



JPBSI 5 (2) (2016)

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>



VIDEO *STOP MOTION* KARAKTER FLANEL UNTUK KETERAMPILAN MENYUSUN TEKS CERITA PENDEK

Fakhri Ali Azizi ✉ Mukh Doyin

Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Mei 2016
Disetujui Juni 2016
Dipublikasikan November 2016

Keywords:
learning medium, stop motion video, writing short story text

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video stop motion karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII. Penyusunan produk media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development (R&D)* yang dilakukan dengan lima tahap. Sebagai produk pengembangan, produk media pembelajaran dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, angket kebutuhan peserta didik, dan angket kebutuhan pendidik. Lembar uji validasi dan wawancara juga diberikan kepada ahli yang bertugas sebagai validator produk media pembelajaran. Penyusunan media pembelajaran ini sudah disetarakan dengan kebutuhan media pembelajaran pada jenjang SMP. Sehingga media pembelajaran video stop motion karakter flanel dapat digunakan sebagai alternatif panduan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII.

Abstract

The goal of this research is to develop flanel characterized of stop motion video as a teaching medium for writing short story text ability of the first grade of junior high school students. The development of that teaching media product is suited with the need of learner and teacher. This research used research and development (R&D) approach which is done in five steps. As a product development, product of teaching media is developed to fulfill the needs of learner and teacher to the teaching media for writing short story text of the first grade of junior high school students. Instruments of research that used are interview method, questionnaire of learner's need, and questionnaire of teacher's need. Validity testing sheet and interview also given to the expert who has role as validator of teaching media product. Development of this teaching media have already suitable for the need of teaching media at junior high school level. So that flanel characterized of stop motion video as a teaching medium can be used as alternative method of writing short story text of the first grade of junior high school students.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: Fachryazizy@gmail.com

p-ISSN 2252-6722 e-ISSN 2503-3476

PENDAHULUAN

Sastra merupakan suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Oleh karenanya sebuah karya sastra memerlukan perenungan waktu untuk menciptakannya. Berbagai persiapan dan waktu yang tepat menjadikan karya sastra dapat tercipta dengan indah. Menciptakan sebuah karya sastra tidak serta merta hanya dengan proses menulis, tetapi memerlukan proses kreatif dan imaji yang kuat.

Pada pendidikan formal di sekolah, pembelajaran sastra semakin berkembang. Semakin terlihat ketika perubahan kurikulum KTSP berpindah ke kurikulum 2013. Dalam kurikulum KTSP pembelajaran berbasis pada keterampilan yaitu (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Sedangkan pada kurikulum 2013 pembelajaran diubah dengan berbasis teks. Pada pembelajaran berbasis teks terdapat kompetensi dasar menyusun teks cerita pendek sesuai kaidah dan struktur teks baik secara lisan maupun tertulis pada jenjang SMP.

Relevan dengan kurikulum 2013 yang mengharuskan peserta didik untuk berpikir lebih kreatif dan kritis terdapat materi yang didapatnya. Maka dari itu, pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 memerlukan media pembelajaran yang tepat agar memacu pemikiran kreatif peserta didik. Media pembelajaran tersebut harus memperhatikan kebutuhan dan kebermanfaatannya. Terutama untuk penggunaan media pembelajaran pada teks cerita pendek bagi peserta didik SMP.

Teknologi merupakan perkembangan kebudayaan yang positif. Kemajuan teknologi telah menjadi bagian dari hidup manusia di era globalisasi ini. Begitu juga dalam dunia pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan untuk penyelenggaraan kebutuhan pendidikan. Berdasarkan Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pasal 3 ayat 2 j dinyatakan bahwa pembelajaran yang dirancang oleh pendidik harus memiliki prinsip memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan demikian menurut asumsi penulis bahwa kegiatan pembelajaran menyusun teks cerpen pada jenjang SMP kelas VII dapat efektif apabila menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual.

Bertolak dari penjelasan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran kompetensi dasar menyusun teks cerita pendek berbasis audio visual. Dengan demikian peneliti

hendak melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII.

