelajaran menulis cerita pendek dengan media animasi interaktif berbasis konteks sosial ini telah tuntas secara klasikal. Hal ini sesuai dengan Depdikbud (1994:36) bahwa suatu kelas dinyatakan telah tuntas belajar apabila di kelas tersebut telah terdapat 85% yang telah mencapai daya serap $\geq$ Ketuntasan Belajar.

BAB V

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Berdasarkan hasil penelitian bahwa analisis kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran cerita pendek pada tahun pertama ini ditemukan adanya kendala dalam proses belajar mengajar terutama pada media pembelajaran. Adapun kendala tersebut mengacu pada pemahaman siswa tentang menulis cerita pendek. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menulis cerita pendek. Pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menulis cerita pendek. Fakta yang diperoleh menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang tepat.

Adapun susunan draf awal media tersebut berupa media animasi interaktif bermuatan konteks social. Tanggapan yang diperoleh dari hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa media animasi interaktif bermuatan konteks sosial sangat diperlukan dalam pembelajaran meulis cerita pendek. Hasil draft prototipe media animasi interaktif bermuatan konteks sosial yang dikembangkan yaitu konten media yang dikembangkan berdasarkan aspek pembelajaran dan aspek kebenaran materi.

Pada uji coba penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial ada peningkatan kemampuan siswa menulis cerita pendek. Peningkatan ini tampak pada

persentase jumlah nilai Kesesuaian pada pedoman penilaian siswa yang lebih tinggi daripada uji coba sebelum penerapan metode baik di SMAN 1 Jepara maupun SMAN 1 Ungaran. Berdasarkan kedua sekolah tersebut hasil data nilai siswa, kesesuaian pada pedoman penilaian siswa sudah tercapai.

Dengan demikian, pembelajaran menulis cerita pendek dengan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial ini telah tuntas secara klasikal. Hal ini sesuai dengan suatu kelas dinyatakan telah tuntas belajar apabila di kelas tersebut telah terdapat 85% yang telah mencapai daya serap ≥ Ketuntasan Belajar. Hal tersebut akan dikembangkan kembali melalui uji coba luas di SMAN 9 Semarang dan SMAN 1 Demak. Hasil penelitian pengembangan di atas selanjutnya akan didesiminasikan melalui jurnal ilmiah (jurnal pendidikan), HKI, dan *web-web* yang dirancang khusus untuk penyebarluasan produk.

RENCANA TAHUN KE-2

No	Kegiatan	Indikator Capaian	
1.	Publikasi Ilmiah	Nasional Terakreditasi	Published
.2.	Pemakalah dalam Pertemuan Ilmiah	Nasional	Published
3.	Hak kekayaan intelektual: paten, paten sederhana, hak cipta, merek dagang, rahasia dagang, desain produk industri, indikasi geografis, perlindungan varietas tanaman, perlindungan topografi sirkuit terpadu	Hak Cipta	Terdaftar
4.	Produk/model/purwarupa/desain/ karya seni/rekayasa sosial	Produk Media Aimasi Konteks Sosial	Produk
5.	Tingkat Kesiapan Teknologi	3	3
6.	Uji Coba Luas	Dua Sekolah	SMAN 1 Demak dan SMAN 9 Semarang

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa analisis kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran cerita pendek pada tahun pertama ini masih ditemukan adanya kendala dalam proses belajar mengajar terutama pada media pembelajaran. Adapun uji coba pada tahun pertama juga masih mengalami kendala, hal tersebut mengacu pada pemahaman siswa tentang menulis cerita pendek. Oleh karena itu, dalam uji coba terbats masih diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menulis cerita pendek agar hasil hasil cerita pendek sesuai dengan kriteria. Pada tahun pertama ternyata pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menulis cerita pendek. Fakta yang diperoleh pada uji coba terbatas menunjukkan adanya kebutuhan media pembelajaran yang tepat. Adapun media tersebut adalah media animasi interaktif berbasis konteks sosial.

Media pembelajaran yang digunakan berupa animasi interaktif berbasis konteks sosial yang berisi konten tentang defisini, unsur-unsur cerita pendek, teknik menulis cerita pendek, dan contoh cerita pendek. Media animasi interaktif berbasis konteks sosial sebagai media yang tepat untuk membantu siswa menuangkan ide dalam menulis cerita pendek.

Berdasarkan uji coba terbatas diperoleh tanggapan dari hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa media animasi interaktif berbasis konteks sosial sangat diperlukan dalam pembelajaran meulis cerita pendek. Hasil uji coba terbatas pada tahun pertama memperoleh hasil prototipe media animasi interaktif berbasis konteks sosial yang dikembangkan yaitu konten media yang berdasarkan aspek sosial dan aspek kebenaran materi yang berbentuk pedoman pemakaian media animasi interaktif berbasis konteks social.

Pada uji coba terbatas penerapan media animasi interaktif berbasis konteks sosial ada peningkatan kemampuan siswa menulis cerita pendek. Peningkatan ini tampak pada persentase jumlah nilai kesesuaian berdasarkan pedoman penilaian siswa yang lebih tinggi daripada uji coba terbatas sebelum penerapan metode pada siswa di SMAN 1 Jepara dan SMAN 1 Ungaran. Berdasarkan hasil uji coba terbatas nilai siswa, kesesuaian pada pedoman penilaian siswa di SMAN 1 Jepara dan SMAN 1 Ungaran sudah tercapai. Dengan demikian, pembelajaran menulis cerita pendek dengan media animasi interaktif berbasis konteks sosial ini telah tuntas secara klasikal.

B. Saran

1. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar.
2. Pengenalan media animasi interaktif dapat membuat siswa kreatif dalam menulis cerita pendek.
3. Pengenalan konteks sosial dapat membuat siswa mengembangkan imajinasi dalam menulis cerita pendek.
4. Pengenalan media animasi interaktif dapat mempermudah siswa menulis cerita pendek.

DAFTAR PUSTAKA

Aminuddin. 1996. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Depdiknas. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Huang, Yeueh, and Tien-Chi Huang. 2008. "Using Animation Learning in a Writing Narative". *Journal.* Department of Engineering Science, national Cheng Kuang University, Taiwan. Educational Technology and Society, 11 (2), page 3 – 15.

Herskovits, Melville J. 1996. "Organisasi Sosial: Struktur Masyarakat.", *Pokok-Pokok Antropologi Budaya (Ed.T.O.)* Ihromi. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Koentjaraningrat. 1994. Kebudayaan Jawa. Jakarta: Balai Pustaka.

Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Richards, H.,dan Rodgers, J.2003. Dialogue Study of Contex Social. *Journal*. Volume 29, Number 1, *Spring* 2012, Page 1-30 | 10.1353/atj.2012.0003

Rumini, dan Sundari. 2005. "Belajar Pembelajaran: Pembelajaran Inovatif.*Makalah.* Diseminarkan pada Sosialisasi Hasil Pelatihan Pembelajaran Inovatif pada tanggal 11 September 2005.

Saripuddin. 1996. "Pembelajaran dalam Konteks Sosial".*Makalah.* Diseminarkan pada Sosialisasi Hasil Pelatihan SEAMEO-RESCAM: Ditdikmenum.

Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi* (judul asli: *An Introduction to Fiction*). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugandi. 2007. “Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar”. *Makalah.* Diseminarkan pada Sosialisasi Hasil Pelatihan Pembelajaran Inovatif di Bandung pada tanggal 23 Maret 2007.

Sugihastuti dan Rudi Ekasiswanto. 1999. *Teori Prosa Indonesia.* Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Suharianto, S. 1982. *Dasar-dasar Teori sastra*. Surakarta: Widya Dura.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Takim. 2005. “Media Teknik Jigsaw dalam Pembelajaran Menulis Puisi”. *Jurnal Pendidikan* No.05/Th.IV/ Desember 2005 Hal. 16-32.

Tanti, Nur Umi. 2007. “Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Media Animasi dan Media Mading pada Siswa SMA”. *Tesis*. Semarang: Program Pascasarjana Unnes.

Thohir, Mudjahirin. 2007. *Memahami Kebudayaan: Teori, Metodologi, dan Aplikasi.* Semarang: Fasindo.

LAMPIRAN 1. CAPAIAN LUARAN TAHUN KE 1

No	Komponen Penilaian		Keterangan				
1.	Publikasi Ilmiah		tidak ada	draf	submitted	accepted	published
		Internasional					
		Nasional Terakreditasi			✓		
2.	Sebagai Pemakalah dalam temu ilmiah	Internasional					
		Nasional			✓		
		Lokal					
3.	Hak kekayaan intelektual: paten, paten sederhana, hak cipta, merek dagang, rahasia dagang, desain produk industri, indikasi geografis, perlindungan varietas tanaman, perlindungan topografi sirkuit terpadu		tidak ada	draf	Terdaftar ✓	Sudah dilaksanakan	
	Teknologi tepat guna		tidak ada	draf	produk	penerapan	
4.	Produk/model/purwarupa/desain/ karya seni/rekayasa sosial		tidak ada	draf	Produk ✓	penerapan	
5.	Buku ajar		tidak ada ✓	draf	proses *editing*	sudah terbit	

JURNAL KEPENDIDIKAN
PENELITIAN INOVASI PEMBELAJARAN

KEYWORDS

elementary school

FONT SIZE

JOURNAL CONTENT
Search
Search Scope
All
Search

Browse
- By Issue
- By Author
- By Title
- Other Journals

HOME ABOUT USER HOME SEARCH CURRENT ARCHIVES
ANNOUNCEMENTS STATISTICS AUTHOR GUIDELINE PUBLICATION
ETHICS SUBSCRIBE EDITORIAL TEAM CALL FOR PAPERS PEER
REVIEW AUTHOR FEES HISTORY PROCEDURE

Home > User > Author > **Active Submissions**

Active Submissions

ACTIVE ARCHIVE

ID	MM-DD SUBMIT	SEC	AUTHORS	TITLE	STATUS
15729	09-12	ART	Asriningsari	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK...	Awaiting assignment

Start a New Submission

CLICK HERE to go to step one of the five-step submission process.

Refbacks

ALL NEW PUBLISHED IGNORED

DATE ADDED	HITS	URL	ARTICLE	TITLE	STATUS	ACTION

There are currently no refbacks.

Publish | Ignore | Delete | Select All

p-ISSN: 2580-5525 || e-ISSN: 2580-5533

Indexed by:

Jurnal Kependidikan by http://journal.uny.ac.id/index.php/jk is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

View Journal Stats

OPEN JOURNAL SYSTEMS

USER
You are logged in as...
ambarini57
- My Journals
- My Profile
- Log Out

Journal Help

NOTIFICATIONS
- View
- Manage

AUTHOR
Submissions
- Active (1)
- Archive (0)
- New Submission

Visitors

Draft Artikel Jurnal

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF BERMUATAN KONTEKS SOSIAL DI SMA

Ambarini Asriningsari, Azzah Nayla, Rosalina Br. Ginting

ABSTRAK

Selama ini pembelajaran menulis cerita pendek di Sekolah Menengah Atas kurang maksimal. Media pembelajaran yang digunakan masih manual dan noninteraktif tentu belum dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Salah satu alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial. Media pengembangan ini efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut. (1) menemukan kebutuhan-kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial, (2) menghasilkan susunan draf awal/prototipe pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial, (3) merumuskan tanggapan stakeholder/pengguna produk terhadap draf awal/prototipe pengembangan pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial yang dihasilkan, (4) menghasilkan draf awal/prototipe media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial yang dikembangkan, dan (5) menemukan tingkat/kadar keefektifan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial hasil pengembangan.

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menghasilkan produk pengembangan dan mendeskripsikan hasil. Penelitian pengembangan ini akan dilakukan melalui 3 tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan produk, dan tahap pengujian produk. Hasil akhir penelitian ini adalah ditemukannya keefektifan pembelajaran menulis cerita pendek berbasis animasi interaktif bermuatan konteks sosial hasil pengembangan. Media ini memberi petunjuk untuk memudahkan peserta didik dalam menulis cerita pendek. Media pengembangan tersebut ditujukan untuk membantu mengoptimalkan hasil pembelajaran menulis cerita pendek. Hasil penelitian pengembangan di atas selanjutnya akan didiseminasikan melalui jurnal ilmiah dan web-web yang dirancang khusus untuk penyebarluasan produk (masuk ke dalam tahap keempat, yaitu diseminasi).

Kata kunci: menulis cerita pendek, animasi interaktif, konteks sosial.

A. Pendahuluan

Berdasarkan observasi, wawancara, dan uji terbatas yang dilakukan di SMAN 1 Ungaran dan SMAN 1 Jepara terhadap guru dan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, diketahui kemampuan menulis pada peserta didik masih kurang optimal. Pembelajaran menulis cerita pendek hampir tidak diberikan secara intensif. Materi pembelajaran cerita pendek hanya sebagai pengetahuan yang diberikan kepada peserta didik tanpa adanya pendalaman serta tindak lanjut untuk praktik memproduksinya. Tentunya, hal tersebut menyebabkan rendahnya kuantitas cerita pendek yang yang diproduksi peserta didik. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam pembelajaran menulis cerita pendek, terutama pada perangkat pembelajaran (difokuskan pada media).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meyakinkan peserta didik bahwa dirinya mampu belajar dengan baik, salah satunya dapat diterapkan dalam kemampuan menulis peserta didik. Oleh karena itu, perlu diupayakan media yang tepat untuk pembelajaran menulis cerita pendek. Selama ini, media mengenai menulis cerita pendek yang bermuatan konteks sosial, secara kuantitas masih belum banyak. Dengan demikian, ditawarkan media pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif untuk menyampaikan materi menulis cerita pendek yang dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran memproduksi cerita pendek.

Animasi merupakan program yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran menulis cerita pendek. Pembuatan media animasi dalam media pembelajaran menulis cerita pendek disertai dengan fitur-fitur yang ada di dalamnya berupa gambar dan teks. Dengan melihat kondisi sosial peserta didik yang beragam dan dibutuhkan media yang memudahkan penyampaian materi, maka konteks sosial digunakan program animasi untuk menciptakan media tersebut. Pengintegrasian media yang dimaksud, perlu diciptakan media pembelajaran yang lebih komunikatif

dan interaktif untuk menyampaikan materi dan dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik menulis cerita pendek.

