

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI BERBASIS ADOBE FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNSUR INSTRINSIK CERPEN PADA SISWA KELAS IX SMP PGRI WONOSOBO TAHUN AJARAN 2018/2019

Oleh: Mita Anggrani
Universitas PGRI Yogyakarta
mitaanggraniwsb@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to: 1) Know the development of adobe flas-based animated film media in learning short-term intrinsic elements for class IX students of SMP PGRI Wonosobo; 2) Knowing the quality of adobe flas-based animated film media in learning short story intrinsic elements for class IX students of SMP PGRI Wonosobo; 3) Knowing student responses to adobe flas-based animated film media in learning short story intrinsic elements for class IX students of SMP PGRI Wonosobo; 4) Knowing the effectiveness of the use of animated film media on the participation and active role of students in teaching and learning activities in the Middle School PGRI Wonosobo.

This type of research is development research (R & D) using the Sugiyono model. The study was conducted in the Wonosobo 2018 PGRI Middle School. The research subjects were 25 students of class IX A. Development procedure through potential and problem stages, data collection, animation film design, animation film validation, animated film revision, animated film revision, and final product. Data collection techniques using student questionnaires, media expert validation sheets, material validation experts, pro-test and post-test.

The results of this study indicate the quality of animated film media as instructional media intrinsic elements based on the assessment of media experts the feasibility of animated film learning media was measured by using validation instruments with an average score of 3.28 which was included in the excellent category, evaluation of material experts in the feasibility of the material animated film learning media with an average score of 3.25 which falls into the very good category. The response of students with a value of 101 with a percentage value of 83.4% has a good criterion, and student test results are effective with results showing different and significant averages.

Keywords: Research and Development, Animated Film Media, Short Story Intrinsic Elements

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pengembangan film animasi berbasis *adobe flash* sebagai media pembelajaran unsur instrinsik cerpen pada siswa kelas IX SMP PGRI Wonosobo; 2) Mengetahui kualitas film animasi berbasis *adobe flash* sebagai media pembelajaran unsur instrinsik cerpen pada siswa kelas IX SMP PGRI Wonosobo; 3) Mengetahui respon siswa terhadap film animasi berbasis *adobe flash* sebagai media pembelajaran unsur instrinsik cerpen pada siswa kelas IX SMP PGRI Wonosobo; 4) Mengetahui efektivitas penggunaan media film animasi terhadap partisipasi dan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar di SMP PGRI Wonosobo.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model Sugiyono. Penelitian dilaksanakan di SMP PGRI Wonosobo 2018. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX A sebanyak 25 siswa. Prosedur pengembangan melalui tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain film animasi, validasi film animasi, revisi film animasi, uji coba film animasi, revisi, dan produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan angket siswa, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, pro-test dan post-test.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Media pembelajaran film animasi berhasil dikembangkan dengan sangat baik dan layak digunakan; 2) kualitas media film animasi sebagai media pembelajaran unsur instrinsik berdasarkan penilaian ahli media kelayakan media pembelajaran film animasi diukur dengan menggunakan instrument validasi dengan skor rata-rata 3,28 yang masuk dalam kategori sangat baik, penilaian ahli materi validasi kelayakan materi pada media pembelajaran film animasi dengan skor rata-rata 3,25 yang masuk dalam kategori sangat baik; 3) Respon siswa dengan nilai 101 dengan nilai persentasi 83,4% berkriteria baik; 4) Hasil tes siswa efektif dengan hasil menunjukkan rata-rata yang berbeda dan signifikan.

Kata Kunci : Penelitian dan Pengembangan, Media Film Animasi, Unsur Instrinsik Cerpen

PENDAHULUAN

Pada abad ini ditandai sebagai abad era globalisasi ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebenarnya menjadi salah satu momen yang abik untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Upaya untuk meningkatkan SDM perlu didukung oleh berbagai aspek, aspek yang paling mendukung untuk meingkatkan SDM ini yaitu aspek pendidikan, karena dalam praktiknya pendidikan berkaitan dengan penyampaian ilmu pengetahuan dan informasi. Secara garis besar SDM Indonesia masih tertinggal jauh dengan negara lain, karena di dalam praktik pendidikannya kemampuan mengoperasikan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan belum dimanfaatkan dengan sebaik mungkin, padahal dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi ini banyak sekolah-sekolah yang mempunyai aplikasi komputer dengan lengkap, tapi pada kenyataannya fasilitas tersebut belum dimanfaatkan dengan baik oleh para guru. Sebenarnya kurikulum pendidikan 2013 sendiri telah mengarahkan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan peserta didik berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan guru pun juga dituntut untuk menguasai kedua hal tersebut agar pembelajran terlihat menyenangkan, dan peserta didik dapat belajar dengan aktif dan kreatif. Hal ini juga tercantum dalam

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan evektifitas ketercapaian kompetensi lulusan. Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa proses pembelajaran pada tingkat pendidikan menengah pertama diarahkan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dan proses pembelajaran yang berlangsung juga menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri merupakan salah satu pembelajaran wajib yang harus diberikan pada semua jenjang pendidikan, mempelajari bahasa Indonesia sejak dini dapat membuat kita terampil dalam berbahasa Indonesia. Tarigan (2008:2) mengungkapkan bahwa manusia tidak lepas dari empat keterampilan bahasa yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking*

skills), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan dan merupakan *caturtunggal*.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, kita sering menjumpai bermacam-macam media pembelajaran, biasanya berupa media audio visual maupun gambar. Sesuai kurikulum 2013 siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru sebagai fasilitator. Untuk menunjang hal tersebut diperlukan kreativitas guru dalam mengajar, misalnya membuat media pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran tersebut bisa berupa film animasi. Film animasi ini nantinya akan digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas.

Kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh siswa sekolah menengah pertama (SMP) berdasarkan kurikulum KTSP terdiri dari dua aspek yaitu aspek berbahasa dan aspek bersastra. Di dalam aspek bersastra juga terdapat aspek mengidentifikasi dan juga mengapresiasi karya sastra berbentuk prosa salah satunya yaitu cerpen. Cerpen adalah salah satu jenis karya sastra berbentuk prosa yang menceritakan tentang cerita yang pendek dan hanya terpusat pada satu tokoh saja. Cerpen terdiri dari dua unsur yaitu unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur instrinsik cerpen meliputi tema, latar, tokoh dan penokohan, sudut pandang, pilihan kata/diksi, gaya bahasa dan juga amanat. Sedangkan unsure ekstrinsik meliputi nilai sosial, politik, dan biografi. Di dalam cerpen juga terdapat banyak hal yang terkandung di dalamnya. Selain itu, juga terdapat permasalahan yang dihadapi oleh tokoh utama di dalam cerpen merupakan gambaran yang dikisahkan secara nyata oleh pengarang atau penulis. Dengan

mengidentifikasi unsur instrinsik maka siswa akan tahu makna yang terdapat di dalam cerpen. Kemampuan mengidentifikasi unsur instrinsik cerpen tidak hanya dengan melihat cerita saja kemudian cerpen tersebut dapat secara langsung diidentifikasi tetapi harus melalui proses pembelajaran terlebih dahulu.

Pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik cerpen membutuhkan media pembelajaran yang menarik. Supaya bahan ajar yang disampaikan guru kepada peserta didiknya dapat dipahami dan dimengerti dengan baik, dan menjadi daya tarik bagi siswa agar dapat mempelajari unsur instrinsik dengan baik. Salah satu media yang dapat dijadikan media pembelajaran unsur instrinsik cerpen yaitu film animasi dengan menggunakan *core draw*, *corel draw* memiliki fungsi utama yaitu untuk melakukan olah data seperti cuplikan-cuplikan gambar, tulisan dan grafis agar menjadi sebuah film animasi yang menarik. Pada *adobe flash* ini akan dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran film animasi, film animasi berasal dari bahas inggris 'animate' yang artinya menghidupkan dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya suatu benda mati secara berurutan dalam posisi yang berbeda seolah-olah menjadi hidup/gerak.

Film animasi sangat digemari oleh anak-anak, dan juga remaja. Selain karakternya yang unik cerita yang tidak bisa ditebak, bahkan cerita yang lucu kadang membuat orang yang melihatnya tertawa, dan juga kadang mengandung pesan moral yang ada pada ceritanya. Pemilihan film animasi dalam penelitian ini selain menarik dan juga lucu, film animasi juga masih belum banyak peneliti yang menggunakan film animasi sebagai media terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga film animasi ini dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengidentifikasi unsur instrinsik cerpen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Prosedur pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono. Menurut Sugiyono (2015:298) ada sepuluh tahap penelitian dan pengembangan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produk masal. Prosedur penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono membutuhkan waktu yang relatif lama. maka penelitian ini hanya dilakukan pada tahap pengembangan bahan ajar, serta uji coba terbatas. Pada penelitian pengembangan ini hanya berhenti pada tahap persiapan dan

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2016:113)

Selanjutnya hasil yang diperoleh ke dalam bentuk nilai. Dalam mengubah nilai presentase mengacu pada konversi persentase skala 5 (Sunarti dan Selly Rahmawati, 2014:184) dalam tabel berikut:

Tabel 2 Persentase Penilaian Menurut Respon Siswa

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Skala Nilai	Keterangan
85% - 100%	A	Baik Sekali
75% - 84%	B	Baik
60% - 74%	C	Cukup
40% - 59%	D	Kurang
0 - 39%	E	Gagal

HASIL DAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli Bahasa Indonesia yang terdiri dari dosen bahasa Indonesia dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh hasil sebagai berikut.

Skor total yang diperoleh adalah 46. Berdasarkan 14 pedoman penilaian yang digunakan penilaian ini, karena $x \leq 3,28$ maka kualitas media pembelajaran film animasi berkriteria sangat baik. Skor total yang diperoleh 12 pedoman penilaian

development (Tahap pengembangan) Karena adanya keterbatasan waktu dan biaya.

Media film animasi yang dikembangkan divalidasi oleh dua ahli, yaitu dosen Bahasa Indonesia dan guru Bahasa Indonesia kelas IX yang ada di SMP PGRI Wonosobo untuk mengukur kelayakan dan isi dari LKS yang dikembangkan. Skor yang didapatkan akan konversikan dalam penentuan kevalidan data angket pada tabel.

Tabel 1 konversi nilai kuantitatif ke kualitatif skor validator.

Rata-rata skor	Klasifikasi kategori
3,25 - 4,00	Sangat Baik
2,50 - 3,25	Baik
1,75 - 2,50	Kurang Baik
1,00 - 1,75	Tidak Baik

yang digunakan pada penilaian ini, karena $x \leq 3,25$ maka kualitas media film animasi berkriteria sangat baik, dan kritik dari ahli materi yaitu materi yang disajikan sesuai standar isi dan kompetensi dasar.

Hasil respon siswa ini diisi oleh 11 siswa dengan jumlah 101 maka hasil presentase dari jumlah maksimal 121 adalah 83,4%. Berdasarkan pedoman penilaian yang digunakan pada penilaian ini, karena $x = 75\% - 84\%$ maka respon siswa terhadap media berkriteria baik. Dapat disimpulkan bahwa dari perbandingan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran film animasi nilai siswa dilihat dari hasil presentase *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan dari 35,8 menjadi 80.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media film animasi, mengukur kelayakan media, mengukur respon siswa, dan keefektifan media yang dikembangkan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa media yang digunakan di SMP

PGRI Wonosobo belum maksimal penggunaannya dikarenakan guru hanya menggunakan pembelajaran konsektual dan metode ceramah yang hanya terpaku pada bahan ajar atau LKS. Dari hasil potensi dan masalah yang diperoleh peneliti mengumpulkan informasi sesuai dengan potensi dan masalah yang ada di sekolah. Data yang diperoleh pada saat mengumpulkan informasi adalah bagaimana cara mendesain film animasi yang baik, membuat gambar atau tokoh yang menarik, menganalisis kurikulum agar materi yang dijadikan sebagai pokok bahasan sesuai dengan metode yang diambil. Dalam pembuatan desain media pembelajaran film animasi, peneliti menggunakan aplikasi *coreldraw* untuk menggambar tokoh dan menjalakkannya menggunakan *adobe flash* sehingga karakter yang ada di dalam media menjadi karakter yang lucu dan menarik. Media pembelajaran film animasi ini di dalamnya memuat materi mengenai pebgertian cerpen dan unsur instrinsik cerpen yang disampaikan melalui tokoh animasi, tulisan yang menarik yang disampaikan melalui pesan suara.

Setelah media film animasi selesai didesain dan dibimbing oleh ahli media dan satu ahli materi di SMP PGRI Wonosobo dengan saran dan masukan yang diberikan oleh kedua validator, peneliti memperbaiki media film animasi sesuai dengan saran yang disampaikan oleh kedua validator dan di uji cobakan secara terbatas yang dilakukan di SMP PGRI Wonosobo dengan jumlah siswa 25 orang dengan uji keterbacaan media film animasi untuk mengetahui respon siswa terhadap LKS yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran film animasi yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil validasi yang diperoleh dari kedua ahli, yaitu pada komponen kelayakan isi ,

kebahasaan dan penyajian , sehingga rata-rata skor dari kedua ahli adalah 3,28 dan 3,25. Skor yang diperoleh dari ahli media adalah 3,28 masuk dalam kategori Sangat Baik (SB), sedangkan skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 3,25 masuk kedalam kategori Sangat Baik (SB). Sesuai dengan tabel 3.4 rata-rata skor yang diperoleh masuk dalam interval kategori Sangat Baik (SB) dan atau layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Hasil respon siswa pada uji coba terbatas di kelas IX A SMP PGRI Wonosobo diisi oleh 11 siswa. Keseluruhan skor dengan jumlah 101 maka hasil presentase dari jumlah 121 adalah 83,4%. Berdasarkan pedoman penilaian yang digunakan pada penilaian ini, karena $x = 75\% - 84\%$ maka respon siswa terhadap media berkriteria baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Data pada uji normalitas ini diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* pembelajaran materi unsur instrinsik cerpen. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS 22. Syarat data dikatakan normal jika indeks yang diperoleh baik *kolmogorov-smirnov* maupun *Shapiro-wilk* adalah $P > 0,05$ (Nurgiantoro, 2009:118). Dari hasil analisis yang dilakukan dengan program SPSS memperoleh data sebagai berikut.

Hasil perhitungan uji normalitas diketahui pada hasil *pre-test* nilai *kolmogorov-smirnov* sebesar 0,200 dan nilai *shapiro-wilk* 0,36 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* pembelajaran menulis puisi berdistribusi normal. Pada perhitungan uji normalitas hasil *post-test* diketahui nilai *kolmogorov-smirnov* sebesar 0,142 dan nilai *shapiro-wilk* 0,072. Maka dapat disimpulkan bahwa data *post-test* pembelajaran unsur instrinsik cerpen berdistribusi normal.

Perbandingan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa setelah

menggunakan media pembelajaran film animasi nilai siswa dilihat dari hasil presentase *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan dari 35,8 menjadi 80. Setelah menghitung nilai *pre-test* dan *posttest* langkah selanjutnya yaitu menghitung uji efektifitas atau uji t dengan menggunakan bantuan SPSS 22. Data dari tabel diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5: Group Statistic

Group Statistics				
Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor	Pre Test	35.80	11.150	2.230
	Post Test	80.00	7.360	1.472

Dari perhitungan dengan bantuan SPSS 22, diperoleh data kelompok 1 (*pre-test*) dengan jumlah responden 25 memiliki rata-rata 35,80 dan untuk kelompok 2 (*post-test*) dengan jumlah responden 25 memiliki rata-rata 80,00. Setelah itu dilakukan perhitungan t_{hitung} menggunakan bantuan aplikasi SPSS 22.

Dari hasil perhitungan uji-t dapat kita lihat bahwa t_{hitung} adalah 16,541. Pada t tabel dengan derajat kebebasan (n-1) 22 dan taraf signifikan 5% adalah 2,064. Berarti t hitung lebih besar dari t tabel ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka dapat dikatakan signifikan.

Berdasarkan nilai rata-rata yang berbeda pada hasil tes sebelum menggunakan media film animasi dan setelahnya, serta memiliki taraf signifikansi 0,000 ($0,00 < 0,05$) maka dapat peneliti simpulkan bahwa media film animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran unsur instrinsik siswa efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Media pembelajaran film animasi berhasil dikembangkan dengan sangat baik dan layak digunakan: 2) kualitas media film animasi sebagai media pembelajaran unsur instrinsik berdasarkan penilaian ahli media kelayakan media pembelajaran film animasi di ukur dengan menggunakan

instrument validasi dengan skor rata-rata 3,28 yang masuk dalam kategori sangat baik, penilaian ahli materi validasi kelayakan materi pada media pembelajaran film animasi dengan skor rata-rata 3,25 yang masuk dalam kategori sangat baik; 3) Respon siswa dengan nilai 101 dengan nilai persentasi 83,4% berkriteria baik; 4) Hasil tes siswa efektif dengan hasil menunjukkan rata-rata yang berbeda dan signifikan.

Untuk peneliti lain yang ingin mengembangkan media film animasi, sebaiknya mempelajari cara mendesain gambar, tokoh-tokoh, tempat dan pemilihan warna yang tepat yang akan digunakan untuk mengembangkan film animasi, agar animasi yang dikembangkan lebih menarik dan siswa tertarik untuk menyimak dan mendengarkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Permendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah* Jakarta: Kemendikbud.
- Sunarti. Selly R. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi Offset
- Tarigan, Henry G. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widiyoko, Eko p. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.