Permasalahan penelitian ini meliputi (1) bagaimanakah kebutuhan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek yang sesuai untuk kebutuhan peserta didik dan pendidik SMP kelas VII, (2) bagaimanakah prototipe media pembelajaran menyusun teks cerita pendek menggunakan media pembelajaran video *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII, (3) bagaimanakah penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran video *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII, (4) bagaimanakah perbaikan prototipe media pembelajaran menyusun teks cerita pendek menggunakan video *stop motion* karakter flanel bagi peserta didik SMP kelas VII berdasarkan penilaian ahli.

Media pembelajaran audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal. Berdasarkan Kustadi (2011:30), media audio visual merupakan media yang cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menyajikan pesan secara audio dan visual. Media pembelajaran audio visual mengomunikasikan pesan dan informasi. Pemilihan media audio visual sebagai kajian penelitian ini yaitu keterkaitan minat peserta didik SMP terhadap media pembelajaran audio visual. Artinya, pembelajaran akan lebih menarik, efektif, efisien, interaktif. Harapan melalui media audio visual, peserta didik dapat memperoleh informasi sekaligus bersimulasi.

Dengan demikian peneliti memilih media pembelajaran video dengan sajian animasi *stop motion* karakter flanel berbasis audio visual. Teknik animasi *stop motion* merupakan teknik lama yang memerlukan keahlian khusus dan kesabaran yang tinggi. Namun dalam dunia pendidikan, teknik animasi *stop motion* tergolong masih baru dalam penggunaan sebagai media pembelajaran. Peneliti memadukan video animasi *stop motion* dengan flanel sebagai karakter tokoh dalam media yang akan dikembangkan. Flanel merupakan jenis kain yang dibuat dari jenis kain wol tanpa ditenun. Karakter tokoh dalam media tersebut dibuat dengan kain flanel berbentuk boneka kecil. Dari boneka kecil karakter flanel tersebut kemudia digerakkan dengan animasi *stop motion* sebagai bahan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang merujuk pada model Borg dan Gall. Sugiono (2008) mengemukakan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini dibatasi dalam skala kecil, termasuk dimungkinkannya untuk membatasi langkah penelitian menjadi lima tahapan yang dilakukan secara sistematis. Pembatasan tahapan penelitian tersebut disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dalam penelitian ini alah sebagai berikut: (1) **Potensi dan Masalah Penelitian**. Merupakan tahapan awal dalam penelitian. Tahap ini meliputi mencari data empirik tentang potensi masalah penelitian di lapangan. Memerlukan kajian teori dan literatur yang relevan untuk mengetahui potensi dan masalah penelitian. Adapun sumber kajian yang dipakai adalah buku mengenai menulis dan penyusunan, metode penelitian, teks cerita pendek serta kebutuhan media pembelajaran. Sumber kajian pustaka adalah jurnal ilmiah, tesis, dan skripsi yang relevan dengan penelitian. (2) **Pengumpulan Data**. Tahap kedua yaitu melakukan kegiatan pengumpulan data. Data yang diperoleh merupakan data kebutuhan oleh peserta didik dan pendidik berupa angket kebutuhan. Langkah selanjutnya yaitu mengulas dan menyusun prinsip-prinsip pengembangan berdasarkan kajian teori, kajian pustaka dan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari angket kebutuhan. (3) **Desain Produk**. Tahapan yang ketiga adalah mendesain produk. Desain produk dilakukan dengan cara menciptakan sebuah produk media pembelajaran yaitu video animasi *stop motion* karakter flanel sesuai dengan angket kebutuhan yang diperoleh dari peserta didik dan pendidik. Video animasi *stop motion* karakter flanel dikerjakan dengan menggunakan teknik fotografi dan tahap editing menggunakan aplikasi Adobe Premiere CS 6. (4) **Validasi Produk**. Tahapan keempat yaitu melakukan kegiatan validasi produk. Validasi produk merupakan tahapan uji penilaian yang diajukan kepada dosen ahli. (5) **Revisi dan Perbaikan Produk**. Tahapan revisi dan perbaikan produk merupakan tahapan terakhir dalam penelitian ini. Tahap tersebut melakukan perbaikan dan koreksi terhadap produk media pembelajaran pascapenilaian terhadap dosen ahli yang melakukan validasi.

