

PENERAPAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERMUATAN KONTEKS SOSIAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK DI SMA

by Azzah Nayla

Submission date: 10-Apr-2023 08:04AM (UTC+0700)

Submission ID: 2059958447

File name: 08_SNHP_OKT_2017_PENERAPAN_MEDIA.pdf (233.51K)

Word count: 2640

Character count: 17475

PENERAPAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERMUATAN KONTEKS SOSIAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK DI SMA

Ambarini Asriningsari¹, Azzah Nayla², dan Rosalina Br. Ginting³
email: ambariniasriningsari@gmail.com., azzah.nayla@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstrak

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 adalah wujud penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek di SMA. Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui langkah 1) Observasi awal, meliputi kegiatan: (a) mencari sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan; (b) observasi lingkungan sekolah dan wawancara pada guru bagaimana pengajaran yang selama ini dilaksanakan, 2) langkah 2: menyusun perangkat pembelajaran, menyusun materi, dan panduan evaluasi, 3) langkah 3: Penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek pada kelas yang merupakan kegiatan pemberlakuan pada sebuah pembelajaran di kelas, 4) langkah 4: Evaluasi formatif dan deskripsi hasil penelitian. Evaluasi pada pemberlakuan kelas menggunakan metode kualitatif. Deskripsi hasil penelitian yaitu kegiatan mendeskripsikan penggunaan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek di SMA. Penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek dilakukan melalui kegiatan pendahuluan, inti, tindak lanjut, dan refleksi. Sikap siswa setelah diterapkan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial mulai antusias memperhatikan guru dan sebagian besar tampak serius melakukan kegiatan berdiskusi dengan anggota kelompok. Hal ini menunjukkan siswa tertarik dengan pembelajaran menulis cerita pendek. Kecakapan menulis cerita pendek sudah memenuhi kategori baik.

Kata Kunci: animasi interaktif, konteks sosial

Abstract

Lesson writing lessons in high school less than maximum. Learning media used are still very limited. One alternative of learning media that can be used is to develop a short story learning media based interactive animated interactive content social context. This medium is effectively used in learning to write short stories. The goal to be achieved in this research is the manifestation of interactive animated media application with the social context on the learning of short story writing in high school. The research design in this research uses qualitative descriptive approach through step 1) Initial observation, covering the following activities: (a) finding the source of the literature and relevant research results; (b) observing the school environment and interviewing the teacher how the teaching has been done, 2) step 2: developing learning tools, compiling material, and evaluation guide 3) step 3: Application of interactive animated media containing social context on short story writing lesson in a class that is an enforcement activity in a classroom learning, 4) step 4: Formative evaluation and description of research results. Evaluation on class enforcement using qualitative methods. Description of research result that is activity describe the use of interactive animated media containing social context on learning to write short story in high school. The application of interactive animated media has a social context on learning short story writing done through preliminary activities, core, follow-up, and reflection. The attitude of the students after being applied interactive animated media containing the social contents began to enthusiastically pay attention to the teachers and most of them looked serious in discussing activities with the group members. This shows the students are interested in learning short story writing. Short story writing skills have met both categories.

Keywords: interactive animation, social context

PENDAHULUAN

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.

METODE

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Ruang lingkup penelitian ini adalah penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek bagi siswa SMA.

Langkah-langkah atau tahapan dalam penelitian ini sebagai berikut. **Langkah 1:** Observasi awal, meliputi kegiatan: (a) mencari

sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan; (b) observasi lingkungan sekolah dan wawancara pada guru bagaimana pengajaran yang selama ini dilaksanakan. **Langkah 2:** Menyusun perangkat pembelajaran, menyusun materi, dan panduan evaluasi. **Langkah 3:** Penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek di kelas. **Langkah 4:** Evaluasi formatif dan deskripsi hasil penelitian. Evaluasi pada pemberlakuan kelas menggunakan metode kualitatif melalui wawancara, dan observasi dalam tindakan kelas terbatas, dan metode kuantitatif misalnya kinerja atau peringkat laporan hasil pembelajaran. Deskripsi hasil penelitian yaitu kegiatan mendeskripsikan penggunaan penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek.