Konteks sosial merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan kondisi lingkungan sosial sekitar peserta didik. Hal ini turut membantu peserta didik untuk menemukan ide dalam menulis cerita pendek dengan mudah. Sehingga, peserta didik tidak lagi merasa kesulitan menulis cerita pendek. Melalui pengintegrasian konteks sosial tersebut, peserta didik diperkenalkan keragaman sosial peserta didik itu sendiri. Konteks sosial itu terdiri dari keberagaman budaya, keilmuan (bahasa, tema, dll), kekerabatan, umur, maupun kondisi ekonomi yang disesuaikan dengan wilayah daerah. Wilayah daerah itu meliputi wilayah pedesaan dan perkotaan (Herskovits 1996:82).

Berdasarkan uraian dari konteks sosial, Thohir (2007:7) menambahkan bahwa wilayah tersebut meliputi pedesaan dan pesisir. Pedesaan tersebut berkaitan dengan daerah pertanian dan pegunungan, sedangkan pesisir salah satunya terdapat di daerah atau dekat dengan perkotaan.

Adapun media animasi interaktif berbasis konteks sosial tersebut didalamnya dibuat sesuai dengan wilayah pedesaan dan pesisir. Dari masing-masing wilayah tersebut menyesuaikan keberagaman budaya, keilmuan (bahasa, tema,dll), umur, maupun kondisi ekonomi (Koentjaraningrat 1994:98).

Setelah diadakan uji terbatas tentang materi menulis cerita pendek di SMAN 1 Ungaran yang mewakili konteks sosial wilayah pedesaan dan SMAN 1 Jepara yang mewakili konteks sosial wilayah pesisir, diperoleh hasil menulis cerita pendek dari peserta didik yang mengalami peningkatan. Pada uji coba penerapan media animasi interaktif berbasis konteks sosial ada peningkatan kemampuan peserta didik menulis cerita pendek. Penggunaan media ini mampu mendorong peserta didik mengekspresikan ide yang kemudian dituangkan menjadi sebuah cerita pendek. Peningkatan ini tampak pada persentasi jumlah nilai kesesuaian pada pedoman

penilaian peserta didik yang lebih tinggi daripada uji coba sebelum media diterapkan. Berdasarkan hasil nilai peserta didik dari kedua SMA, kesesuaian pada pedoman penilaian peserta didik kelas XI sudah tercapai. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut uji coba luas di SMAN 9 Semarang dan SMAN 1 Demak.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menghasilkan produk pengembangan dan mendeskripsikan hasil penelitian tersebut. Hal itu sejalan dengan penjelasan Borg dan Gall (dalam Samsudi 2009: 87).

2. Prosedur Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan termasuk penelitian pengembangan, dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menghasilkan produk pengembangan dan mendeskripsikan hasil penelitian tersebut. Berdasarkan pemikiran Bord dan Gall mengenai penelitian pengembangan tersebut, maka penelitian untuk menghasilkan produk pendidikan dilakukan melalui langkah-langkah yaitu 1) *research and information*, 2) *planning,* 3) *develop preliminary form of product,* 4) *preliminary field testing*, 5) *main product revision*, 6) *main field testing*, 7) *operational product revision*, 8) *operational field testing*, 9) *final product revision*, 10) *dissemination and implementation*

Berdasarkan uraian di atas, penelitian pengembangan ini akan dilakukan melalui 3 tahap, yaitu tahap pendahuluan/eksplorasi, tahap pengembangan produk, dan tahap pengujian produk. Tahap penelitian tersebut dapat dilihat dari uraian berikut.

1. Tahap Pengujian Media

a. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menemukan tingkat/kadar keefektifan media pembelajaran menulis cerita pendek dibandingkan dengan media lain, terutama perbandingan antara media hasil pengembangan media animasi interaktif berbasis konteks sosial dengan media manual dan noninteraktif. Media tersebut diperoleh dari proses pengujian dengan eksperimen yang dilakukan sesuai prosedur.

b. Jenis dan Rancangan Penelitian (Eksperimen)

Dilakukan eksperimen terhadap produk media hasil pengembangan di SMAN 1 Ungaran dan SMAN 1 Jepara. Tiap sekolah diambil satu kelas untuk kelas eksperimen.

c. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yang digunakan untuk melakukan eksperimen adalah SMAN 1 Ungaran dan SMAN 1 Jepara. Proses eksperimen berlangsung selama 2 bulan (8 minggu). Dilakukan eksperimen terhadap media pembelajaran menulis cerita pendek hasil pengembangan. Selanjutnya, diperlukan waaktu 3 bulan lagi untuk menganalisis hasil eksperimentasi penggunaan media pembelajaran menulis cerita pendek melalui media animasi interaktif berbasis konteks sosial.

d. Subjek Penelitian

Subjek di dalam penelitian uji coba terbatas ini adalah guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas XI pada bahasan menulis cerita pendek di SMAN 1 Ungaran dan SMAN 1 Jepara. Adapun penelitian untuk analisis kebutuhan adalah guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas XI pada bahasan menulis

cerita pendek di SMAN 1 Ungaran, SMAN 1 Jepara, SMAN 9 Semarang dan SMAN 1 Demak.

e. Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dari hasil penulisan cerita pendek setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan. Selanjutnya, hasil penulisan cerita pendek dinilai dan dianalisis.

f. Teknik Pengujian Validitas dan Reliabilitas Data

Data yang diperoleh kemudian diuji dengan uji validitas dan reliabilitas. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan media hasil pengembanagn yang diimplementasikan dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Uji validitas dan reabilitas ini menggunakan *uji t* dan uji reliabilitas.

g. Teknik Analisis Data

Pada penelitian pengembangan ini digunakan teknik inferensial dan *uji t* atau *t-test* untuk menganalisis data yang diperoleh. Selain itu, digunakan teknik analisis varian (anava) satu arah terhadap data-data yang berhasil dihimpun. Hal tersebut dimaksudkan agar data yang diperoleh dapat diketahui dengan tepat tingkat keefektifannya.

h. Hasil Penelitian

Sesuai dengan hasil penelitian diperoleh produk akhir penelitian ini adalah ditemukannya keefektifan media pembelajaran menulis cerita pendek hasil pengembangan. Media ini berisi pedoman pembelajaran menulis cerita pendek. Media pengembangan tersebut ditujukan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran menulis cerita pendek. Hasil penelitian pengembangan di atas selanjutnya akan didiseminasikan melalui jurnal ilmiah (jurnal

pendidikan) dan *web-web* yang dirancang khusus untuk penyebarluasan produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Eksplorasi

Berdasarkan hasil penelitian diketahui kebutuhan guru dan peserta didik dalam pembelajaran cerita pendek pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan media yang dapat mengasah kemampuan peserta didik dalam menulis cerita pendek. Peserta didik akan merasa terbantu dengan adanya media yang tepat yang tentunya dapat mendukung keberhasilan peserta didik. Media yang digunakan tentunya dapat merangsang peserta didik menemukan ide untuk menulis cerita pendek. Dengan demikian, peserta didik tidak lagi merasa kesulitan dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Media yang tepat untuk membantu peserta didik dalam menulis cerita pendek adalah media animasi interaktif berbasis konteks sosial.

Adapun susunan draf awal media tersebut yang berisi konten tentang defisini, unsur-unsur cerita pendek, teknik menyusun cerita pendek, dan contoh cerita pendek. Media animasi interaktif berbasis konteks sosial sebagai media yang tepat untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik menuangkan ide dalam menulis cerita pendek. Berikut hasil data lapangan di SMAN 1 Ungaran.

a. Hasil Analisis Data Lapangan Siswa SMAN 1 Ungaran

Data lapangan yang diperoleh menunjukkan hasil penggunaan produk pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek melalui media animasi interaktif berbasis konteks sosial. Data diperoleh dari 35 siswa pada kelas XI dan guru SMAN 1 Ungaran mengenai penggunaan produk pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek dapat disimpulkan bahwa media animasi interaktif berbasis konteks sosial sangat membantu dalam proses belajar mengajar terutama pada saat peserta didik memproduksi cerita pendek. Media animasi interaktif berbasis konteks sosial tepat digunakan karena mampu merangsang peserta

didik untuk lebih mudah mengekspresikan ide yang kemudian dituangkan dalam menulis cerita pendek. Sehingga pembelajaran menulis cerita pendek dapat dengan dipahami dan dipraktikkan peserta didik dengan mudah tanpa mengalami kendala yang berarti.

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Data Lapangan Siswa dan Guru

No	Pedoman Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Pendapat responden mengenai cerita pendek	Responden mengetahui tentang cerita pendek.
2.	Responden mendapat materi cerita	Responden sudah pernah memdapatkan cerita pendek
3.	Kesulitan dalam membuat cerita pendek	Responden mengalami kesulitan dalam membuat cerita pendek
4.	Perlunya media dalam membuat cerita pendek	Responden menjawab perlu untuk mempermudah dalam membuat cerita pendek.
5.	Pengetahuan media animasi interaktif	Responden sedikit yang mengetahui tentang media animasi interaktif
6.	Media animasi interaktif dalam membuat cerita pendek	Belum pernah ada yang menerapkan media animasi interaktif dalam membuat cerita pendek.
8.	Pengetahuan konteks sosial	Responden tidak mengetahui konteks sosial
9.	Penyampaian materi melalui konteks sosial	Responden belum mengetahui konteks sosial
10.	Kolaborasi media animasi dengan konteks sosial	Responden perlu untuk mengembangkan imajinasi

Sumber: Data Primer SMAN 1 Ungaran

Kebertrimaan media dalam uji coba terbatas dapat diketahui dari hasil skor peserta didik secara umum mencapai hasil yang sesuai dengan pedoman penilaian. Nilai yang dicapai peserta didik pada kelas uji coba terbatas melalui media animasi interaktif berbasis konteks sosial sudah sesuai dengan pedoman penilaian, sedangkan sebelum uji coba media animasi interaktif berbasis konteks sosial ada beberapa peserta didik yang belum sesuai dengan pedoman penilaian.

Pada uji coba sesudah penerapan media animasi interaktif berbasis konteks sosial pada kelas XI berjumlah 35 peserta didik sudah mencapai kesesuaian berdasarkan pedoman penilaian. Pada uji coba terbatas penerapan media animasi interaktif berbasis konteks sosial ada peningkatan kemampuan peserta didik menulis cerita pendek. Peningkatan ini tampak pada persentase jumlah nilai kesesuaian pada pedoman penilaian peserta didik yang lebih tinggi daripada uji coba sebelum penerapan media. Berdasarkan hasil data nilai peserta didik, kesesuaian pada pedoman penilaian peserta didik sudah tercapai.

b. Hasil Data Lapangan Siswa SMAN 1 Jepara

Hasil data lapangan kepada peserta didik mengenai penggunaan produk pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Data diperoleh dari 33 siswa kelas XI dan guru SMAN 1 Jepara mengenai penggunaan produk pengembangan dalam pembelajaran menulis cerita pendek dapat disimpulkan bahwa media animasi interaktif berbasis konteks sosial sangat membantu dalam proses belajar mengajar terutama pada saat menulis cerita pendek. Media animasi interaktif berbasis konteks sosial tepat digunakan karena mampu merangsang imajinasi peserta didik dalam menulis cerita pendek. Sehingga memudahkan peserta didik dalam menemukan ide dalam menulis cerita pendek.

Keberterimaan media dalam uji coba terbatas dapat diketahui dari hasil skor peserta didik secara umum mencapai hasil yang sesuai dengan pedoman penilaian. Nilai yang dicapai peserta didik pada kelas uji coba terbatas melalui media animasi interaktif berbasis konteks sosial sudah sesuai dengan pedoman penilaian, sedangkan sebelum uji coba media animasi interaktif berbasis konteks sosial ada beberapa peserta didik yang belum sesuai dengan pedoman penilaian.

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Angket dan Wawancara Siswa dan Guru

No	Pedoman Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Pendapat responden mengenai cerita pendek	Responden mengetahui tentang cerita pendek.
2.	Responden mendapat materi cerita	Responden sudah pernah memdapatkan cerita pendek
3.	Kesulitan dalam membuat cerita pendek	Responden mengalami kesulitan dalam membuat cerita pendek
4.	Perlunya media dalam membuat cerita pendek	Responden menjawab perlu untuk mempermudah dalam membuat cerita pendek.
5.	Pengetahuan media animasi interaktif	Responden sedikit yang mengetahui tentang media animasi interaktif
6.	Media animasi interaktif dalam membuat cerita pendek	Belum pernah ada yang menerapkan media animasi interaktif dalam membuat cerita pendek.
8.	Pengetahuan konteks sosial	Responden tidak mengetahui konteks sosial
9.	Penyampaian materi melalui konteks sosial	Responden belum mengetahui konteks sosial
10.	Kolaborasi media animasi dengan konteks sosial	Responden perlu untuk mengembangkan imajinasi

Sumber: Data Primer Peserta didik Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Pada uji coba penerapan media animasi interaktif berbasis konteks sosial ada peningkatan kemampuan peserta didik SMAN 1 Ungaran dan SMAN 1 Jepara dalam menulis cerita pendek. Berdasarkan kedua hasil data nilai peserta didik, kesesuaian pada pedoman penilaian peserta didik kelas XI sudah tercapai.

Dengan demikian, pembelajaran menulis cerita pendek dengan media animasi interaktif berbasis konteks sosial telah tuntas secara klasikal. Hal ini sesuai dengan Depdikbud (1994:36) bahwa suatu kelas dinyatakan telah tuntas belajar apabila di kelas tersebut telah terdapat 85% yang telah mencapai daya serap $\geq$ Ketuntasan Belajar.