Adapun sumber data penelitian ini yaitu 60 peserta didik pada 3 sekolah jenjang SMP di Kota Semarang dan Kabupaten Kendal. Ketiga sekolah tersebut dipilih karena menggunakan ku-

rikulum 2013. Sekolah tersebut adalah SMP Roudlotus Saidiyah Kota Semarang, SMP Negeri 2 Kendal, dan SMP Negeri 1 Weleri. Instrumen penelitian meliputi lembar wawancara, angket, dan lembar uji validasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dipaparkan meliputi empat hal, yaitu (1) hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran video *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII, (2) prototipe media pembelajaran video *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII, (3) penilaian dan saran perbaikan prototipe media pembelajaran video *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII, dan (4) perbaikan oleh peneliti terhadap prototipe media pembelajaran video *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII. Keempat hasil penelitian tersebut diperoleh berdasarkan pengambilan data menggunakan angket kebutuhan kepada responden dan angket validasi kepada ahli.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik terdapat prinsip media pembelajaran video *stop motion*. Prinsip tersebut meliputi dua hal yaitu desain umum media pembelajaran video animasi *stop motion* dan konten isi. Pada aspek desain umum media pembelajaran video animasi *stop motion* terdapat empat indikator yaitu (1) animasi, (2) audio visual, (3) iringan musik, dan (4) bahasa. Sedangkan pada aspek konten isi terdapat tiga indikator yaitu (1) materi, (2) evaluasi, dan (4) motivasi.

Media pembelajaran video animasi *stop motion* merupakan media pembelajaran yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran pada kompetensi dasar menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII. Video animasi *stop motion* tersebut diproduksi menggunakan teknik fotografi dengan foto secara kontinyu. Adapun aplikasi editing yang dipakai menggunakan Adobe Premiere CS6. Gambar disusun secara kontinyu sehingga membentuk cerita yang utuh. Cerita yang dipilih yaitu dengan sub tema "wisata sejarah". Pemilihan sub tema tersebut karena dipadankan dengan materi pembelajaran menyusun teks cerpen SMP kelas VII pada kurikulum 2013. Teknik video animasi *stop motion* dipadukan dengan karakter tokoh dari kain flanel yang berbentuk boneka kecil. Boneka dari kain flanel dibuat membentuk tokoh karak-

ter yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut. Pada media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel terdapat konten-konten media yang disajikan. Tampilan awal video animasi *stop motion* terdapat tayangan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Tampilan berikutnya adalah tayangan pembuka video animasi *stop motion*. Pada tayangan pembuka tersebut disajikan judul cerita yaitu dengan tulisan "Rawa Pening". Tampilan judul "Rawa Pening" dibuat menggunakan aplikasi Adobe After Effect CS6 jadi tampilan terlihat menarik karena tayangannya. Setelah tayangan judul, pada tayangan terdapat pengenalan tokoh. Pengenalan tokoh tersebut digunakan untuk memberikan informasi kepada peserta didik agar mengetahui karakter pada cerita Rawa Pening. Tampilan berikutnya adalah penyajian video animasi *stop motion* dengan cerita Rawa Pening sebagai dasar cerita pada media pembelajaran. Adapun durasi pada tayangan video adalah 15 menit. Setelah tayangan video animasi *stop motion* berakhir muncul tayangan pengisi suara yaitu orang yang berperan mengisi suara pada tokoh cerita. Pemberian tayangan tersebut bermaksud untuk menciptakan nilai estetika pada video media pembelajaran. Tampilan selanjutnya adalah penyajian ulasan materi pembelajaran menyusun teks cerita pendek agar peserta didik lebih memahami pembelajaran. Tampilan evaluasi disajikan setelah tayangan ulasan materi. Tampilan terakhir yaitu motivasi agar menggerakkan dan menggugah peserta didik agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan khususnya pembelajaran menyusun teks cerpen.