Data tentang penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek siswa SMAN 1 Jepara diperoleh dari subjek penelitian yaitu siswa dan guru.

Dalam penelitian ini dibutuhkan dua data yang berbeda yaitu data pertama diperoleh dari hasil pengisian angket berupa kuisisioner, wawancara, dan observasi, buku teks, kurikulum, dan lingkungan sekolah. Data kedua diperoleh instrumen penilaian menulis cerita pendek melalui tes. Tes yang diberikan adalah tes tertulis yaitu berupa tugas menulis cerita pendek dalam penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial. Bentuk instrumen penelitian yang berupa tes tertulis digunakan untuk mengungkap data tentang kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek dalam penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek. Nilai akhir kemampuan menulis cerita pendek berdasarkan jumlah skor dari masing-masing aspek. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis yaitu data dari penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek sebagai implementasi pembelajaran melalui tes berupa hasil penilaian siswa dan nontes berupa data observasi, wawancara dan lembar kuisisioner yang diberikan pada siswa dan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pemberlakuan di kelas berguna untuk melihat sikap dan tanggapan siswa pada

implementasi penerapan penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek. Hasil pemberlakuan tersebut dipaparkan secara kualitatif dan kuantitatif.

1. Penerapan Penerapan Media Animasi Interaktif Bermuatan Konteks Sosial pada Pembelajaran Menulis Cerita Pendek di SMA

Analisis penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek menggunakan langkah-langkah pembelajaran dan didukung lembar kuisisioner, wawancara, dan observasi. Kuisisioner dan wawancara pada siswa bertujuan mengungkap pernyataan yang mendukung kebutuhan akademik siswa. Adapun tujuan pemberian kuisisioner dan wawancara kepada guru untuk mengungkap pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilaksanakan. Observasi dilakukan terhadap buku ajar yang digunakan di sekolah dan kurikulum yang digunakan sekolah. Analisis penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek memiliki alur yang dilalui oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran sebagai berikut.

3 Kegiatan Pendahuluan dalam Pembelajaran

Kegiatan pendahuluan pada dasarnya merupakan kegiatan yang harus ditempuh guru dan siswa setiap kali pelaksanaan pembelajaran. Fungsi kegiatan pendahuluan adalah untuk menciptakan suasana awal pembelajaran yang efektif yang memungkinkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Apersepsi adalah kegiatan awal sebelum pembelajaran dimulai yang berupa proses persiapan secara psikologis untuk memasuki kegiatan inti pembelajaran. Proses ini berlangsung 10 menit pada awal pembelajaran. Guru berdialog bersama siswa berkenaan dengan topik pembelajaran yang akan dilaksanakan, gambaran pembelajaran secara global, tujuan pembelajaran, dan manfaat yang nantinya akan diperoleh siswa. Selain itu, guru mengaitkan cerita pendek dengan konteks sosial secara global.

5

b. Kegiatan Inti dalam Pembelajaran

Kegiatan inti dalam pembelajaran merupakan kegiatan yang utama dalam proses pembelajaran atau dalam proses penguasaan pengalaman belajar

siswa. Dalam tahap ini siswa melakukan inti kegiatan pembelajaran dengan memperoleh informasi dan nilai estetis materi ajar yang diberikan guru dan berkaitan dengan konteks sosial. Hal yang perlu diperhatikan dalam mengeksplorasi informasi adalah kemampuan siswa dalam mengungkapkan cerita tentang menulis cerita pendek dalam konteks sosial.

Adapun kegiatan inti pembelajaran melalui beberapa tahapan sebagai berikut: (a) guru memberikan materi dan contoh cerita pendek melalui media animasi interaktif bermuatan konteks sosial; (b) siswa memahami isi dan nilai yang terkandung dalam cerita pendek; (c) guru mengadakan tanya jawab dengan siswa untuk menggali gagasan siswa dan pengalaman siswa berdasarkan informasi dan nilai estetis yang berwujudan konteks sosial; (d) siswa menulis cerita pendek dalam konteks sosial; dan (e) siswa mengeksplorasi informasi dan nilai estetis yang terkandung dalam materi ajar konteks sosial.

c. Penutup Pembelajaran

1) Tindak Lanjut

. Kegiatan inti pembelajaran ditindaklanjuti dengan tujuan untuk mempertajam kemampuan siswa dalam menemukan informasi tentang media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek yang telah disimak dengan memperhatikan lingkungan sekitar siswa. Kegiatan ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap kegiatan belajar yang telah berlangsung, mengetahui keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang telah dijalani, serta memberikan tindak lanjut untuk mengembangkan kemampuan yang baru dikuasai siswa. Dalam mendukung pemahaman siswa terhadap menulis cerita pendek dibutuhkan beberapa kegiatan yaitu: (1) pembagian kelas menjadi 5 kelompok, (2) pemberian kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan cerita pendek dalam konteks sosial berdasarkan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial yang sudah disimak, (3) bertanya jawab tentang menulis cerita pendek bermuatan konteks sosial, dan (4) penarikan kesimpulan bersama siswa.

6 Refleksi

Komponen kegiatan yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran dengan tujuan untuk menilai dan mengamati apa yang telah terjadi selama

pembelajaran berlangsung. Refleksi memiliki aspek evaluatif yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan ini juga dilakukan untuk mengetahui perkembangan respon siswa terhadap pembelajaran konteks sosial melalui media animasi interaktif dan juga menggali pendapat dan respon siswa tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

2. Hasil Belajar Siswa terhadap Penerapan Media Animasi Interaktif Bermuatan Konteks Sosial di SMA

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMAN 1 Jepara yang penerapannya masing-masing dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Pemberlakuan penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek yang sesuai dan tepat.

Tabel 1
Hasil Tes Menulis Cerita Pendek

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Jumlah Nilai	%	Rata-rata Skor
1	Sangat Baik	5	6	25	17.44	$\frac{112}{32} = 3.5$ KS = $3.5 \times 5 \times 100$ = 70 (Kategori baik)
2	Baik	4	11	44	37.21	
3	Cukup Baik	3	13	36	41.86	
4	Kurang Baik	2	1	2	2.33	
5	Tidak Baik	1	1	1	1.16	
Jumlah			32	112	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa menulis cerita pendek termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata skor 3.5. Pada kategori sangat baik dicapai oleh 6 siswa (17.44%), kategori baik dicapai oleh 11 siswa (37.21%), dan kategori cukup dicapai oleh 13 siswa (41.86%). Sementara pada kategori kurang baik dan tidak baik masing-masing dicapai oleh 1 siswa dengan masing-masing persentasinya adalah 2.33% dan 1.16%. Kemampuan menulis cerita pendek sudah dikuasai oleh seluruh siswa.

PENUTUP

Simpulan

Hasil pembelajaran yaitu penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial dalam pembelajaran menulis cerita pendek dilakukan melalui kegiatan pendahuluan, inti, tindak lanjut, dan refleksi. Pelaksanaan sebagai penerapan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek karena pembelajaran ini berpusat pada siswa dan meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar. Dalam pembelajaran ini peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Kecakapan menulis cerita pendek sudah memenuhi kategori baik.

Berdasarkan uraian di atas bahwa hasil pemberlakuan media animasi interaktif bermuatan konteks sosial pada pembelajaran menulis cerita pendek dapat menunjang pencapaian kompetensi akademik siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa menjadi lebih bermakna dengan pembelajaran komunikatif untuk kehidupan bermasyarakat.

Saran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, pengenalan media animasi interaktif dapat membuat siswa kreatif dalam menulis cerita pendek., pengenalan konteks sosial dapat membuat siswa mengembangkan imajinasi dalam menulis cerita pendek, 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 Narrative". *Journal*. Department of Engineering Science, National Cheng Kung 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 Context 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 Ekasiswanto. 1999. *Teori Prosa Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

PENERAPAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERMUATAN KONTEKS SOSIAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK DI SMA

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas PGRI Semarang

Student Paper

3%

2

Submitted to Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta

Student Paper

2%

3

Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

1%

4

Submitted to Universitas Islam Negeri
Antasari Banjarmasin

Student Paper

1%

5

Submitted to IAIN Pekalongan

Student Paper

1%

6

Submitted to Universitas Siliwangi

Student Paper

1%

Exclude bibliography On