D. Simpulan dan Saran

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa analisis kebutuhan guru dan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerita pendek ini masih ditemukan adanya kendala dalam proses belajar mengajar terutama pada media pembelajaran. Adapun uji coba terbatas juga masih mengalami kendala, hal tersebut mengacu pada pemahaman peserta didik tentang menulis cerita pendek. Oleh karena itu, dalam uji coba terbatas masih diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menulis cerita pendek agar hasil cerita pendek yang diproduksi peserta didik sesuai dengan kriteria. Pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam menulis cerita pendek. Fakta yang diperoleh pada uji coba terbatas menunjukkan adanya kebutuhan penekanan terhadap pembelajaran menulis cerita pendek maka diperlukan media pembelajaran yang tepat. Adapun media tersebut adalah media animasi interaktif berbasis konteks sosial. Media animasi interaktif berbasis konteks sosial yang berisi konten tentang defisini, unsur-unsur cerita pendek, teknik menyusun cerita pendek, dan contoh cerita pendek.

Berdasarkan uji coba terbatas diperoleh tanggapan dari hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa media animasi interaktif berbasis konteks sosial sangat diperlukan dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Pada uji coba luas penerapan media animasi interaktif berbasis konteks sosial ada peningkatan kemampuan peserta didik menulis cerita pendek. Peningkatan ini tampak pada persentase jumlah nilai kesesuaian berdasarkan pedoman penilaian peserta didik yang lebih tinggi daripada uji coba terbatas sebelum penerapan metode pada peserta didik di SMAN 1 Ungaran dan SMAN 1 Jepara sudah tercapai. Dengan demikian, pembelajaran menulis cerita pendek dengan media animasi interaktif berbasis konteks sosial ini telah tuntas secara klasikal.

2. Saran

a. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar.
b. Pengenalan media animasi interaktif dapat membuat peserta didik kreatif dalam menulis cerita pendek.
c. Pengenalan pembelajaran kolaboratif konteks sosial dapat membantu peserta didik mengembangkan imajinasi dalam menulis cerita pendek.

DAFTAR PUSTAKA

Aminuddin. 1996. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Depdiknas. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Huang, Yeueh, and Tien-Chi Huang. 2008. "Using Animation Learning in a Writing Narative". *Journal*. Department of Engineering Science, national Cheng Kuang University, Taiwan. Educational Technology and Society, 11 (2), page 3 – 15.

Herskovits, Melville J. 1996. "Organisasi Sosial: Struktur Masyarakat.", *Pokok-Pokok Antropologi Budaya (Ed.T.O.)* Ihromi. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Koentjaraningrat. 1994. Kebudayaan Jawa. Jakarta: Balai Pustaka.

Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Richards, H.,dan Rodgers, J.2003. Dialogue Study of Contex Sosial. *Journal*. Volume 29, Number 1, *Spring* 2012, Page 1-30 | 10.1353/atj.2012.0003

Rumini, dan Sundari. 2005. "Belajar Pembelajaran: Pembelajaran Inovatif.*Makalah*. Diseminarkan pada Sosialisasi Hasil Pelatihan Pembelajaran Inovatif pada tanggal 11 September 2005.

Saripuddin. 1996. “Pembelajaran dalam Konteks Sosial”.*Makalah.* Diseminarkan pada Sosialisasi Hasil Pelatihan SEAMEO-RESCAM: Ditdikmenum.

Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi* (judul asli: *An Introduction to Fiction*). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugandi. 2007. “Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar”. *Makalah.* Diseminarkan pada Sosialisasi Hasil Pelatihan Pembelajaran Inovatif di Bandung pada tanggal 23 Maret 2007.

Sugihastuti dan Rudi Ekapeserta didiknto. 1999. *Teori Prosa Indonesia.* Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Produk dan Buku Panduan Media Animasi Interaktif Konteks Sosial

PANDUAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF BERMUATAN KONTEKS SOSIAL DI SMA

TIM PENYUSUN:

Dra. Ambarini Asriningsari, M.Hum.	**NIDN 0612055701**
Azzah Nayla, S.Pd., M.Pd.	**NIDN 0614088501**
Dra. Rosalina Br. Ginting, M.Si.	**NIDN 0024096401**

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2017

PRAKATA

Segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karuniNya sehingga "**Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Berbasis Animasi Interaktif Bermuatan Konteks Sosial di SMA"** ini dapat terwujud. Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada Dirjen DIKTI Pusat dan Ketua Lembaga Penelitian Universitas PGRI Semarang beserta staf yang telah memfasilitasi jalannya penyusunan pedoman ini. Terima kasih juga kami ucapkan kepada Kepala SMA Negeri 9 Semarang, SMA, Negeri 1 Ungaran, SMA Negeri 1 Demak, SMA Negeri 1 Jepara, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada kami untuk menyusun pedoman ini. Kami juga mengucapkan terima kasih pada para pihak yang terlibat. Kami menyadari bahwa pedoman ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik yang membangun demi perbaikan pedoman ini sangat kami harapkan.

Semarang, Juli 2017

Tim Penyusun,

I. RANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF KONTEKS SOSIAL

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Atas
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/I
Tema : Pedesaan
Materi Pokok : Teks Cerita Pendek
Alokasi Waktu : 90 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	**Indikator Pencapaian**
1.3 Mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannya sebagai sarana komunikasi dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi lisan dan tulis melalui teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama.	1.2.1 Menggunakan kata, istilah, atau ungkapan bahasa Indonesia dalam mengekspresikan makna Teks Cerita Pendek baik lisan maupun tulis.
2.3 Menunjukkan perilaku jujur, peduli, santun, dan tanggung jawab dalam penggunaan bahasa Indonesia untuk menjelaskan film/drama, humor, dan laga	**Jujur** 2.1.7 Berperilaku tidak berbohong pada kegiatan mengartikan kata sulit, menemukan pesan, menyusun pesan 2.1.8 Berperilaku selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain. **Tanggung jawab** 2.1.9 Berperilaku selalu melaksanakan tugas dan

	kewajibannya dengan baik pada kegiatan pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek 2.1.10 Berperilaku selalu menyelesaikan tugas dengan data atau informasi yang dapat dipercaya pada kegiatan pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek **Santun** 2.1.11 Menggunaakan pilihan kata, ekspresi, dan gestur santun. 2.1.12 Berperilaku yang menunjukkan sifat halus dan baik dari sudut pandang bahasa maupun tata perilakunya.
3.6 Menganalisis teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik melalui lisan maupun tulisan	3.1.13 Menjelaskan hakikat Teks Cerita Pendek 3.1.14 Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik Teks Cerita Pendek 3.1.15 Menjelaskan teknik penyusunan Teks Cerita Pendek
4.2 Memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan mupun tulisan	4.1.2 Memproduksi Teks Cerita Pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan hakikat teks cerita pendek.
2. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan unsur teks cerita pendek.
3. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi,dan mengerjakan LK,siswa dapat menjelaskan teknik penyusunan teks cerita pendek.
4. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi, dan berlatih,siswa dapat memproduksi teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur intrinsik.

D. Materi Pembelajaran

1.Pemahaman Teks Cerita Pendek

a. Hakikat Teks Cerita Pendek

b. Unsur intrinsik dan ekstrinsik Teks Cerita Pendek

c. Teknik penyusunan Teks Cerita Pendek

3. Memproduksi Teks Cerita Pendek

Menulis Teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur intrinsik.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan

Model Pembelajaran : Group Investigasion

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media : Animasi Konteks Sosial
2. Alat dan bahan : contoh Teks Cerita Pendek yang berjudul “Lomba”.
3. Sumber Belajar : *Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik* . 2013. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Bahasa Indonesia. 2013. Intan Pariwara.

Langkah-langkah Pembelajaran

Bagian	**Kegiatan Pembelajarn**	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	a. Siswa memberi salam hormat kepada guru, berdoa, dan mengkondisikan diri siap belajar. b. Siswa bertanya jawab (dengan siswa yang lain dan guru) berkaitan dengan materi Teks Cerita Pendek yang akan dipelajari dengan menggunkan media animasi. c. Siswa menyimak tujuan pembelajaran dan manfaat menguasai materi pembelajaran. d. Siswa menyimak pokok-pokok/cakupan meteri pembelajaran	2 menit
Inti	**Mengamati** a. Siswa dibagi menjadi empat kelompok setiap kelompok diberi contoh Teks Cerita Pendek yang berjudul "Lomba" dan membaca dengan cermat berkaitan dengan pengertian/hakikat Teks Cerita Pendek pada tanyangan animasi, (*dengan teliti dan tanggung jawab*).	2 menit
	Menanya b. Siswa secara berkelompok melakukan tanya jawab (antar anggota kelompok dan kelompok yang lain) tentang unsur teks cerita pendek yang terdiri dari unsur intrinsik dan ekstrinsik yang belum dipahami dan guru menjelaskan unsur teks cerita pendek (*dengan tutur kata yang santun*).	2 menit

	c. Siswa berdiskusi tentang memahami, menemukan, dan menerapkan unsur teks cerita pendek pada teks cerita pendek yang berjudul “Lomba” (*dengan saling menghargai pendapat teman dengan bahasa yang santun).*	
	Mengumpulkan Data d. Secara berkelompok siswa mencatat unsur teks cerita pendek yang berjudul “Lomba” (*dengan penuh tanggung jawab*). e. Siswa berduskusi membahas teknik penyusunan teks cerita pendek (*dengan tutur kata yang santun dan penuh tanggung jawab*). f. Siswa menyimpulkan pengertian, unsur teks cerita pendek, dan teknik penyusunan teks cerita pendek, serta membahas bersama dengan guru (*dengan jujur dan penuh tanggung jawab).*	3 menit
	Mengasosiasi b. Secara individu siswa menulis teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik (*dengan responsive, jujur ,dan penuh tanggung jawab).*	2 menit
	Mengomunikasikan c. Siswa secara bergantian mempresentasikan hasil pekerjaannya (*dengan tutur kata yang santun*). d. Siswa yang lain menanggapi hasil presentasi temannya (*dengan penggunaan bahasa santun, jujur dan penuh tanggung jawab).*	2 menit
Penutup	d. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang diajarkan tentang Teks Cerita Pendek.	2 Menit

	e. Siswa melalukan refleksi terkait pembelajaran yang baru berlangsung dengan membuat catatan penguasaan materi. f. Siswa memperoleh tugas pengayaan untuk menulis cerita pendek yang berkaitan dengan lingkungan sekitar (konteks sosial) dan menemukan unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam teks cerita pendek tersebut.	

G. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

1. **Sikap Spiritual**
   a. Teknik Penilaian : Observasi
   b. Bentuk instrumen : Lembar Observasi
   c. Kisi-kisi :

Lembar Observasi

Sikap Spiritual

No.	Sikap/Nilai	Indikator	Butir skor
1	Menghargai dan mensyukuri keberadaan bahasa Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	Menggunakan kata, istilah, atau ungkapan bahasa Indonesia dalam mengekspresikan makna Teks Cerita Pendek baik lisan maupun tulis.	5

2. **Penilaian Sikap**
   a. Teknik Penilaian : Observasi
   b. Bentuk instrumen : Lembar Observasi
   c. Kisi-kisi

Lembar Observasi

Sikap Spiritual

No	**Sikap/ Nilai**	**Indikator**	**Butir skor**
1	Jujur	Berperilaku tidak berbohong pada kegiatan mengartikan kata sulit	3
		Berperilaku selalu dapat dipercaya dalam perkataan	3
2	Tanggung jawab	Berperilaku selalu melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik pada kegiatan pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek	3
		Berperilaku selalu menyelesaikan tugas dengan data atau informasi yang dapat dipercaya pada kegiatan pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek	3
3	Santun	Menggunaakan pilihan kata, ekspresi, dan gestur santun.	4
		Berperilaku yang menunjukkan sifat halus dan baik dari sudut pandang bahasa maupun tata perilakunya.	4

3. Pengetahuan

a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis

b. Bentuk instrumen : Uraian

c. Kisi-kisi :

Indikator pencapaian	**Penilaian**		
	Teknik Penilaian	**Bentuk Instrumen**	**Soal/Instrumen**
1. Merumuskan pengertian atau hakikat teks cerita pendek. 2. Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik teks cerita pendek. 3. Menjelaskan teknik penyusunan teks cerita pendek. 4. Menulis teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik.	Tes Tertulis	Uraian	1. Apa pengertian teks cerita pendek? 2. Analisislah unsur teks cerita pendek! 3. Sebutkan teknik penyusunan teks cerita pendek! 4. Buatlah teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik!

No	Butir Soal	Skor maksimal
1.	Apa pengertian teks cerita pendek?	2
2.	Analisislah unsur teks cerita pendek!	2
3.	Sebutkan teknik penyusunan teks cerita pendek!	2
4.	Buatlah teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik!	4
	Jumlah	10

Penghitungan nilaian Akhir : $\frac{\text{Perolehan skor}}{10} \times 100$

4. Keterampilan

a. Teknik Penilaian : Unjuk Kerja

b. Bentuk instrumen : Produk

c. Kisi-kisi :

No.	**Indikator**	**Butir Soal**
1	Merumuskan pengertian atau hakikat teks cerita pendek.	Apa pengertian teks cerita pendek?
2	Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik teks cerita.	Analisislah unsur teks cerita pendek!
3	Menjelaskan teknik penyusunan teks cerita pendek.	Sebutkan teknik penyusunan teks cerita pendek!

4.	Menulis teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik.	Buatlah teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik!

No	Butir Soal	Skor maksimal
1.	Apa pengertian teks cerita pendek?	2
2.	Analisislah unsur teks cerita pendek!	2
3.	Sebutkan teknik penyusunan teks cerita pendek!	2
4.	Buatlah teks cerita pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik!	4
	Jumlah	10

Penghitungan nilaian Akhir : $\frac{\text{Perolehan skor}}{10} \times 100$

II. PEDOMAN PENILAIAN

I. Materi Kuliah : **Cerita Pendek**

II. Penyusun : Tim Peneliti

III. Komponen : Keterampilan Menulis

IV. Aspek : Menulis

V. Kompetensi Dasar dan Indikator :

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik melalui lisan maupun tulisan	3.1.16 Menjelaskan hakikat Teks Cerita Pendek 3.1.17 Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik Teks Cerita Pendek 3.1.18 Menjelaskan teknik penyusunan Teks Cerita Pendek
4.2 Memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan mupun tulisan	4.1.2 Memproduksi Teks Cerita Pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik.