Setelah prototipe media pembelajaran dibuat, langkah selanjutnya adalah validasi prototipe oleh ahli. Terdapat tiga ahli yang memberikan penilaian dan perbaikan terhadap produk media pembelajaran. Ketiga ahli tersebut diantaranya, ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan ahli sinematografi. Dari jhasil validasi diperoleh nilai sebesar 83,3 pada aspek sampul dan kemasan video *stop motion*. Pada aspek penyajian media pembelajaran video *stop motion* memperoleh nilai sebesar 72,2. Aspek desain tampilan media pembelajaran video *stop motion* mendapat nilai 88,9. Lalu pada aspek penyajian audio visual video *stop motion* memperoleh nilai 83,3. Sedangkan penilaian secara keseluruhan media pembelajaran mendapatkan nilai 81,1. Dalam proses penilaian tersebut tentu terdapat revisi atau saran perbaikan. Adapun saran perbaikan yang direalisasikan yakni pada aspek kemasan dan label CD, penambahan pencapaian kompetensi dasar, perbaikan materi pembelajaran, dan evaluasi.

Sebagai produk pengembangan media pembelajaran, media pembelajaran video *stop motion* memiliki keunggulan. Keunggulan tersebut didasarkan pada pengemasan media pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat digunakan peserta didik secara mandiri maupun didampingi oleh pendidik. Dari segi tampilan, media pembelajaran tersebut lebih menarik jika dibandingkan dengan media pembelajaran yang sudah ada. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran tersebut menggunakan animasi *stop motion*. Video animasi *stop motion* merupakan teknik yang terbilang masih baru yang diterapkan sebagai media pembelajaran. Teknik animasi *stop motion* dibuat digunakan untuk mendukung pembelajaran menyusun teks cerita pendek peserta didik SMP agar lebih menyenangkan.

Selain memiliki keunggulan, produk media pembelajaran ini mempunyai kekurangan. Kekurangan media pembelajaran video *stop motion* ini adalah tidak terlalu spesifik arahan pembelajaran menyusun teks cerita pendek dari awal sampai akhir sehingga tidak terlalu detail. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan durasi waktu yang tersedia. Pada media pembelajaran yang tersedia hanya pengetahuan umum saja, sehingga pendidik dalam hal ini sangat berperan untuk mendampingi. Namun arahan pembelajaran yang lebih spesifik terdapat dalam buku panduan penggunaan media pembelajaran yang sudah tersedia. Penggunaan media pembelajaran klasikal dalam pemutaran, kelas harus mempunyai fasilitas berupa LCD proyektor dan pengeras suara. Pemutaran media pembelajaran tersebut harus memenuhi fasilitas. Jika tidak tersedianya fasilitas tersebut, maka media pembelajaran video *stop motion* tidak dapat diputar.

PENUTUP

Sebagai produk pengembangan media pembelajaran, media pembelajaran video animasi *stop motion* dapat diproduksi dan dipasarkan dalam skala besar. Produk media pembelajaran video animasi *stop motion* dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII. Penyusunan media pembelajaran tersebut sudah disetarakan dengan kebutuhan media pembelajaran bagi peserta didik pada jenjang SMP. Oleh karena itu media pembelajaran video animasi *stop motion* menjadi komponen integral dari sistem pembelajaran.

Media pembelajaran video *stop motion* karakter flanel hendaknya direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif panduan menyusun teks cerpen untuk SMP kelas VII. Perlu diadakan

penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan media pembelajaran video *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerpen bagi peserta didik SMP kelas VII ini, agar diperoleh teknik dan pendekatan baru dalam pembelajaran menyusun teks cerpen.

DAFTAR PUSTAKA

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media*

Pembelajaran. Jakarta: Referensi.
Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Belajar*. Yogyakarta: Prestasi Pustaka Publisher
Permendikbud. 2014. *Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Permendikbud: Jakarta
Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa