

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses penting yang melibatkan pengetahuan yang dimiliki oleh guru untuk mendukung siswa dalam memperoleh ilmu. Oleh karena itu, guru perlu memberikan yang terbaik agar siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap positif. Menurut (Slameto, 2000: 2) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk meningkatkan kemajuan siswa dengan mengubah pengalaman siswa melalui interaksi dengan lingkungan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran lebih dari sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga mencakup perubahan perilaku dan pemahaman siswa. Menurut Yusuf Miarso (dalam Uno, 2012: 173) mendefinisikan pembelajaran sebagai prosedur yang memanfaatkan metode yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermanfaat untuk siswa.

Pembelajaran yang efektif perlu didukung oleh suasana dan lingkungan yang baik. Oleh karena itu, guru dapat mengelola tempat belajar dan kegiatan pembelajaran dengan optimal sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa (Mulyasa, 2009: 193). Hal ini memudahkan guru dalam membimbing siswa dan mendorong siswa memahami keterampilan yang diterapkan di sekolah, sebagai persiapan menghadapi masa depan. Selain itu, guru Bahasa Indonesia perlu menggunakan media pembelajaran, karena media dapat mempermudah interaksi antara guru dan siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi siswa. Penggunaan media oleh guru dan siswa

diperlukan untuk meningkatkan interaksi dan efektivitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media, guru dapat menyampaikan materi secara lebih inovatif dan interaktif, yang memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran membantu siswa dalam mengilustrasikan materi secara visual, memberikan pemahaman yang lebih mendalam, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Menurut Anitah (2010:5), media adalah alat, benda, atau perangkat yang dapat menciptakan lingkungan yang mendukung penerimaan pengetahuan dan perilaku. Selain itu, Sanaky (2013:3) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk memperoleh pengetahuan. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menciptakan atmosfer kelas yang aktif dan efektif. Alat yang sesuai serta metode penyampaian materi yang baik dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo (dalam Junaidi, 2019: 45-56), penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi membantu dalam proses pembelajaran dan penyampaian materi secara efektif. Sesuai dengan pendapat, Zaini (2017: 2) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara bagi siswa. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa penggunaan media tidak menyebabkan siswa merasa jenuh atau bosan selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pemilihan dan penggunaan media yang tepat akan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Dari hasil wawancara dengan Ibu Yulia sebagai guru bahasa Indonesia di SMAN 3 Bangkalan pada kelas XI-4 menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih minim dalam penggunaan media pembelajaran khususnya yang berbasis *powtoon* guna menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Guru di SMAN 3 Bangkalan khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia masih cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional yang berupa papan tulis dan *boarmarker* sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan metode ceramah yang pilih oleh guru dirasa memberikan suasana belajar mengajar semakin pasif dalam proses pembelajaran. Di tambah lagi pemberian tugas seperti menulis teks cerpen berdasarkan pengalaman masing-masing pada siswa bahwa pembelajaran bahasa Indonesia cenderung membosankan.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang dilakukan terhadap 31 siswa SMAN 3 Bangkalan, menunjukkan bahwa siswa tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media, terutama pada media animasi. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi karena visualisasi, audio, dan elemen interaktifnya memberikan variasi stimulasi sensorik. Media pembelajaran sebagai alat informasi yang disampaikan dengan cara yang lebih menarik. Media pembelajaran seperti video telah terbukti efektif. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar selama proses belajar mengajar (Arsyad, 2010: 2).

Media pembelajaran tidak hanya dapat membangkitkan keinginan siswa untuk belajar, tetapi juga dapat meningkatkan aktivitas belajar memengaruhi aspek psikologis siswa. Miarso (dalam Mahmud, 2012:1), menegaskan bahwa guru perlu menemukan, mencari, dan memilih media yang dapat memenuhi kebutuhan

siswa dan memikat minat siswa untuk belajar. Dengan animasi yang bergerak, siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media video. Siswa di SMAN 3 Bangkalan diberikan izin membawa *handphone* namun penggunaan *handphone* hanya sebatas dipergunakan dalam kegiatan belajar. Namun, penggunaan *handphone* belum dipergunakan lebih jauh sebagai media pembelajaran. Fasilitas di sekolah berupa LCD, proyektor, Wifi serta Lab Komputer belum dimaksimalkan penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Menurut Berlian (2020: 26), video animasi adalah simbol verbal, simbol visual, dan simbol bergerak dengan suara sehingga dapat diputar kapan saja. Tujuannya adalah untuk mempermudah pemahaman dan memfasilitasi pembelajaran pesan secara berkelanjutan. Penggunaan media video animasi dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam menulis cerpen dengan cara memotivasi, merangsang proses pembelajaran, memberikan umpan balik aktif kepada siswa, serta memperluas kosa kata atau bahasa siswa (Yunita, 2020: 4). Hasil observasi dari tahap pra-penelitian menunjukkan bahwa guru bahasa Indonesia hanya menggunakan metode tanya jawab, penugasan, dan ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, siswa dapat mengalami kesulitan membuat cerita pendek. Penting bagi guru untuk memanfaatkan media khususnya untuk pembelajaran menulis cerita pendek.