VI. Tujuan Pembelajaran :

1. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan hakikat teks cerita pendek.
2. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan unsur teks cerita pendek.
3. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi,dan mengerjakan LK,siswa dapat menjelaskan teknik penyusunan teks cerita pendek.
4. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi, dan berlatih,siswa dapat

memproduksi teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur intrinsik.

VII. Sasaran : Media Pembelajaran

VIII. Teknik Penilaian : Unjuk Kerja

IX. Instrumen Penilaian : Skala Penilaian (*Rating Scale*)

No.	Aspek	Kriteria	Deskriptor	Skor Perolehan
1	Cerita			
	a. Kedalaman tendensi (tokoh, latar, tema, alur, amanat)	1) Sangat mendalam 2) Mendalam 3) Cukup mendalam 4) Kurang mendalam 5) Tidak mendalam	a) Sangat mendalam jika memasukkan 5 tendensi atau lebih b) Mendalam jika memasukkan 4 tendensi c) Kurang mendalam jika memasukkan 3 tendensi d) Cukup mendalam jika memasukkan 2 tendensi e) Tidak mendalam jika memasukkan 1 tendensi	16 - 20 13 - 16 9 - 12 5 - 8 1 - 4
	b. Ketercerminan tema dengan alur	1) Sangat tepat 2) Tepat 3) Cukup tepat 4) Kurang tepat 5) Tidak tepat	a) Jika alur sangat mencerminkan tema b) Jika alur mencerminkan tema c) Jika alur cukup mencerminkan tema d) jika alur kurang mencerminkan tema e) Jika alur tidak mencerminkan tema	16 - 20 13 - 16 9 - 12 5 - 8 1 - 4
	c. Variasi diksi yang digunakan	1) Sangat variasi 2) Variasi 3) Cukup variasi 4) Kurang variasi 5) Tidak variasi	a) Jika diksi sangat bervariasi b) Jika diksi bervariasi c) Jika diksi cukup bervariasi d) Jika diksi kurang bervariasi e) Jika diksi tidak bervariasi	16 - 20 13 - 16 9 - 12 5 - 8 1 - 4

	d. Dapat membangkitkan imajinasi pembaca	1) Sangat imajinatif 2) Imajinatif 3) Cukup imajinatif 4) Kurang imajinatif 5) Tidak imajinatif	a) Jika cerita sangat imajinatif b) Jika cerita imajinatif c) Jika cerita cukup imajinatif d) Jika gambar kurang menarik e) Jika cerita tidak imajinatif	16 - 20 13 - 16 9 - 12 5 - 8 1 - 4
	e. Kesesuaian cerita dengan konteks sosial	1) Sangat sesuai 2) Sesuai 3) Cukup sesuai 4) Kurang sesuai 5) Tidak sesuai	a) Jika cerita sangat sesuai dengan konteks sosial b) Jika cerita sesuai dengan konteks sosial c) Jika cerita cukup sesuai dengan konteks sosial d) Jika cerita kurang sesuai dengan konteks sosial e) Jika cerita tidak sesuai dengan konteks sosial	16 - 20 13 - 16 9 - 12 5 - 8 1 - 4

Nilai Akhir = $\frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}}$ x Skor Ideal (100)

Skala Nilai: A = 86-100

B = 71-85

C = 56-70

D = 41-55

E = 0-40

III. ISI MATERI DALAM MEDIA ANIMASI KONTEKS SOSIAL

A. **Pengertian Cerita Pendek**

1. Cerita pendek merupakan salah satu dari prosa fiksi
2. Biasa disebut prosa cerita, prosa narasi, narasi, atau cerita berplot
3. Kisahan atau cerita yang diemban oleh pelaku-pelaku tertentu
4. Cerita yang terjadi dalam latar serta tahapan sehingga menjalin suatu cerita
5. Rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya
6. Cerita tergantung panjang pendeknya isi cerita
7. Cerita pendek merupakan cerita yang padat
8. Cerita yang hanya berpusat pada satu tokoh saja.

B. **Unsur-Unsur Cerita Pendek**

1. Cerita pendek dibangun oleh unsur-unsur yang membentuk totalitas.
2. Unsur-unsur tersebut meliputi unsur intrinsic dan ekstrinsik

C. Unsur Intrinsik:

1. Tema
2. Alur (plot)
3. Tokoh dan penokohan
4. Latar (setting)
5. Pusat Pengisahan
6. Gaya Bahasa (style)

D. Unsur Ekstrinsik

1. Budaya
2. Ekonomi
3. Sosial
4. Politik

E. Teknik Menyusun Cerita Pendek

1. **Memilih tema**: tema dapat diperoleh berdasarkan pengalaman hidup sendiri, orang lain.

2. **Merangkai Cerita**: dari tema yang sudah diperoleh, tuangkan peristiwa demi peristiwa sesuai dengan imajinasi yang ada dalam pikiran si penulis.
3. **Menentukan tokoh**: pelaku diperoleh dari orang-orang terdekat atau yang sudah dikenal oleh penulis untuk melakukan peristiwa-peristiwa yang akan terjalin.
4. **Menentukan latar**: peristiwa-peristiwa yang terjalin yang diperankan oleh tokoh diperlukan latar. Pemilihan latar tergantung tempat kehidupan penulis cerita. Ini dipilih agar budaya, kehidupan sosial dapat digambarkan secara rinci oleh penulis cerita.
5. **Pemilihan pusat pengisahan**: untuk menceritakan peristiwa tergantung keinginan penulis. Penulis ingin berada dalam cerita dapat digunakan model "akuan", apabila penulis ingin berada di luar cerita dapat menggunakan model dalang atau "diaan", atau langsung dengan menggunakan nama tokoh.
6. **Penggunaan gaya bahasa**: gaya bahasa seorang penulis cerita tergantung kebutuhan. Ini merupakan style pribadi penulis dalam menuangkan ide ceritanya.
7. **Unsur ekstrinsik cerita pendek**: tergantung yang akan diangkat oleh penulis cerita pendek apa.

CONTOH CERPEN KONTEKS SOSIAL DENGAN TEMA "PERTANIAN/PEDESAAN"

"Lomba"

"Hayo……hayo….hayo….." , demikian teriakanku. "Wah burung-burung nggak mau pergi……hayo….hayo….hayo…." sekali lagi kuteriakkan. Pikirku agar burung-burung yang makan padi segera pergi. Tapi…..setelah lama kupikir mengapa ya aku harus menghalau burung, padahal lahan pertanian semakin sempit, semakin tidak ada ruang lagi untuk mencari makan, semakin sengsara burung itu. Aku takut jangan-jangan burung-burung gereja yang beterbangan menjadi hilang. Oh dunia menjadi sepi, menjadi tidak berarti hidup ini. Ya Tuhanku baru aku menyadari pentingnya burung gereja itu. Akhirnya kubiarkan saja burung-burung itu memakan padi, paling seberapa besar sih bulir-bulir padi itu dimakan burung.

Aku melanjutkan latihan membaca cerpen di tengah sawah yang sebentar-sebentar angin datang meniup kertas yang sedang kubawa. Besok pagi aku harus ikut lomba membaca cerpen di salah satu perguruan tinggi di Semarang dan aku belum menyampaikan hal ini kepada emakku.

“ Dul…… lho lagi ngapain kamu, itu burung-burung pada makan padi kok didiamkan saja” teriak emakku dari halaman belakang rumah. Kebetulan sawah kami menjadi satu dengan rumah.

“Yaaaa……Maaaak” jawabku sekenanya.

“Waduuuh….waduuuh…lha kalau burung-burung didiamkan kayak gitu, kita nanti mau makan apa? Makku sudah mulai marah-marah.

“Yaaaa……Maaaak…..hayo….hayo…..hayo….” kulanjutkan lagi teriakan-teriakan khas orang yang sedang menghalau burung. Hemmmm ini kulakukan hanya u menyenangkan hati emak. Kembali aku mempelajari cerpen yang akan kupakai untuk lomba. Kubiarkan burung-burung gereja kembali menikmati makan sorenya.

Sekitar pukul enam sore, emak sedang di dapur untuk menggoreng tempe. Itu menu makan malam yang paling aku suka. Kuhampiri Emak. Sambil ngelendot aku utarakan maksudku.

“ Mak…” sapaku perlahan.

“ Ada apa ta Le…? Tumben kamu ngelendot seperti ini….” Emakku heran dengan tingkah lakuku.

“ Emmmmm…..boleh nggak ya Mak…? Keraguanku muncul, suaraku terhenti mendadak seperti rem motor yang mendadak ngerem karena ada orang menyeberang. Aku mengerti Emak pasti tidak mengijinkan karena ikut lomba membutuhkan dana yang tidak sedikit.

“ Kalau ngomong mbok ya yang jelas…. Ada apa? Mau ke rumah bu likmu?.... kamu tahu sendiri ta Le, kalau emakmu itu belum panen jadi ya belum punya uang” Emakku langsung menebak, karena aku sudah lama ingin berlibur ke rumah bu lik di Jogja.

\”Nggak Mak……bukan itu” jawabku sambil menyaut tempe yang masih panas.

“ Ah…lha apa ta Le….kamu itu kalau ngomong *plendak-plenduk”* Emakku semakin penasaran.

“ Gini lho Mak….aku kan besok pagi harus ikut lomba membaca cerpen” jawabku.

“ Halah lha wong akan ikut lomba saja kok ngomongnya nggak *to the point”* Emakku nyaut sambil agak nggaya pakai Bahasa Ingris segala.

“ Lha iya Mak…Cuma kan harus mbayar kontribusi segala, aku Cuma punya tabungan Rp 30.000,- padahal kontribusinya kan Rp 50.000,- jadi kurang Rp 20.000,-, gimana Mak?” Aku berusaha menjelaskan. Aku tidak tahu Emakku paham tidak dengan istilah kontribusi. Kulihat muka Emakku menyiratkan kebingungan. Tandanya tidak segera merespon penjelasanku.

“ Oooo…..mbayarmu untuk lomba itu kurang Rp 20.000,- gitu ta?” Akhirnya Emak memahami sepemahamannya.

“ Iya Mak….gimana?” aku tidak sabar menunggu jawaban dari Emak. Kulihat Emak mengambil sesuatu dari balik *setagen.* Uang recehan ternyata terselip di balik *setagennya* , semuanya dikeluarkan.

“ Coba Le kamu hitung…. Ya itu yang Emak punya…. Cukup tidak cukup” begitu Emak ngomong sambil tangan yang kurus mengkilap mengeluarkan hartanya yang tersimpan rapi. Kuhitung rupiah demi rupiah, lembaran dua ribu yang sudah *kumel,* ada lima ribuan….oh….ternyata uang Emak kutata rapi dan jumlahnya Rp 25.000,-.

“ Mak…sisa lima ribu…” aku mendekati Emak sambil mengembalikan uang sisa.

“ Ya sudah ambil semua saja nggak pa..pa..sisanya untuk beli makan kalau lapar” begitu Emak menjawab dengan raut wajah penuh kasih. Duh Gusti…Engkau sungguh kasih kepadaku melalui Emakku. Begitu doaku. Semoga dengan limpahan kasih Tuhan dan kasih Emak aku mendapat anugerah yang luar biasa.

Pagi itu udara serasa sangat segar, embun pagi menyambut kedatangan sang matahari. Seperti hatiku saat ini nano-nano rasanya. Ya gembira, ya sedih, ya pilu. Gembira karena akhirnya aku bisa mengikuti lomba baca cerita pendek, sedih dan pilu, uang Emakku kugunakan untuk mbayar lomba. Aku bingung dengan uang ini.

Yaaaah… nanti Emak belanja pakai apa ya? Pertanyaan itu berkecamuk di dalam hatiku. Akhirnya sebelum berangkat sekolah aku mendekati Emak.

“ Mak…uang yang Rp 5.000,- ini aku tinggal saja, aku nggak usah sangu, kasihan Emak nanti belanja pakai apa?” begitu sambil kuserahkan uang Rp 5.000,- kepada Emak, langsung aku lari berangkat ke sekolah.

Aku diboncengkan Pak Budi, guruku, menuju ke Semarang. Dari sekolahku ke Perguruan Tinggi tempat aku ikut lomba sekitar 20 km. Kuikuti lomba dengan lancar, dan akhirnya aku masuk final. Deg…..aku tidak percaya ketika namaku dipanggil oleh panitia dan disuruh maju untuk menerima hadiah, aku masih tidak percaya ketika aku sebagai juara pertama. Waktu itu menunjukkan pukul 19.15 sudah gelap memang. Aku merasa mimpi, pipiku kutepuk-tepuk untuk memastikan bahwa peristiwa ini bukan mimpi. Sampai aku bertanya kepada Ibu panitia.

“ Bu betul ini aku sebagai juara pertama” tanyaku tidak percaya, sambil menepuk-nepuk kedua pipiku.

“Ya betul Mas, kamu juara pertama…kenapa” Ibu panitia menjawab sambil tersenyum. Senyuman itu begitu manis dan mempesona.

Begitu aku turun dari boncengan Pak Budi, aku lari masuk rumah.

“Maaak…..Maaak….aku juara Mak….” Aku menghamburkan pelukanku sambil menyerahkan piala dan uang hadiah satu juta rupiah.

“ *Duh Gusti Ingkan makaryo jagad…..matur nuwun Gusti Panjenengan sampun maringi berkah ingkang kathah*” itu jawaban Emakku.

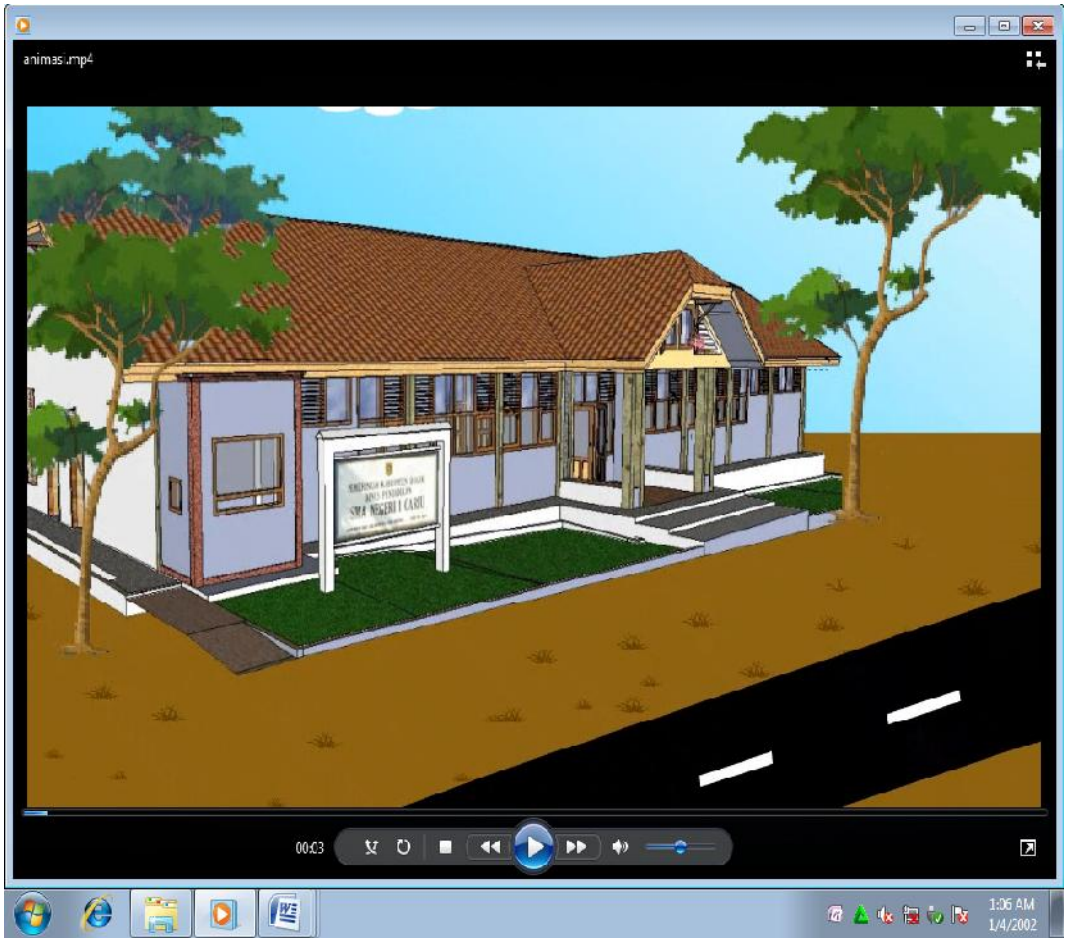
28 November 2016

Ambarini Asriningsari

IV. PROSEDUR PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA MEDIA ANIMASI INTERAKTIF KONTEKS SOSIAL

Dalam sistem pembelajaran dengan Media Media Animasi Interaktif Konteks Sosial, seorang pendidik tidak langsung menyajikan bahan pelajaran, akan tetapi peserta didik diberi peluang untuk menemukan sendiri suatu persoalan dengan menggunakan konteks sosial. Berikut alur dari proses pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan Media Animasi Interaktif Konteks Sosial.

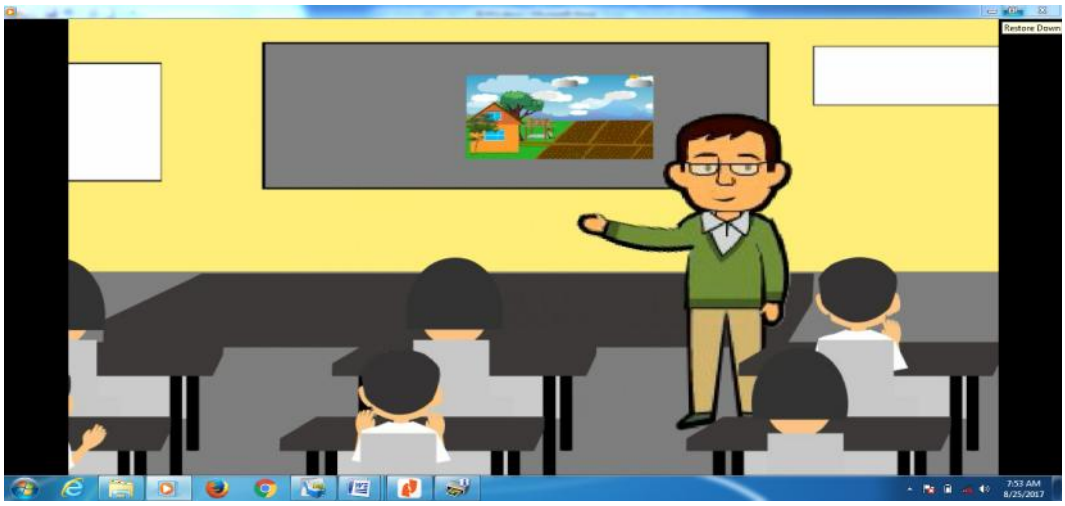
1. Pembukaan



2. Menjelaskan Konten Cerpen

a. Pengertian Cerita Pendek

1. Cerita pendek merupakan salah satu dari prosa fiksi
2. Biasa disebut prosa cerita, prosa narasi, narasi, atau cerita berplot
3. Kisahan atau cerita yang diemban oleh pelaku-pelaku tertentu
4. Cerita yang terjadi dalam latar serta tahapan sehingga menjalin suatu cerita
5. Rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya
6. Cerita tergantung panjang pendeknya isi cerita
7. Cerita pendek merupakan cerita yang padat
8. Cerita yang hanya berpusat pada satu tokoh saja.

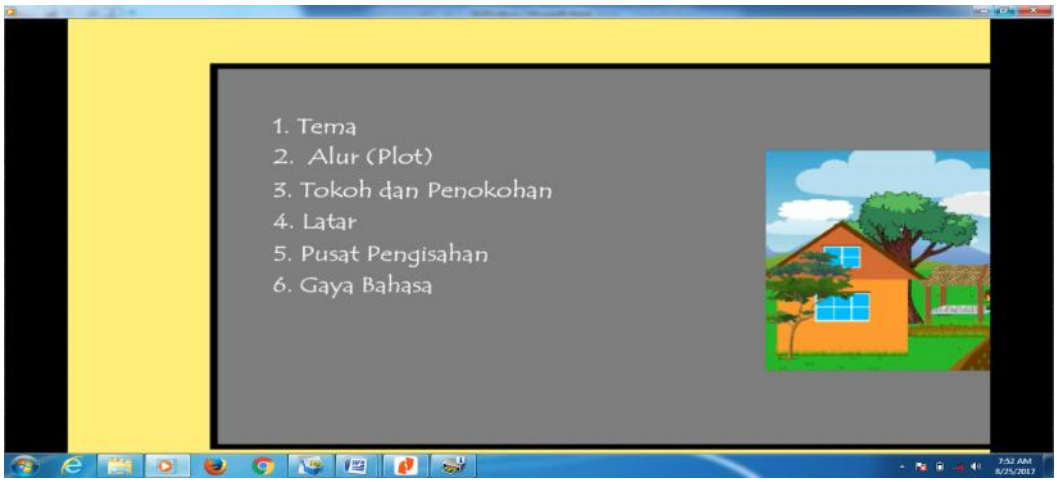


b. Unsur-Unsur Cerita Pendek

1. Cerita pendek dibangun oleh unsur-unsur yang membentuk totalitas.
2. Unsure-unsur tersebut meliputi unsur intrinsik dan ekstrinsik.

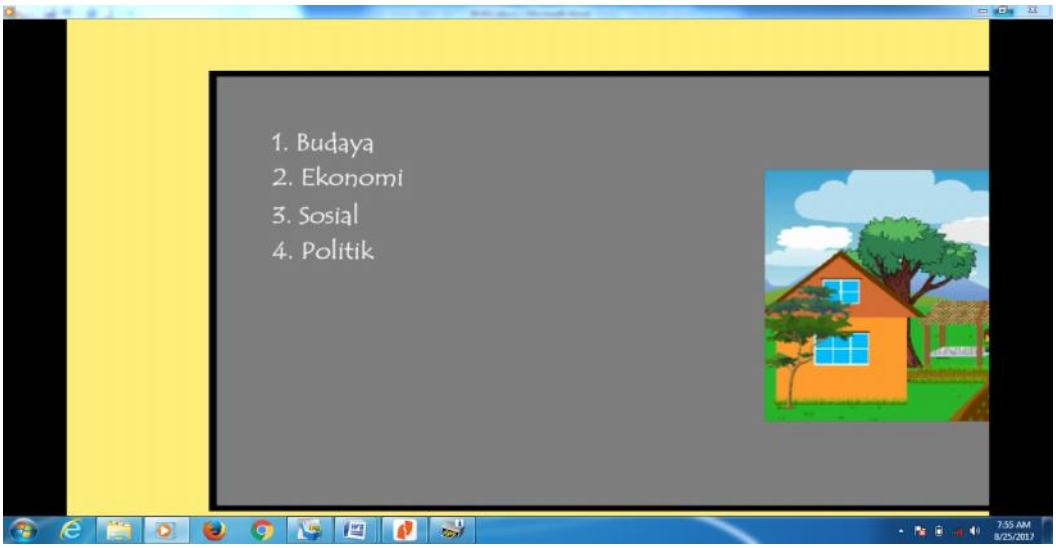
c. Unsur Intrinsik

1. Tema
2. Alur (plot)
3. Tokoh dan penokohan
4. Latar (setting)
5. Pusat Pengisahan
6. Gaya Bahasa (style)



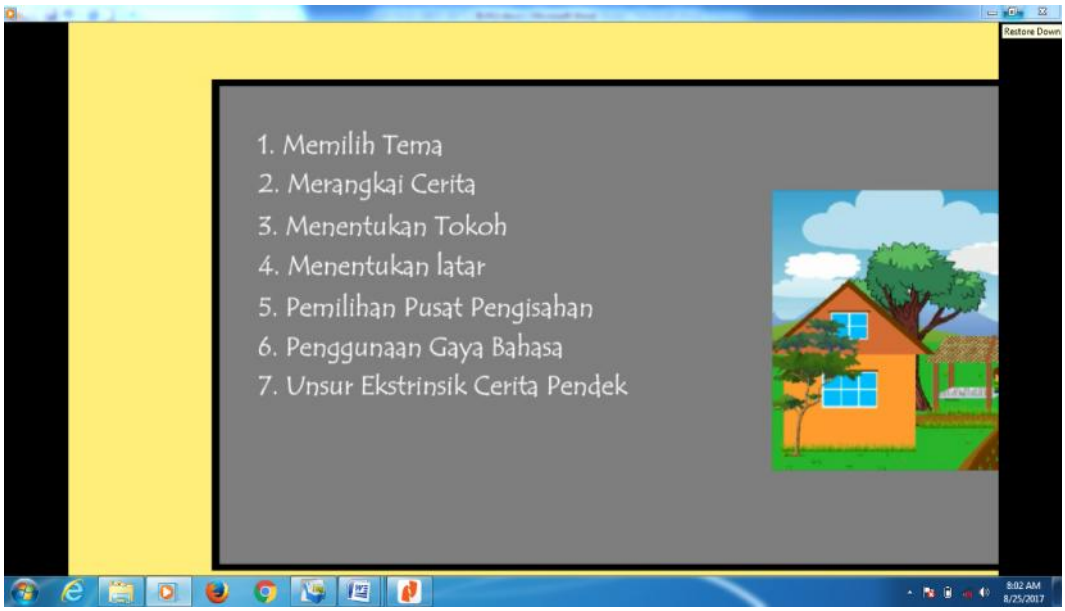
d. Unsur Ekstrinsik

1. Budaya
2. Ekonomi
3. Sosial
4. Politik



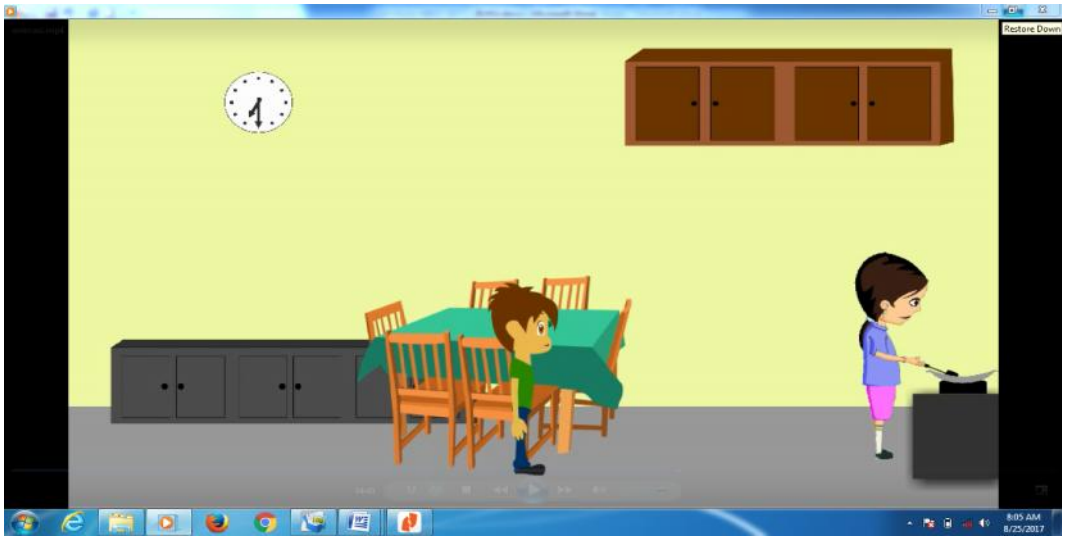
e. Teknik Menyusun Cerita Pendek

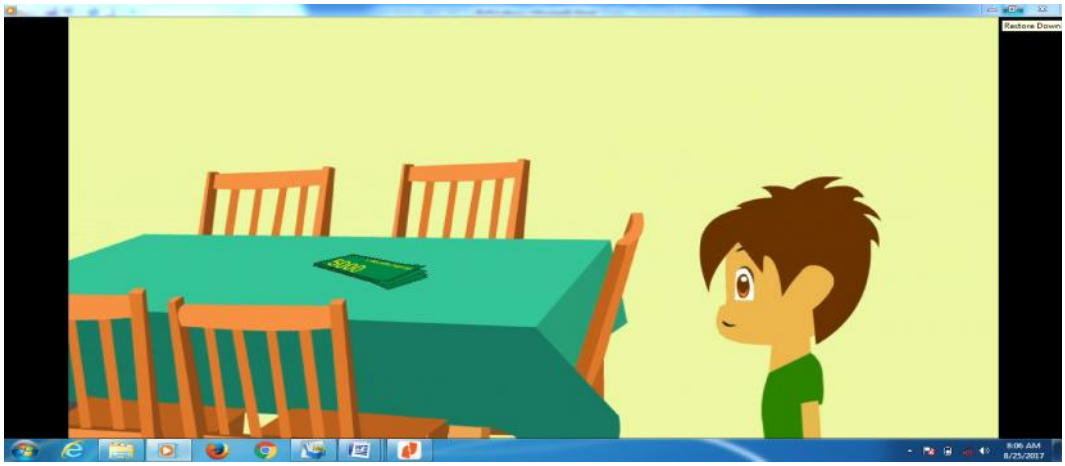
1. **Memilih tema**: tema dapat diperoleh berdasarkan pengalaman hidup sendiri, orang lain.
2. **Merangkai Cerita**: dari tema yang sudah diperoleh, tuangkan peristiwa demi peristiwa sesuai dengan imajinasi yang ada dalam pikiran si penulis.
3. **Menentukan tokoh**: pelaku diperoleh dari orang-orang terdekat atau yang sudah dikenal oleh penulis untuk melakukan peristiwa-peristiwa yang akan terjalin.
4. **Menentukan latar**: peristiwa-peristiwa yang terjalin yang diperankan oleh tokoh diperlukan latar. Pemilihan latar tergantung tempat kehidupan penulis cerita. Ini dipilih agar budaya, kehidupan sosial dapat digambarkan secara rinci oleh penulis cerita.
5. **Pemilihan pusat pengisahan**: untuk menceritakan peristiwa tergantung keinginan penulis. Penulis ingin berada dalam cerita dapat digunakan model "akuan", apabila penulis ingin berada di luar cerita dapat menggunakan model dalang atau "diaan", atau langsung dengan menggunakan nama tokoh.
6. **Penggunaan gaya bahasa**: gaya bahasa seorang penulis cerita tergantung kebutuhan. Ini merupakan style pribadi penulis dalam menuangkan ide ceritanya.
7. **Unsur ekstrinsik cerita pendek**: tergantung yang akan diangkat oleh penulis cerita pendek apa.



3. Contoh Cerita Pendek

Restore Down
8:05 AM
8/25/2017


Restore Down
8:05 AM
8/25/2017


Restore Down
8:06 AM
8/25/2017

SMA NEGERI

PERGURUAN TINGGI

SELAMAT DATANG
PESERTA
LOMBA BACA CERPEN
Restore Down
8:10 AM
8/25/2017

A BACA CERI
Restore Down
8:11 AM
8/25/2017

Daftar Pustaka

Aminuddin. 1996. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Depdiknas. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Huang, Yeueh, and Tien-Chi Huang. 2008. "Using Animation Learning in a Writing Narative". *Journal.* Department of Engineering Science, national Cheng Kuang University, Taiwan. Educational Technology and Society, 11 (2), page 3 – 15.

Herskovits, Melville J. 1996. "Organisasi Sosial: Struktur Masyarakat.", *Pokok-Pokok Antropologi Budaya (Ed.T.O.)* Ihromi. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Koentjaraningrat. 1994. Kebudayaan Jawa. Jakarta: Balai Pustaka.

Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Richards, H.,dan Rodgers, J.2003. Dialogue Study of Contex Social. *Journal*. Volume 29, Number 1, *Spring* 2012, Page 1-30 | 10.1353/atj.2012.0003

Rumini, dan Sundari. 2005. "Belajar Pembelajaran: Pembelajaran Inovatif.*Makalah.* Diseminarkan pada Sosialisasi Hasil Pelatihan Pembelajaran Inovatif pada tanggal 11 September 2005.

Saripuddin. 1996. "Pembelajaran dalam Konteks Sosial".*Makalah.* Diseminarkan pada Sosialisasi Hasil Pelatihan SEAMEO-RESCAM: Ditdikmenum.

Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi* (judul asli: *An Introduction to Fiction*). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugandi. 2007. "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar". *Makalah.* Diseminarkan pada Sosialisasi Hasil Pelatihan Pembelajaran Inovatif di Bandung pada tanggal 23 Maret 2007.

Sugihastuti dan Rudi Ekasiswanto. 1999. *Teori Prosa Indonesia.* Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Suharianto, S. 1982. *Dasar-dasar Teori sastra*. Surakarta: Widya Dura.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Takim. 2005. "Media Teknik Jigsaw dalam Pembelajaran Menulis Puisi". *Jurnal Pendidikan* No.05/Th.IV/ Desember 2005 Hal. 16-32.

Tanti, Nur Umi. 2007. "Keefektifan Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Media Animasi dan Media Mading pada Siswa SMA". *Tesis*. Semarang: Program Pascasarjana Unnes.

Thohir, Mudjahirin. 2007. *Memahami Kebudayaan: Teori, Metodologi, dan Aplikasi.* Semarang: Fasindo.

Lampiran 2 **HASIL CERITA PENDEK SMAN 1 JEPARA DAN SMAN 1 UNGARAN**

A. Hasil Cerita Pendek SMAN 1 Jepara yang Sesuai Kriteria

Alam Sang Penyelamat

Pada suatu pagi yang cerah di sebuah bukit yang sangat tenang dan damai, dimana banyak burung berkicau dengan suka cita dan pepohonan yang menari – nari ke sana kemari. Namun, ketenangan itu terusik dengan suara mesin yang memekikan telinga, dan juga suara gemuruh dari pepohonan yang tumbang. Tak jauh dari tempat tersebut, tinggalah seorang kakek yang sudah sangat tua dan renta. Ia terbangun dari tidurnya akibat dari suara yang memekikan telinganya itu. Dengan segera kakek bangun dari kursi bambunya dan menuju sumber suara tersebut. Betapa terkejutnya sang kakek ketika melihat banyak pepohonan yang sudah ditebang dan menjadi gundul karena perbuatan para penebang kayu.

“Hey kalian hentikan perbuatan itu,” teriak sang kakek kepada gerombolan penebang kayu.

Tetapi para penebang kayu di dalam hutan itu tidak memperdulikan sedikitpun perkataan sang kakek. Setelah berusaha dengan sekuat tenaganya, sang kakek berhasil mendekat ke arah penebang kayu. Dia pun menghentikan penebangan tersebut dengan berdiri di dekat gergaji mesin itu.

“Apa yang kau lakukan Pak Tua, apa kau mau cari mati disini,” teriak salah seorang dari penebang kayu tersebut.

“Aku tidak akan membiarkan kalian terus menebang pepohonan di hutan ini. Apakah kalian tidak mengetahui bahwa banyak sekali makhluk hidup yang sangat bergantung dengan hutan ini. Apakah kau juga tidak mengetahui akibat yang akan terjadi jika semua pohon di sini habis kau tebangi,” teriak kakek itu.

Para penebang pohon yang meras terganggu dengan kehadiran sang kakek merasa kesal, bahkan salah seorang dari mereka membawa sang kakek dengan paksa untuk menjauhi lokasi tersebut.

Pohon yang mereka tebangi merupakan kawasan hutan yang berada di atas bukit. Hutan tersebut pada mulanya sangat asri, tetapi semenjak kehadiran perusahaan Furniture di bawah kaki bukit, banyak orang di kaki bukit berbondong – bondong menebang kayu untuk dijual ke perusahaan Furniture.

Sang kakekpun tidak tingal diam, dia segera pergi menemui kepala desa. Dia mengadukan semua kejadian itu. Namun, bukannya kepala desa membantunya, dia malah menyarankan sang kakek untuk pindah dari rumahnya dan tinggal di bawah bukit seperti yang lain.

Mendengar jawaban tersebut sang kakek merasa kecewa dengan kepala desa, dia tidak menyangka ternyata orang – orang di sini juga ikut terlibat dalam kejadian yang sangat memalukan itu. Dengan hati yang sangat pedih sang kakek menuju rumanya.

Di sepanjang jalan dia termenung dan mengingat kembali masa – masa kecilnya. Masa dimana dia dan teman – temannya bermain di atas bukit itu. Banyak sekali binatang yang mereka temui, seperti burung dan rusa. Mereka juga selalu menjaga hutan itu. Tak jarang ketika sang kakek kecil, dia dan teman – temannya sering bertengkar dengan pemburu hutan. Namun kini, jaman telah berubah, hutan telah menjadi gundul dan binatang – binatang telah kehilangan tempatnya. Musuh mereka yang dahulu pemburu kini berubah menjadi penebang kayu.

Hal yang menambah kesedihan sang kakek itu adalah tiada lagi pemuda – pemuda yang peduli dengan hutan, bahkan merekalah yang menjadi dalang di balik kehancuran hutan itu. Setelah berjalan dengan cukup lama sang kakek pun tiba di rumahnya. Ia pun duduk di kursi bambunya dan mencari jalan keluar untuk menghentikan itu semua.

“Aku tidak bisa menghentikan para penebang kayu itu, kalau begitu aku akan menanam pepohonan. Jika mereka merubuhkan satu pohon, aku akan menanam sepuluh pohon,” kata kakek tersebut.

Mulai dari hari itu sang kakek terus menanam pepohonan tiada henti. Hari telah berganti, pepohonan di atas bukit telah hampir habis, dan pohon – pohon yang kakek tanam masih sangat kecil. Perbuatan kakek ini dilihat oleh para penebang kayu itu, tetapi mereka tidak segera sadar dengan apa yang mereka perbuat, malahan mereka menginjak – nginjak bibit pohon yang kakek tanam. Kejadian tersebut semakin bertambah parah, mereka kini menebang kayu dengan menggunakan mesin yang lebih canggih dari biasanya.

Benar saja, tak sampai satu bulan pepohonan di atas bukit itu telah habis ditebang, yang ada hanyalah bibit – bibit kecil yang sedang berkembang. Hingga tibalah suatu hari yang sangat mengerikan itu. Hujan turun dengan sangat derasanya. Hujan itu bahkan terus berlangsung selama 3 hari 3 malam tanpa henti. Pada malam harinya ketika sang kakek tengah tertidur lelap, dia mendengar suara gemuruh yang sangat besar, tetapi karena rasa kantuk yang sangat luar biasa akibat kelelahan menanam pohon dia terus tertidur dan tidak memperdulikan suara itu.

Keesokan paginya betapa terkejutnya sang kakek ketika melihat tanah yang ada di sekitar rumahnya amblas, lalu dia melihat ke arah perkampungan penduduk dia pun sangat terkejut melihat suatu pemandangan yang sangat mengerikan, desa kecil yang berada tepat di bawah bukit itu kini telah hilang tertimbun tanah.

Sang kakek pun merasa sedih karena usaha yang dia lakukan selama ini tidak bisa mencegah bencana yang ia takutkan itu. Meskipun begitu sang kakek bersyukur dia satu – satunya yang selamat dari kejadian mengerikan itu. Dia merasa bahwa alamlah yang telah menolong dirinya. Semanjak kejadian itu, dia terus menanam bibit pohon di hutan dan mengembalikan keadaan hutan seperti dulu lagi.

B. Hasil Cerita Pendek SMAN 1 Jepara yang Belum Sesuai Kriteria

LIBURANKU

Ketika aku di kelas 8 SMP, sekolah mengadakan study tour ke Bandung – Jakarta. Aku dan teman – temanku ikut study tour itu. Kami berkumpul di sekolah jam setengah 3 sore dan kami berangkat jam 3 sore, untungnya kelasku satu bis. Diperjalan kita bercerita dan bernyanyi agar perjalanan tidak sunyi dan berasa seru. Dan kita sampai di Bandung jam 4 pagi. Kami beristirahat, mandi, dan makan di tempat istirahat di wilayah Bandung Barat.

Kami memulai study tour di Museum Geology Bandung. Di museum banyak sekali peninggalan – peninggalan mulai dari zaman batu, tulang – tulang dinosaurus, species makhluk hidup yang hidup pada zaman dahulu, perkembangan bumi, dan fenomena – fenomena yang ada di bumi. Disitu kami banyak belajar tentang perkembangan bumi.

Setelah mengunjungi museum geology kami pergi ke Cibaduyut. Cibaduyut adalah tempat atau pusat oleh – oleh yang paling terkenal di Bandung. Di Cibaduyut sebetulnya aku hanya membeli sedikit barang karena kata guru saat pulang study tour kita akan di mampirkan di tempat oleh – oleh, jadi aku hanya membeli sedikit.

Kami menuju tempat wisata yang ketiga yaitu di Gunung Perahu tapi sebelum itu kami makan siang dulu di tempat makan yang terlektak di kaki gunung. Tempat makan itu menyambung pada villa – villah kecil disana. Tempatnya menarik dan indah karena suasananya yang sejuk dan pemandangannya yang bagus. Setelah makan kami menuju di puncak gunung perahu tetapi bis kita tidak bisa menuju sampe puncak ahasil kita menggunakan travel untuk bisa sampe di atas gunung. Sampainya di atas gunung aku begitu senang Karena pemandangannya yang sangat indah dan suasana yang dingin. Aku sangat menikmati keindahan ciptaan Tuhan ini. Tak lupa mengabadikan momen ini lewat foto, banyak sekali foto yang aku peroleh waktu disana. Setelah puas kami kembali ke bis karena mendapatkan instruksi dari pemandu untuk kembali ke bis. Kita menuju ke Jakarta, perjalanan Bandung – Jakarta lumayan memakan waktu yang lama di karenakan jarak yang cukup jauh dan ditambah dengan macet. Sebelum itu kami menuju tempat makan untuk makan malam dan segera meluncur ke Jakarta. Di Jakarta kami menginap di tempat penginapan yang terletak di Jakarta Selatan. Perjalanan tadi cukup melelahkan tapi aku dan teman – temanku tidak langsung tidur, kami malah bercerita, nonton televisi sambil makan – makan. Kami tidur jam setengah 12 malam dan berencana bangun pagi untuk berjalan – jalan di sekitar penginapan.

Kami bangun dan langsung disuruh mandi, kami tidak jadi berjalan – jalan karena kami telat bangun. Setelah tunggu menunggu mandi dan beres – beres barang kami menuju ke ruang makan untuk makan pagi. Setelah makan pagi dan semuanya beres kami menuju ke Monumen Pancasila Sakti yang berada di Jakarta Timur. Perjalanannya memakan waktu 3 jam. Di Monumen Pancasila Sakti terdapat Di Lubang buaya atau sumur maut, yaitu sumur yang meupakan tempat diletakkannya tujuh jenazah jenderal yang dilakukan oleh PKI yang sering dikenal dengan Penghianatan Komunis G 30 September PKI (G 30 S PKI) di tempat itu juga dikisahkan bagaimana kejadian saat jendral – jendral itu ditangkap dan terdapat pula barang – barang peninggalan jedndral – jendral tersebut. Karena itu di situ juga terdapat 5 patung pahlawan korban G 30 S PKI tersebut. Di dalam museumnya terdapat sejarah – sejarah revolusi bangsa Indonesia, baju kebesaran Ir. Soekarno, dan masih banyak lagi.

Setelah mengunjungi Monumen Pancasila Sakti kita pergi menuju Dufan. Dufan adalah tempat yang dinanti – nanti. Perjalanan kami memakan waktu sekitar 2 jam. Sesampainya di Dufan kami menaiki wahana – wahana disana, rasanya sangat senang bisa bermain, berseru – seru bersama teman –teman. Banyak wahana yang kami coba contohnya kora – kora, hysteria, istana boneka, rumah miring, Niagara, dan masih banyak lagi. Kami diberi waktu sampai pukul 3 sore dan berkumpul di pakiran.

Masih ada satu tempat lagi yang harus kami kunjungi yaitu Ancol. Pemandangan di Ancol enak untuk dipandang dan tentunya kita banyak berfoto – foto disana karena aku dan teman – temanku yang perempuan tidak berenang jadi kita menikmatinya dengan berfoto – foto dan jalan jalan di Ancol. Setelah selesai barulah kami pulang, sebelum pulang kami makan malam di tempat makan dan membeli oleh – oleh terlebih dahulu. Aku membeli oleh – oleh tidak terlalu banyak alias cukup dan kami pulang ke Jepara. Kami sampai di Jepara jam 6 pagi perjalanan tidak seperti saat berangkat yang suasananya heboh dikarenakan sepertinya teman – temanku lelah.

Ini adalah liburan dan kenangan yang paling mengesankan bersama teman temanku.

C. Hasil Cerita Pendek SMAN 1 Ungaran yang Sesuai Kriteria

KADO TERAKHIR UNTUK SAHABAT

Beberapa hari sebelum temanku pindah setelah makan siang, aku langsung kembali ketempat aku bermain dengan temanku.

“hei, kemana saja kamu? Dari tadi aku nungguin” Tanya sahabatku yang bernama Nadia“tadi aku makan siang dulu” jawabku sambil menahan perut yang penuh dengan makan siang “ah ya sudah, ayo kita lanjutkan saja mainnya” sahut Nadia. Tidak lama saat aku & Nadia sedang asyik menonton film, Revanza adiknya Nadia datang menghampiri kami berdua.

“kak, aku mau bilang” kata Revanza “bilang apa?” sahut Nadia penasaran “kata bapak, sebentar lagi kita pindahan” jawab Revanza “hah? Pindah kemana?” tanyaku memotong pembicaraan mereka “ke Bengkulu” jawab Revanza dengan singkatnya “ya udah kak, ayo disuruh pulang sama ibu buat makan siang dulu” ajak Revanza ke Nadia “iya deh.. ehm..Chaca, aku pulang dulu ya aku mau makan siang” ujar Nadia“eh, iya deh aku juga mau pulang kalau gitu” sahutku tak mau kalah.

Sesampainya dirumah aku langsung masuk kedalam kamar. Tiba - tiba ibu mengetuk kamarku & mengagetkanku yang sedang bingung itu. Tok tok tok …. “Chaca, kamu mengunci pintu kamarmu ya” Tanya ibu sambil mencoba membuka pintu “enggak kok” jawabku dengan lemasnya “kamu kenapa ayoo buka kamarmu!!” teriak ibu “iya.. sebentar” sahutku sambil membuka pintu.

“ngapain kamu mengunci kamar?” Tanya ibu.

“gak knapa2… tadi aku memang lagi duduk didepan pintu” jawabku sambil menoleh keruang tamu yang berhadapan dengan kamar tidurku.

“ya sudah, tadi orang tuanya Nadia bilang kalau mereka ingin pindah bulan depan”

“iya, aku sudah tau” sahutku kembali ke kamar tidur.

“oh kamu tidak sedih kan?” Tanya ibu yang menghampiriku.

“…...” tak kujawab pertanyaan ibu.

“hm.. sudahlah tak usah dibahas dulu.. sana tidur siang dulu biar nanti malam bisa mengerjakan PR” ujar ibu sembari mengelus elus rambutku.

“iya…” jawabku singkat.

Malam pun tiba, Nadia dan keluarganya pun berpamit dan harus segera pulang. Aku pun kembali ke tempat tidur dan mulai menangis.

Esoknya, tepat dipagi hari. Suara mobil kijang mengagetkanku & bergegas aku keluar. Ku lihat Nadia & keluarganya sudah bersiap - siap untuk berangkat, tubuhku mulai lemas ibu pun mengagetkanku untuk segera bersiap - siap sekolah. Sebenarnya aku ingin tidak sekolah dulu hari itu tapi bagaimana juga pendidikan yang utama. Aku bergegas kesekolah tapi sebelum itu, aku berpamitan dengan Nadia lagi.

“Nadia!!” panggilku.

“Chaca!!” jawabnya sambil mendekatiku.

“Jaga dirimu baik - baik disana ya kawan, semoga banyak teman-teman barumu disana dan jangan lupakan aku” ujarku mulai meneteskan air mata.

“Iya, kamu tenang. Kalau kamu sedih kepergianku ini tidak akan nyaman” sahutnya sambil memberiku tissue.

“Iya… terima kasih” jawabku kembali sambil menghapus airmata dengan tissue yang diberikan oleh Nadia.

“oh iyaNadia, terimakasih ya buat kadonya itu bagus banget, aku juga udah baca suratnya. Terima kasih akan pakai terus kado pemberianmu” ujar Nadia menatapku.

“Iya sama - sama karena mungkin itu kado terakhirku untukmu kawan” sahutku sambil tersenyum tak menunjukkan kesedihan lagi.

“kau memang sahabat terbaikku selamanya” kata-kata terakhir Nadia ia ucapkan kepadaku. Disitulah aku berpisah dan disitulah aku harus menempuh hidup baru, juga makna dari sebuah persahabatan tanpa menilai kekurangan seorang sahabat.

NUR SETYANINGSIH

XI IPS 3/25

D. Hasil Cerita Pendek SMAN 1 Jepara yang Belum Sesuai Kriteria

Beda

Sore itu ada seorang remaja yang menunggu sahabatnya di taman kota, Yeri namanya. Gadis manis itu menunggu sambil memakan ice cream strawberi yang dia sukai. “Mana sih dia, udah 30 menit ditungguin belum juga dateng. Liat aja kalo 10 menit lagi dia ngga dateng, aku bakal pulang” grutu gadis manis itu. Tiba tiba ada seorang remaja lelaki yang menghampirinya “hah hah hah maaf ya telat, tadi motornya bocor tau di jalan kena paku. Mana tukang tambal bannya lama lagi” ucap Daniel, nama remaja lelaki itu sambil ngos ngosan. “Motor aja bagus masa kena paku dikit aja bocor, udah lumutan nih nungguin 30 menit” Yeri mengomel kesal “Dikira motor sini bannya dari besi kali, jadinya ngga

bisa bocor. Dari pada ribut mending ayo jalan aja katanya lagi bosen lo di rumah" ajak Daniel. Yeri langsung menaiki motor Dilan "Udah ayo buruan jalan" omel Yeri yang masi kesal "Iya nyonyah. Marah mulu lo dari tadi lagi PMS ya, ati ati cepet tua entar" gurau Daniel yang langsung menjalankan motornya. "btw kita emang mau kemana nih?" "Ke Timezone aja ya, abis itu ke toko ice cream biasanya"ucap Yeri dengan senang "Siapp bosku" Daniel langsung mulai menjalankan motornya lebih cepat.

Sesampainya di Timezone mereka langsung memainkan beberapa mainan yang Yeri suka, sedangkan Daniel hanya mengikuti nyonya besarnya dengan sabar. "Main yang lain kek Yer, masa ambil boneka mulu dari tadi. Basketball aja yuk" ajak Daniel yang mulai bosan "Ogah aku mana paham main basket, gini aja kamu ambilin aku boneka. Kalo kamu bisa, kita main basket. Oke gimana deal ngga?"tantang Yeri "Deal, cuman ambil boneka doang mah kecil" Daniel langsung mulai memegang kendali mainan tersebut, dia memainkannya dengan serius. Belum ada 5 menit dia memainkannya, Daniel berhasil mendapatkan 1 boneka Pororo kecil yang lucu "Yes dapet, bisa kan Daniel gitu apa aja jago. Udah ayo sesuai janji nih langsung main baskerball ya" ucap Daniel dengan senang, dia menyerahkan bonekanya ke Yeri dan langsung menyeret gadis itu ke permainan basket. Setelah bermain basket beberapa kali, mereka langsung keluar dan menuju toko ice cream yang biasanya mereka datangi, sesuai janji Daniel pada Yeri.

"Mau makan ice cream yang mana nih??" Tanya Daniel pada Yeri "Dibayarin nih ceritanya?? Tumben baik hehehe" "Tadi yang bayarin situ main di Timezone siapa ya, yang nganterin situ muter muter sampe kaki capek. Masi dibilang tumben juga. Yaudah mau ngga nih dibayarin?" ucap Daniel sedikit kesal "iya iya maap, mau lah. Siapa juga yang bakal nolak kalo gratisan. Rasa yang biasanya ya" jawab Yeri sambil cengengesan. "Mbak vanilla mango sama strawberi bubble gum 1 ya" Pesan Daniel. Setelah mereka menerima pesanan, mereka langsung

mencari tempat duduk di dekat jendela. “Kenapa sih kalo pesen mesti strawberi bubble gum, padahal rasa lainnya ada banyak” Tanya Daniel pada Yeri. “Ngga tau serasa ngga bisa move on kalo habis makan rasa ini” Jawab Yeri sambil makan ice creamnya dengan nikmat. Setelah ice cream mereka habis, mereka langsung pulang, dengan Daniel mengantar Yeri sampai ke rumah dengan selamat sejahtera, setelah itu dia langsung pulang ke rumahnya.

“Lo itu kekanak kanakan, tapi kenapa kita bisa jadi sahabatan gini ya” Daniel

“Si dingin yang cuek dan bodo amat, tapi kalo sama Yeri dia ngeselin” Yeri.

Lampiran 3 Penilaian Validasi

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK DENGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERMUATAN KONTEKS SOSIAL DI SMA

I. Materi Pelajaran : **Cerita Pendek**
II. Penyusun : Tim Peneliti
III. Komponen : Keterampilan Menulis
IV. Aspek : Menulis
V. Standar Kompetensi : Menulis pendek
VI. Kompetensi Dasar dan Indikator :

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menganalisis teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik melalui lisan maupun tulisan	3.1.1 Menjelaskan hakikat Teks Cerita Pendek 3.1.2 Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik Teks Cerita Pendek 3.1.3 Menjelaskan teknik penyusunan Teks Cerita Pendek
4.2 Memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan mupun tulisan	4.1.2 Memproduksi Teks Cerita Pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik.

VII. Tujuan Pembelajaran :

1. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan hakikat teks cerita pendek.
2. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan unsur teks cerita pendek.
3. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi,dan mengerjakan LK,siswa dapat menjelaskan teknik penyusunan teks cerita pendek.

4. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi, dan berlatih,siswa dapat memproduksi teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur intrinsik.

VIII. Sasaran : Konten dalam Media Pembelajaran
IX. Ahli Materi : Dr. Harjito, M. Hum.
X. Bulan/tahun : Juni 2017

A. ASPEK PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
   a. Evaluasi terdiri atas aspek pembelajaran tulisan cerita pendek, aspek kebenaran isi/materi, komentar/saran umum, dan simpulan isi/materi.
   b. Rentang nilai mulai Sangat Bagus (SB) dengan skor 5, Bagus (B), Cukup (C), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK). Berilah tanda cek (√) pada kotak sebelah kanan pernyataan tersebut.
   c. Diberikan skor 5 untuk SB, skor 4 untuk B, skor 3 untuk C, skor 2 untuk K, dan skor 1 untuk SK.

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1.	Kesesuaian isi materi dengan bidang ilmu sastra.	✓				
2.	Kesesuaian isi materi dengan standar kompetensi.	✓				
3.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.	✓				
4.	Kesesuaian urutan isi materi.	✓				
5.	Kelengkapan isi materi.	✓				
6.	Kesesuaian penggunaan sumber belajar.	✓				
7.	Kesesuaian pedoman penilaian.		✓			

8.	Kesesuaian pilihan media animasi interaktif	✓				
9.	Kesesuaian tugas siswa dengan indikator.	✓				
10.	Kelengkapan fitur media pembelajaran yang digunakan.	✓				
11.	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan.	✓				
12.	Kelengkapan materi di dalam media pembelajaran.	✓				
13.	Kesesuaian contoh dengan materi yang diajarkan.	✓				
14.	Kemenarikan media pembelajaran yang dirancang.	✓				
15.	Kebaruan media pemmbelajaran yang dirancang.	✓				
16.	Variasi gambar yang digunakan sebagai contoh.	✓				
17.	Tingkat kemudahan penggunaan media yang dirancang.	✓				
18.	Kesesuaian penggunaan ilustrasi suara.		✓			
19.	Kesesuaian penggunaan ilustrasi gambar.	✓				
20.	Fisibilitas/tingkat keterbacaan media yang dirancang.	✓				

B. ASPEK KESESUAIAN ISI

Petunjuk:

a. Tulis pada kolom 2 jika ada kesalahan materi.

b. Tulis pada kolom 3, jenis kesalahan tersebut, misal kesalahan penggunaan bahasa (kohesi, koherensi, penggunaan kata, struktur kalimat, dan struktur paragraf), sistematika atau urutan materi, dan sebagainya), kesesuaian antara materi dengan media hasil pengembangan, dan sebagainya.

c. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4, jika tidak memadai dapat dituliskan di balik kolom ini.

No.	Bagian yang Kurang Tepat/Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Skor penilaian atas hasil tulisan argumen: Jawaban 4 siswa lebih dari 15		Skor di tambah / ditambah lagi [illegible] ~~[illegible]~~
	Soal menulis cerita lebih pendek lagi.		ditambah / dipersingkat lebih menulis cerita pendek.

Komentar/Saran Umum:

Menarik dan mudah dipergunakan.

.....

.....

.....

C. SIMPULAN

Program ini dinyatakan:

a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi

b. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Semarang, Juni 2017

Ahli Materi,

Dr. Harjito, M. Hum.

NIDN 0630106501

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK DENGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERMUATAN KONTEKS SOSIAL DI SMA

I. Materi Pelajaran : **Cerita Pendek**

II. Penyusun : Tim Peneliti

III. Komponen : Keterampilan Menulis

IV. Aspek : Menulis

V. Kompetensi Dasar dan Indikator :

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menganalisis teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik melalui lisan maupun tulisan	3.1.4 Menjelaskan hakikat Teks Cerita Pendek 3.1.5 Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik Teks Cerita Pendek 3.1.6 Menjelaskan teknik penyusunan Teks Cerita Pendek
4.2 Memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan mupun tulisan	4.1.2 Memproduksi Teks Cerita Pendek dengan memerhatikan unsur intrinsik.

VI. Tujuan Pembelajaran :

1. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan hakikat teks cerita pendek.
2. Setelah mencermati, tanya jawab, dan berdiskusi, dan mengerjakan LK, siswa dapat menjelaskan unsur teks cerita pendek.
3. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi,dan mengerjakan LK,siswa dapat menjelaskan teknik penyusunan teks cerita pendek.
4. Setelah mencermati, tanya jawab, berdiskusi, dan berlatih,siswa dapat memproduksi teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur intrinsik.

VII. Sasaran : Media Pembelajaran

VIII. Ahli Materi : Prof. Dr. Sunandar, M. Pd.

IX. Bulan/tahun : Juni 2017

A. ASPEK PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
   a. Evaluasi terdiri atas aspek pembelajaran tulisan cerita pendek, aspek kebenaran isi/materi, komentar/saran umum, dan simpulan isi/materi.
   b. Rentang nilai mulai Sangat Bagus (SB) dengan skor 5, Bagus (B), Cukup (C), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK). Berilah tanda cek (√) pada kotak sebelah kanan pernyataan tersebut.
   c. Diberikan skor 5 untuk SB, skor 4 untuk B, skor 3 untuk C, skor 2 untuk K, dan skor 1 untuk SK.

No.	Indikator	SB	B	C	K	SK
1.	Kesesuaian isi materi dengan bidang ilmu sastra.	√				
2.	Kesesuaian isi materi dengan ~~standar~~ kompetensi. Dasar		√			
3.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar.		√			
4.	Kesesuaian urutan isi materi.	√				
5.	Kelengkapan isi materi.		√			
6.	Kesesuaian penggunaan sumber belajar.		√			
7.	Kesesuaian pedoman penilaian.			√		
8.	Kesesuaian pilihan media animasi interaktif	√				
9.	Kesesuaian tugas siswa dengan indikator.			√		

10.	Kelengkapan fitur media pembelajaran yang digunakan.		✓			
11.	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan.	✓				
12.	Kelengkapan materi di dalam media pembelajaran.	✓				
13.	Kesesuaian contoh dengan materi yang diajarkan.		✓			
14.	Kemenarikan media pembelajaran yang dirancang.		✓			
15.	Kebaruan media pembelajaran yang dirancang.	✓				
16.	Variasi gambar yang digunakan sebagai contoh.	✓				
17.	Tingkat kemudahan penggunaan media yang dirancang.	✓				
18.	Kesesuaian penggunaan ilustrasi suara.		✓			
19.	Kesesuaian penggunaan ilustrasi gambar.	✓				
20.	Fisibilitas/tingkat keterbacaan media yang dirancang.	✓				

B. ASPEK KESESUAIAN ISI

Petunjuk:

a. Tulis pada kolom 2 jika ada kesalahan materi.

b. Tulis pada kolom 3, jenis kesalahan tersebut, misal kesalahan penggunaan bahasa (kohesi, koherensi, penggunaan kata, struktur kalimat, dan struktur paragraf), sistematika atau urutan materi, dan sebagainya), kesesuaian antara materi dengan media hasil pengembangan, dan sebagainya.

c. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4, jika tidak memadai dapat dituliskan di balik kolom ini.

No.	Bagian yang Kurang Tepat/Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Standar Kompetensi	Tidak tercantum	- Perlu dicantum dan prosedur instrumen ini
2	Isi materi	Materi kurang lengkap	- Perlu diberikan contoh nyata cerita pendek dengan disertai ciri-ciri kalimatnya.
3.	Penyajian guru	Kurang interaktif, materi hanya bersifat informatif	- Pembelajaran perlu didesain secara interaktif.
4.	Pengisian suara	- Suara guru dan siswa kurang alami	- Perlu dibuat lebih alami suaranya.
5.	- Pretest - Pedoman penilaian dan tugas siswa	- Pretest sesuai Tidak ada	Perlu dibuat pedoman penilaian dan tugas siswa.
6.	Kemunculan media	Kurang luwes	- Perlu dibuat lebih luwes - Dialog perlu jelas.
7.	Ilustrasi suara	Tidak alami	- Dinyatakan alami sesuai karakter masing-masing penuturan
8.	Pencumbuhan 4K	- Perlu ditumbuhkan dalam pembelajaran tentang karakter kritis, kreatif dan komunikatif.	- Pada media perlu disumumkan dengan bila unsur 4K.
9.	Penggunaan bahasa	- Struktur kalimat - pemilihan	- Perlu diperhatikan SPOK - kurang luwes

Komentar/Saran Umum:

Media sudah baik, tapi masih perlu ada revisi bagian-bagian tertentu

C. SIMPULAN

Program ini dinyatakan:

a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi

b. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Semarang, Juni 2017

Ahli Materi,

Prof. Dr. Sunandar, M. Pd.

NIDN 0015086209

Lampiran 4 Lembar Jawab Angket dan Wawancara Guru dan Siswa

ANGKET MENGENAI ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNAAN PRODUK MEDIA PENGEMBANGAN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK BAGI GURU

Nama : SUHARYONO
NIP : 196808212004011001
Sekolah : SMA NEGERI 1 JEPARA

PETUNJUK PENGISIAN:

Isikan jawaban Anda dengan **PERLU** atau **TIDAK PERLU** pada kolom yang disediakan sesuai dengan yang Anda ketahui dan beri penjelasan di kolom **KETERANGAN**.

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN	KETERANGAN
1.	Perlukah Anda memberi materi menulis cerita pendek?	Perlu	karena ada di materi ajar
2.	Perlukah Anda menggunakan media daiam pembelajaran menulis cerita pendek?	Perlu	supaya daya imajinasi dan kreasi siswa ada di dalam menulis
3.	Perlukah Anda mengetahui pengertian media animasi interaktif?	Perlu	supaya dalam memberikan arahan dan penugasan tepat
4.	Perlukah Anda menggunakan media animasi interaktif dalam pembelajaran menulis cerita pendek?	Perlu	supaya siswa lebih cepat dalam berimajinasi dan menulis cerpen.
5.	Perlukah konteks sosial diberikan dalam pembelajaran menulis cerita pendek?	Perlu	supaya anak dapat memahami dan tidak salah dalam menulis
6.	Perlukah media untuk membantu siswa dalam pembelajaran menulis cerita pendek?	Perlu	supaya anak lebih mudah dan cepat dalam menulis
7.	Perlukah Anda mengetahui pengertian konteks sosial?	Perlu	supaya dalam memberikan arahan dan penugasan tepat
8.	Perlukah konteks sosial dimasukkan dalam pembelajaran menulis cerita pendek?	Perlu	karena siswa dihadapkan langsung dengan fenomena sehari-hari

9.	Selain materi menulis cerita pendek, perlukah menggunakan media animasi dalam materi yang lain?	Perlu	Untuk mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa
10.	Perlukah media animasi interaktif dikolaborasikan dengan konteks sosial dalam pembelajaran menulis cerita pendek?	Perlu	supaya siswa lebih terinspirasi dan kreatif dalam menulis

Pengguna Produk Hasil Pengembangan,

SUHARYONO

NIP 196808212006011001

PEDOMAN WAWANCARA KEPADA GURU
MENGENAI HASIL PENGGUNAAN PRODUK PENGEMBANGAN
MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERMUATAN KONTEKS SOSIAL
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK

Nama dan Gelar : Ratingah, S.Pd.
NIP : 197808142006042023
Sekolah : SMA N 1 Ungaran

1. Apa yang Anda ketahui konteks social pada siswa?
   Situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian berke naan dg masyarakat yg bersifat kemasyarakatan

2. Pernahkah siswa diberi cerita pendek dengan menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial?
   pernah

3. Jika siswa pernah diberi materi menulis cerita pendek dengan menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks social, bagaimana hasilnya?
   dapat menambah gambaran kepada siswa bagaimana menyusun alur cerpen secara kronologis.

4. Pernahkah Anda menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks social selain materi cerita pendek!

belum

5. Jika Anda pernah menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial selain materi cerita pendek, bagaimana hasilnya

—

6. Pernahkah siswa mengalami kesulitan dalam membuat cerita pendek? Deskripsikan kesulitan itu!

pernah.
menuangkan ide ke dalam bentk paragraf mjd sebuah alur dalam cerpen yang sesuai dengan tema.

7. Media apakah yang pernah digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek? Berikan penjelasannya!

film pendek, kumpulan cerpen sastrawan Indonesia.

Pengguna Produk Hasil Pengembangan,

ROFINGAH

NIP 197308142006042023.

ANGKET MENGENAI ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNAAN PRODUK MEDIA PENGEMBANGAN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK BAGI SISWA

Nama : Annisa Fitriani
NIS : 12196
Kelas : XI IPS 3
Sekolah : SMA N 1 Ungaran

PETUNJUK PENGISIAN:

Isikan jawaban Anda dengan **PERLU** atau **TIDAK PERLU** pada kolom yang disediakan sesuai dengan yang Anda ketahui dan beri penjelasan di kolom **KETERANGAN**.

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN	KETERANGAN
1.	Perlukah Anda mendapat materi menulis cerita pendek?	Perlu	Karena dgn mendapat materi menulis cerita kita bisa mengetahui cara menulis cerpen yg benar.
2.	Perlukah Anda menggunakan media dalam menulis cerita pendek?	Perlu	Karena jika tak menggunakan media cerpenya kita buat tak sempurna
3.	Perlukah Anda mengetahui pengertian media animasi interaktif?	Perlu	Karena dapat mengetahui ilmu wawasan ammasi tersbut
4.	Perlukah Anda menggunakan media animasi interaktif dalam menulis cerita pendek?	Perlu	Sebagai gambaran untuk membuat cerpen.
5.	Perlukah konteks sosial diberikan dalam materi menulis cerita pendek?	Perlu	Agar siswa mengetahui bahwa cerpen saling terkait dgn konteks sosial
6.	Perlukah media untuk membantu Anda menulis cerita pendek?	Perlu	Agar lbh mudah membuat & mengapl ikasikan dlm kehidupan sehari-hari.
7.	Perlukah Anda mengetahui pengertian konteks sosial?	Perlu	Agar siswa paham pengertian dari konteks sosial
8.	Perlukah konteks sosial dimasukkan dalam pembelajaran menulis cerita pendek?	Perlu	Karena dgn adanya konteks sosial kita lebih mudah membuat cerpen

9.	Selain materi menulis cerita pendek, perlukah menggunakan media animasi dalam materi yang lain?	Perlu	Agar maknanya lbh terealisasikan krd pengarang & pembaca
10.	Perlukah media animasi interaktif dikolaborasikan dengan konteks social dalam pembelajaran menulis cerita pendek?	Perlu	Agar menghasilkan suatu cerpen yg menarik & bermakna

Pengguna Produk Hasil Pengembangan,

.....

13146

Nomor Induk Siswa

PEDOMAN WAWANCARA KEPADA SISWA
MENGENAI HASIL PENGGUNAAN PRODUK PENGEMBANGAN
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK

Nama : Ghina Rihadatul Aisy
Nomor Induk : 19773
Sekolah : SMA N 9 SEMARANG

1. Apa yang Anda ketahui konteks sosial?
   Suatu media yg berkaitan dg kemasyarakatan dan lingkungannya.
   .....
   .....
   .....
   .....

2. Pernahkah Anda diberi materi menulis cerita pendek dengan menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial?
   Belum.
   .....
   .....
   .....
   .....

3. Jika Anda pernah diberi materi menulis cerita pendek dengan menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks social, bagaimana hasilnya?
   Belum
   .....
   .....
   .....
   .....

4. Pernahkah Anda mendapatkan materi dengan menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial selain materi cerita pendek!

Pernah

5. Jika Anda pernah mendapatkan materi dengan menggunakan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial selain materi cerita pendek, bagaimana hasilnya?

Menarik dan mudah dipahami.

6. Pernahkah Anda mengalami kesulitan dalam membuat cerita pendek? Deskripsikan kesulitan itu!

Sesuai dengan mood.

7. Media apakah yang pernah digunakan guru dalam pembelajaran menulis cerita pendek? Berikan penjelasannya!

Powerpoint materi pembelajaran. Praktek biasa.

Pengguna Produk Hasil Pengembangan,

Nomor Induk 19773

Lampiran 5 Foto Kegiatan Penelitian

A. SMAN 1 Jepara

B. SMAN 1 Ungaran

C. SMAN 1 Demak

D. SMAN 9 Semarang