Menurut Graham (2015: 7), *powtoon* adalah perangkat lunak daring yang inovatif dan mudah digunakan untuk membuat animasi menarik melalui video. Animasi ini dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi maupun umum. Di sekolah, *powtoon* sering digunakan oleh guru untuk mempermudah penjelasan materi kepada siswa.

Penggunaan media animasi *powtoon* adalah supaya pengguna dapat membuat penyajian animasi yang menarik dengan menggabungkan suara, teks, dan animasi. *Powtoon* memberikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik untuk menulis cerita pendek. Karakter animasi *powtoon* yang menarik perhatian siswa dan menyampaikan materi dengan detail, membuatnya media menjadi sempurna untuk menulis cerita pendek. Oleh karena itu, media *powtoon* belum pernah digunakan sebagai bahan pelajaran di kelas XI SMAN 3 Bangkalan.

Salah satu tujuan penggunaan media animasi *powtoon* adalah untuk mendorong siswa untuk mengungkapkan pengalaman siswa dengan media pembelajaran melalui cerita pendek. Menurut Ernalida, dkk, (2018: 2), mengatakan dengan menggunakan media, siswa dapat lebih mudah memahami materi. *Powtoon* merupakan media animasi yang terlihat lebih menarik. Animasi *powtoon* dapat meningkatkan antusias dan menarik minat siswa (Qurrotaini, dkk, 2020: 7). Diharapkan siswa dapat membuat cerita pendek yang baik dengan merangkai cerita dari konten yang ada di dalamnya menjadi kalimat yang runtut dengan bantuan media *powtoon*. Selain itu, menggunakan media *powtoon* dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan lebih terlibat saat belajar menulis cerita pendek.

Media animasi *powtoon* memiliki berbagai fitur di dalamnya memberikan pilihan yang lengkap ini dapat memudahkan guru merancang dan membuat materi video yang akan dibuat (Gunaydin, 2016: 116). *Powtoon* Animasi merupakan aplikasi dengan fitur-fitur canggih yang memungkinkan pengguna, termasuk pembelajaran, membuat berbagai animasi berdasarkan kebutuhan pembelajaran (Naini, 2015: 2). Penggunaan animasi dalam pembelajaran mempunyai banyak manfaat. Salah satunya animasi yang dapat menghilangkan rasa bosan dalam bentuk pembelajaran melalui

variasi visual yang menarik dan pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi siswa dan lebih menyenangkan.

Salah satu jenis tulisan yang dapat memengaruhi pembaca adalah cerita pendek, yang memberikan kesan utama tentang satu tokoh dalam latar dan situasi tertentu secara singkat. Menurut Al-Ma'ruf (2010:15), selain drama, novel, dan puisi, cerita pendek juga termasuk dalam genre sastra. Cerita pendek sangat penting karena memiliki struktur dan alur yang jelas, memberikan pengalaman membaca yang konsisten. Dengan menulis, seseorang mampu menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan sehingga pembaca dapat memahami tulisan tersebut dengan baik.

Keterampilan menulis dan teks cerpen memiliki hubungan yang erat karena keduanya berperan penting dalam mengembangkan kompetensi literasi dan berpikir kritis siswa. Melalui penulisan cerpen, siswa belajar memahami struktur naratif, mengembangkan karakter, serta menyampaikan ide dan emosi secara efektif, sehingga mendukung tujuan kurikulum untuk menciptakan pembelajar yang kritis, kreatif, dan memiliki karakter kuat. Menulis cerita pendek juga dapat mengarang namun dengan menggunakan struktur yang sesuai. Mengarang hampir sama dengan menulis, dibuktikan (Wadyamartaya, 1990: 5) bahwa mengarang adalah keseluruhan kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan penyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami seperti yang dimaksudkan pengarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka fokus penelitian dalam penelitian ini dijabarkan menjadi sub-sub fokus yang akan dibahas yaitu

1. Bagaimana proses pengembangan media animasi *powtoon* pada keterampilan menulis teks cerita pendek siswa kelas XI SMAN 3 Bangkalan?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media animasi *powtoon* pada keterampilan menulis teks cerita pendek siswa kelas XI SMAN 3 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media animasi *powtoon* pada keterampilan menulis teks cerita pendek siswa kelas XI SMAN 3 Bangkalan.
2. Mengetahui respons siswa terhadap media animasi *powtoon* pada keterampilan menulis teks cerita pendek siswa kelas XI SMAN 3 Bangkalan.

D. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Manfaat penelitian terdapat tiga manfaat yang dapat diperoleh sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah menambah wawasan tentang penggunaan media animasi, khususnya *powtoon* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat membantu memperkaya teori pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.
 - b. Hasil penelitian ini bisa menjadi referensi bagi pengembangan metode dan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif, khususnya dalam pembelajaran menulis cerpen. Metode berbasis animasi dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat siswa dalam menulis.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Membantu siswa memahami materi teks cerita pendek dengan cara yang lebih baik. Media pembelajaran digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, dan mendorong semangat siswa selama proses pembelajaran.

b. Manfaat bagi guru

Membantu guru dalam menyampaikan materi yang dapat menunjang proses pembelajaran menulis teks cerpen yang interaktif dan menghibur, sehingga siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah

Membantu sekolah untuk menambah pemanfaatan media sebagai media atau dokumen yang bermutu dan dapat dipergunakan oleh guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Hasilnya diharapkan menjadi saran serta masukan untuk sekolah.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

1. Media animasi dikembangkan dengan bantuan *youtube* yang dijadikan video berdurasi 6 menit.

Media animasi ini dikembangkan sesuai dengan teks cerpen yang berlaku di kelas XI sekolah menengah atas. Media animasi dibuat dengan menggunakan *web.powtoon* dan dapat dibagikan di akun *youtube*. Hasil dari produknya akan berbentuk video.

2. Media animasi *powtoon* dapat diakses melalui *youtube* dengan komponen sebagai berikut.

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yaitu, siswa mampu mengetahui langkah-langkah menulis teks cerpen dan siswa mampu mengembangkan kerangka ke dalam bentuk teks cerpen.

b. Materi

Materi berisikan tentang topik yang akan dibahas. Materi terdiri atas pengertian, unsur-unsur, struktur, ciri-ciri, dan kaidah kebahasaan teks cerita pendek. Konsep tersebut digambarkan secara infografis sebagai rangkuman dalam materi yang disajikan.

c. Contoh

Contoh penggunaan teks cerpen disajikan berupa gambar cerpen dan video yang ditayangkan dalam media animasi *powtoon*. Kurang lebih terdiri dari 2 contoh teks cerpen yang dijabarkan 1 contoh berupa gambar dan 1 contoh berupa video. Contoh tersebut menggunakan pilihan kata yang sesuai pada masing-masing pembahasan.

d. Kegiatan

Kegiatan setiap topik disajikan dengan petunjuk kegiatan untuk membantu siswa mengelola kegiatan yang dapat diselesaikan pada setiap topik yang disajikan di lembar LKPD.

e. Langkah-langkah Menulis

Langkah-langkah menulis terdiri atas observasi atau pengamatan, menentukan tema dan judul, menentukan latar, menentukan tokoh, menciptakan konflik, menentukan sudut pandang, membuat alur, dan menulis cerpen.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian ini sebagai berikut.

1. Media Animasi

Media animasi adalah suatu bentuk penggunaan media melalui gambar yang bergerak atau ilustrasi yang disusun secara berurutan untuk menciptakan efek gerakan. Animasi dapat dibuat dalam berbagai gaya, termasuk tradisional (seperti animasi tangan), digital, atau kombinasi keduanya. Proses pembuatan animasi melibatkan serangkaian gambar atau bingkai yang diputar dengan cepat untuk menciptakan ilusi gerakan.

2. Powtoon

Powtoon adalah aplikasi web yang membuat konten media atau video animasi yang sangat menarik dan interaktif. Fitur-fiturnya termasuk template yang tepat, animasi gambar, pengaturan timeline yang sangat sederhana, dan efek transisi yang terlihat hidup.

3. Teks Cerpen

Teks cerita pendek adalah narasi fiksi yang singkat, biasanya berfokus pada satu tema atau peristiwa tertentu dengan jumlah kata yang lebih terbatas. Cerita pendek memiliki karakter, plot, dan struktur yang padat dalam upaya menyampaikan pesan, emosi, atau konsep kepada pembaca. Umumnya, cerita pendek memiliki satu inti cerita yang kuat dan umumnya diakhiri dengan kejutan atau pemahaman baru.