



JPBSI 11 (1) (2022)

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

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



Pengembangan Media Animasi Bermuatan Cinta Produk Indonesia dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Anekdote

Ihsan Wahyu Primadani¹ ✉, Tommi Yuniawan², Santi Pratiwi Tri Utami³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: November 2021

Disetujui: Februari 2022

Dipublikasikan: Mei 2022

Kata kunci:

video animasi, pembelajaran memproduksi teks anekdot, cinta produk Indonesia

Keywords:

animation video, learning to produce anecdotal texts, love of Indonesian products

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media animasi sebagai media pembelajaran memproduksi teks anekdot kelas X SMA. Penelitian ini menggunakan *metode research and development* (R&D). Selain itu, penelitian ini dikembangkan dengan muatan cinta produk Indonesia. Data penelitian berupa informasi kebutuhan dan validasi media, sedangkan sumber data berasal dari pengisian angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini terdiri atas karakteristik media, prototipe media, penilaian ahli, serta perbaikan media. Karakteristik media terbagi atas dua yaitu karakteristik isi dan penyajian. Karakteristik isi terdiri dari (1) cakupan materi, (2) struktur materi, dan (3) evaluasi. Karakteristik penyajian meliputi yaitu 1) penyajian isi media dan (2) aspek interaktivitas media pembelajaran memproduksi teks anekdot. Prototipe media dari struktur isi meliputi layar pembuka, contoh adegan cerita teks anekdot, menu utama yang terdiri atas judul dan identitas, contoh cerita teks anekdot, kegiatan inti atau materi, penugasan dan penutup. Struktur penyajian meliputi bentuk penulisan, tata penggunaan bahasa serta kemasan media. Hasil penilaian ahli materi memperoleh skor dengan kategori layak dan dari ahli media dengan kategori sangat layak. Keunggulan video animasi ini yakni dapat membuat pembelajaran lebih efektif, mudah digunakan, kegiatan pembelajaran yang teratur dan sistemik. Adapun keterbatasan media ini adalah membutuhkan perangkat pendukung dan membutuhkan pendampingan guru.

Abstract

The purpose of the research was to develop animation media as a learning medium for producing anecdotal texts for class X SMA. This study uses a research and development (R&D) method. In addition, this research uses the content of the love of Indonesian products. The research data is in the form of information on media needs and validation, while the source of the data comes from filling out a questionnaire. The data analysis technique used is descriptive qualitative. The results of this study consist of media characteristics, media prototypes, expert judgment, and media refinement. The characteristics of the media are divided into two, namely the characteristics of the content and presentation. The characteristics of the content consist of (1) material coverage, (2) material structure, and (3) evaluation. Presentation characteristics include 1) presentation of media content and (2) interactivity aspects of learning media producing anecdotal texts. The media prototype of the content structure includes the opening screen, examples of anecdotal text story scenes, the main menu consisting of the title and identity, examples of anecdotal text stories, core activities or materials, assignments and closings. The presentation structure includes the form of writing, grammar and media packaging. The results of the material expert's assessment obtained a score in the feasible category and from the media expert with a very decent category. The advantages of this animated video are that it can make learning more effective, easy to use, regular and systemic learning activities. The limitations of this media are that it requires supporting devices and requires teacher assistance.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi: Ihsanwahyup082@gmail.com

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

PENDAHULUAN

Sejak diberlakukannya kurikulum nasional berbasis teks, teks anekdot menjadi salah satu jenis teks yang dibelajarkan pada peserta didik SMA. Salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran teks anekdot yaitu memproduksi. Peserta didik dituntut untuk dapat memproduksi teks anekdot dengan baik dan benar. Sayangnya, masih terdapat permasalahan pada pencapaian kompetensi tersebut. Berdasarkan masalah-masalah yang ditemui di lapangan diketahui bahwa media pembelajaran menulis teks anekdot yang inovatif masih kurang. Adapun identifikasi masalah tersebut yaitu (1) ketersediaan media pembelajaran teks anekdot; (2) media pembelajaran yang tersedia masih bersifat satu arah dan terbatas media gambar berbasis visual maupun audio visual saja; (3) guru hanya menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran yang belum ada muatan spesifik untuk meningkatkan rasa cinta tanah air peserta didik. Kondisi tersebut menjadi sebab perlunya pengembangan media pembelajaran menulis anekdot berbentuk animasi.

Penelitian yang mengungkap permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran memproduksi teks anekdot meliputi Walhidayat (2012), Aljatila (2015), dan Susilowati (2016). Dari hasil penelitian tersebut dapat diungkap bahwa permasalahan pembelajaran memproduksi teks anekdot secara umum dapat diklasifikasikan dalam permasalahan yang bersumber dari guru, peserta didik, serta sarana dan prasarana. Dari pihak guru, sumber masalah dalam pembelajaran memproduksi teks anekdot terletak pada penggunaan model pengajaran yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik pembelajaran memproduksi teks anekdot. Selain itu guru tidak melibatkan peserta didik aktif dan tidak memperhatikan tingkatan dalam menulis.

Sementara itu dari pihak peserta didik, peserta didik kesulitan mengungkapkan ide atau pokok pikiran ke dalam tulisan. Selain itu organisasi ide belum logis dan belum sistematis untuk mengembangkan objek yang akan dituliskan.

Selanjutnya permasalahan yang bersumber dari sarana dan prasarana terletak pada kurangnya media pembelajaran memproduksi teks anekdot. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan sarana belajar yang efektif untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar memproduksi teks anekdot.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran di sekolah, peserta didik memerlukan waktu belajar lebih untuk berlatih memproduksi teks anekdot. Belajar mandiri dapat menjadi alternatif bagi peserta didik untuk mengatasi kesulitan memproduksi teks anekdot. Sudjana (1996) menyebutkan bahwa belajar mandiri menekankan pada kegiatan belajar mandiri atau perseorangan dengan menggunakan metode penugasan sebagai metode utamanya. Oleh sebab itu diperlukan sebuah media pembelajaran mandiri yang dapat memfasilitasi peserta didik terampil memproduksi teks anekdot, Alternatif pemecahan masalah disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif digunakan untuk menunjang proses pembelajaran adalah komputer.

Kaitannya dengan itu, Nasution (2008) mengemukakan bahwa *software* berperan dalam menganalisis dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilannya. *Software* yang dapat dimanfaatkan salah satunya adalah video animasi yang dikemas dalam bentuk CD atau *compact disc*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini meliputi: 1) bagaimana kebutuhan peserta didik kelas X dan guru SMA terhadap media pembelajaran memproduksi teks anekdot berbentuk animasi bermuatan cinta produk Indonesia; 2) bagaimana prototipe media pembelajaran memproduksi teks anekdot berbentuk animasi bermuatan cinta produk Indonesia untuk peserta didik kelas X SMA; 3) bagaimana penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran memproduksi teks anekdot berbentuk animasi bermuatan cinta produk Indonesia untuk peserta didik kelas X SMA; dan 4) bagaimana perbaikan prototipe media pembelajaran memproduksi teks anekdot

berbentuk animasi bermuatan cinta produk Indonesia untuk peserta didik kelas X SMA berdasarkan penilaian ahli?

Penyusunan media yang dikembangkan memperhatikan kaidah dalam pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran memproduksi teks anekdot peserta didik kelas X SMA. Mayer (2009) menyatakan beberapa syarat yang harus dipenuhi yaitu yaitu 1) multimedia, 2) keterdekatan ruang, 3) keterdekatan waktu, 4) koherensi, 5) modalitas, serta 7) perbedaan individual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang merujuk pada model Borg dan Gall. Penelitian ini dibatasi dalam skala kecil termasuk dimungkinkannya untuk membatasi langkah penelitian menjadi lima tahapan yang dilakukan secara sistemik.

Adapun lima tahapan yang dimaksud adalah sebagai berikut. (1) Potensi dan masalah. Penelitian diawali dengan mencari potensi dan masalah yang terdiri atas mencari sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Potensi masalah digunakan untuk mendefinisikan tujuan produk dan analisis kebutuhan produk. Peneliti mencari potensi masalah dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, skripsi, maupun tesis, buku-buku yang relevan dengan topik penelitian. (2) Pengumpulan data. Tahapan ini merupakan kegiatan mengumpulkan informasi atau data-data yang diperlukan. Informasi tersebut dikumpulkan dengan observasi, dokumentasi, dan angket kebutuhan. Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah menyusun prinsip-prinsip pengembangan video animasi untuk mempermudah proses pengembangan media. (3) Desain produk. Tahapan ini merupakan awal pengembangan prototipe yang diawali dengan mengumpulkan serta merancang materi sebagai konten dalam media kemudian menyusun rancangan atau desain video animasi sebagai media pembelajaran memproduksi teks anekdot peserta didik kelas X SMA. (4) Validasi Produk. Tahap ini merupakan kegiatan penilaian rancangan produk oleh dosen ahli materi dan ahli media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mencari dosen ahli untuk menilai rancangan

produk video animasi sebagai media pembelajaran memproduksi teks anekdot (5) Revisi desain. Tahap revisi desain merupakan tahapan memperbaiki kesalahan-kesalahan serta kekurangan setelah melakukan validasi produk.

Saran serta masukan dosen ahli materi dan ahli media pembelajaran. dijadikan dasar dalam penyempurnaan produk berdasarkan hasil evaluasi dosen ahli materi serta ahli media. Adapun sumber data penelitian ini yaitu 96 peserta didik dan 3 guru di 3 sekolah jenjang SMA di kota Sragen. Sekolah tersebut adalah SMA N 1 Gemolong, SMA N 1 Sambungmacan, SMA N 3 Sragen. Variabel pada penelitian ini adalah variabel bebas yaitu video animasi sebagai media pembelajaran memproduksi teks anekdot dan variabel terikat yaitu respon penilaian terhadap media pembelajaran memproduksi teks anekdot.

Instrumen penelitian meliputi angket (angket kebutuhan, dan angket uji validasi media dan pedoman wawancara. Penyebaran angket kebutuhan media diberikan kepada peserta didik serta orang tua peserta didik, sedangkan angket uji validasi kepada dosen ahli materi menulis teks deskripsi dan ahli media pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari penelitian dipaparkan kemudian disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Kebutuhan Video Animasi sebagai Pembelajaran Memproduksi Teks Anekdot Kelas X SMA

Ada beberapa perbedaan peserta didik dan guru peserta didik dalam memilih kriteria pengembangan media pembelajaran mandiri menulis teks anekdot peserta didik kelas X SMA. diperoleh simpulan berupa karakteristik media pembelajaran mandiri menulis teks anekdot Karakteristik tersebut dibagi dalam dua kategori, yaitu karakteristik isi serta karakteristik penyajian. Berikut deskripsi karakteristik media pembelajaran mandiri menulis teks anekdot berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh dari 96 peserta didik SMA kelas X dan 3 guru SMA Bahasa Indonesia Kelas X.

a. Karakteristik Isi

Karakteristik penyajian materi disusun berdasarkan hasil kebutuhan angket peserta didik serta angket kebutuhan orang tua peserta didik. Karakteristik isi diperoleh dari tiga indikator yaitu (1) cakupan materi, (2) struktur materi, dan (3) evaluasi. Berikut pemaparan ketiga karakteristik isi media pembelajaran mandiri menulis teks anekdot.

1) Cakupan Materi

Cakupan materi pada media pembelajaran mandiri menulis teks anekdot hanya difokuskan pada materi menulis teks anekdot. Cakupan materi pada media tidak dijelaskan kembali karena sudah dipelajari oleh peserta didik di sekolah bersama gurunya. Sehingga pada media ini peserta didik diharapkan dapat langsung menerapkan pengetahuan tentang teks anekdot ke dalam kegiatan menulis teks anekdot secara mandiri.

2) Struktur Materi

Struktur penyajian materi dalam media pembelajaran mandiri menulis teks anekdot diawali dengan soal-soal prates, apersepsi, kegiatan inti berupa kegiatan menulis teks anekdot secara mandiri serta kegiatan penutup berupa soal evaluasi. Bentuk tersebut disesuaikan dengan Permendiknas nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan.

3) Evaluasi

Bentuk evaluasi yang disajikan dimaksudkan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam terampil menulis teks anekdot. Evaluasi tidak hanya berbentuk praktik menulis teks anekdot melainkan juga terdapat soal formatif serta soal sumatif. Dengan adanya soal evaluasi peserta didik diharapkan dapat mengukur tingkat pemahaman dirinya secara mandiri.

b. Karakteristik Penyajian

Terdapat indikator pada aspek penyajian yang akan dipaparkan pada bagian karakteristik penyajian. Indikator tersebut yaitu (1) penyajian isi media dan (2) aspek interaktivitas media pembelajaran mandiri menulis teks anekdot. Berikut pemaparan karakteristik penyajian media pembelajaran mandiri menulis teks anekdot.

1) Penyajian isi media

Penyajian isi media pembelajaran mandiri menulis teks anekdot terdiri atas tiga aspek yaitu

(1) menu media, (2) penyajian ilustrasi, (3) pewarnaan isi media. Adapun menu media yang akan disajikan meliputi layar pembuka, halaman awal judul dan identitas, pendahuluan sampel atau contoh adegan teks anekdot, kegiatan inti yang terdiri atas materi teks deskripsi, langkah-langkah pembuatan teks anekdot, contoh teks anekdot yang kedua, dan penutup berupa evaluasi. Sementara itu ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi yang mendukung kegiatan peserta didik dalam menulis teks anekdot. Sedangkan pewarnaan isi media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan warna yang full colour, menarik, nyaman di lihat.

2) Interaktivitas Media

Pada interaktivitas media memaparkan karakteristik setiap bagian-bagian media pembelajaran menulis teks anekdot yang mendukung keinteraktivitas media. Adapun pada karakteristik ini meliputi lima indikator yaitu (1) penggunaan teks, (2) penggunaan gambar dan animasi, (3) grafika, (4) penggunaan audio, (5) penggunaan video. Berikut penjelasan karakteristik bagian-bagian media pembelajaran mandiri menulis teks deskripsi.

a) Penggunaan Teks

Teks merupakan salah satu aspek dalam media video animasi. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket kebutuhan, karakteristik penggunaan teks dalam media meliputi (1) teks penjelasan gambar disesuaikan dengan kebutuhan isi materi, (2) gaya penulisan teks disesuaikan dengan konteks isi materi, (3) jenis huruf teks yang digunakan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, (4) ukuran huruf teks yang digunakan bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan setiap aspek materi, (5) warna huruf yang digunakan mendukung tingkat keterbacaan.

b) Penggunaan Gambar dan Animasi

Karakteristik penggunaan gambar dan animasi dalam media pembelajaran mandiri menulis teks deskripsi meliputi (1) ilustrasi gambar pada tiap-tiap bagian disesuaikan dengan kebutuhan materi serta (2) ukuran gambar disesuaikan dengan ukuran panel dan proporsi teks.

c) Grafika

Grafika dalam media pembelajaran mandiri menulis teks anekdot merupakan penampilan visual. Adapun karakteristik grafika

meliputi pemberian warna background panel menggunakan warna yang terang namun tetap nyaman dilihat, desain setiap panel dibuat bervariasi, dan media video animasi sebagai pembelajaran mandiri menulis teks anekdot menggunakan tata letak yang harmonis.

d) Penggunaan Audio

Penggunaan audio dimaksudkan untuk memandu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran mandiri menulis teks anekdot dilengkapi dengan audio atau suara pemandu serta musik pengiring untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik.

e) Penggunaan video

Video merupakan salah satu penunjang dalam pembelajaran. Penggunaan video menjadikan sebuah media menjadi lebih interaktif. Video yang digunakan merupakan video yang sesuai dengan konteks materi yaitu teks anekdot.

Prototipe Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Memproduksi Teks Anekdot untuk Kelas X SMA

Pada subbab ini, akan dipaparkan hasil penelitian berupa desain aplikasi video animasi sebagai media pembelajaran menulis teks anekdot peserta didik kelas X SMA. Desain tersebut dikembangkan berdasarkan karakteristik dan prinsip-prinsip yang sudah disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan responden.

Deskripsi Struktur Isi

Isi media pembelajaran memproduksi teks anekdot dibagi menjadi beberapa bagian. Setiap bagian menyajikan isi yang berbeda-beda. Secara umum bagian-bagian dalam struktur isi dibagi menjadi dua, yaitu bagian utama dan bagian pendukung. Bagian utama meliputi bagian prates, pendahuluan, kegiatan inti, serta penutup. Sementara itu, bagian pendukung terdiri atas layar pembuka, identitas, serta contoh ilustrasi.

1. Penilaian Ahli Materi

Penilaian pada bagian materi terdiri dari empat aspek yaitu aspek kelayakan materi, aspek bagian evaluasi, aspek kesesuaian bahasa, dan aspek kelayakan media. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, hasil rata-rata yang diperoleh dengan kategori layak. Indikator yang memperoleh penilaian yang bagus adalah

ketepatan bentuk penyajian materi dan kelayakan media. Sementara itu indikator yang memperoleh penilaian yang kurang bagus adalah kesesuaian jumlah soal evaluasi, kesesuaian bentuk soal evaluasi, keefektifan bentuk soal evaluasi, kejelasan pengerjaan soal evaluasi, kebenaran penulisan pada bagian penyajian materi, tingkat kemudahan pemahaman bahasa, dan meningkatkan minat dan hasil belajar. Indikator yang memperoleh penilaian yang bagus di antaranya kesesuaian pemilihan contoh, kebenaran penulisan pada kemasan media, kesesuaian penggunaan ragam bahasa, tingkat keterbacaan tulisan, kesesuaian penggunaan kata sapaan. Adapun saran-saran yang diberikan oleh ahli materi, di antaranya 1) Pengaturan warna pada orang yang ada pada bagian penjelasan pengertian teks anekdot, 2) Pada bagian evaluasi perlu ada penjelasan pengajaran

2. Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Penilaian oleh ahli media meliputi aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Aspek tersebut meliputi empat aspek yaitu 1) aspek kemasan media, 2) bagian-bagian media video animasi, 3) pemograman, dan tampilan keseluruhan media. Terdapat 24 indikator dalam penilaian bidang media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian skor, rata-rata yang diperoleh dengan kategori sangat layak. Indikator yang memperoleh penilaian yang bagus adalah kesesuaian kualitas video. Sementara itu indikator yang memperoleh penilaian yang bagus adalah kesesuaian penggunaan ilustrasi, keserasian warna cover, kesesuaian ilustrasi, penataan tulisan pada cover, desain penataan isi materi, profil biografi pengembang, desain background media, kesesuaian pada warna dan isi media, kesesuaian ukuran ilustrasi gambar dengan penataan konteks, kesesuaian penataan musik dan suara, penggunaan video animasi, tingkat kemudahan penggunaan media, keserasian penyajian warna media, dan tingkat keinteraktifan media. Sementara itu, indikator yang memperoleh penilaian kurang bagus di antaranya kesesuaian judul dengan isi media, keterbacaan tulisan pada cover, kejelasan navigasi, keterbacaan tulisan dalam media, kesesuaian gaya penulisan, kesesuaian pemilihan jenis huruf, kesesuaian music yang dipilih sebagai background media,

dan kesesuaian pemilihan video dengan konteks materi.

Adapun saran-saran yang diberikan oleh ahli media meliputi 1) intruksi perlu diperjelas, 2) beberapa bagian suara ada yang pecah, 3) narasi untuk ke video penjelasan perlu diberikan, misalnya bagian struktur, untuk ke video abstraksi diberi intruksi tidak langsung penjelasan langsung video, serta 4) halaman judul bisa dibuat lebih kreatif dan menarik yang penting menggambarkan isi media.

Keunggulan Produk video animasi sebagai Media Pembelajaran Memproduksi Teks Anekdote

Pembelajaran dengan bantuan komputer dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Nasution (2010:61) bahwa siswa dapat belajar lebih cepat menggunakan bantuan komputer jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang prosesnya lebih lama. Hal ini disebabkan peserta didik belajar secara individu. Video animasi "Memproduksi Teks Anekdote Bermuatan Cinta Produk Indonesia" ini juga bertujuan untuk mendukung peserta didik dalam terampil menulis teks anekdot secara mandiri. Artinya peserta didik dapat menggunakan media baik sebelum maupun setelah mempelajari kompetensi dasar memproduksi teks anekdot sehingga peserta didik dapat memajemen dirinya sendiri dalam belajar. Sudjana (1996:83) menyebutkan bahwa pembelajaran mandiri ditekankan pada kegiatan belajar mandiri atau perseorangan dengan menggunakan metode penugasan sebagai metode utamanya. Pada Video animasi "Memproduksi Teks Anekdote Bermuatan Cinta Produk Indonesia terdapat berbagai tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam belajar secara mandiri.

Selain mudah digunakan, dalam video animasi ini materi yang disajikan mendukung peserta didik dalam memproduksi teks anekdot. Sementara itu, fitur yang terdapat dalam media ini didesain untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Berkaitan dengan hal tersebut Arsyad (2013:157) mengemukakan salah satu prinsip media berbantuan komputer harus memfasilitasi peserta didik belajar secara menyenangkan. Fitur-fitur tersebut meliputi

menu prates untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, navigasi untuk mempermudah peserta didik dalam menjalankan aplikasi, suara pengiring untuk memperjelas instruksi, kegiatan pembelajaran yang meliputi pendahuluan, kegiatan inti serta penutup berupa latihan soal untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Sisi lain keunggulan produk video animasi pembelajaran teks anekdot bermuatan cinta produk Indonesia ini dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat lagi dalam proses pembelajaran disekolah. Peserta didik lebih termotivasi atau memilih pembelajaran yang menggunakan media audio visual daripada menggunakan media buku atau yang lainnya, jadi media audio visual atau media animasi ini sangat cocok untuk memotivasi peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran teks anekdot kelas X SMA.

Keterbatasan Produk Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Memproduksi Teks Anekdote Peserta Didik

Selain memiliki keunggulan, produk media video animasi sebagai media pembelajaran memproduksi teks anekdot kelas X SMA juga mempunyai keterbatasan. Keterbatasan media video animasi memproduksi teks anekdot adalah hanya dapat difungsikan sesuai dengan program yang telah dibuat. Selain itu, media video animasi memproduksi teks anekdot adalah membutuhkan perangkat pendukung seperti komputer atau laptop dengan CD-ROOM, penguat suara ataupun headset. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Warsita (2008:139) bahwa pembelajaran berbantuan komputer hanya dapat difungsikan untuk hal-hal yang telah diprogramkan serta memerlukan peralatan pendukung komputer dalam pengoperasiannya. Keterbatasan lain media ini yakni masih membutuhkan pendampingan dari guru maupun orang tua peserta didik. Solusi pada keterbatasan video animasi ini guru harus menggunakan atau memanfaatkan fasilitas perangkat tambahan seperti komputer dan laptop, *speaker* yang sudah disediakan di sekolah atau dari pribadi guru tersebut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan beberapa hal berikut. Pertama, Karakteristik Video animasi sebagai media pembelajaran memproduksi teks anekdot harus memiliki karakteristik meliputi, (1) tujuan pembelajaran jelas, (2) materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi, (3) kebenaran konsep, (4) alur pembelajaran jelas, (5) petunjuk penggunaan jelas, (6) terdapat apersepsi, (7) terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, (8) mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, (9) terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan, gambar, animasi, teks, 10) warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional, (11) memiliki intro yang menarik, (12) interaktif, (13) navigasi mudah dan (14) bahasa yang digunakan mudah. Adapun prinsip pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran memproduksi teks anekdot meliputi (1) prinsip multimedia, (2) prinsip keterdekatan ruang, (3) prinsip keterdekatan waktu, (4) prinsip koherensi, (5) prinsip modalitas, (6) prinsip perbedaan individual dan (7) prinsip interaktivitas.

Kedua, Prototipe video animasi terdiri atas dua bagian, yaitu struktur isi dan struktur penyajian. Ketiga, berdasarkan penilaian ahli materi dan media video animasi layak digunakan dalam pembelajaran. Keempat, perbaikan berdasarkan saran ahli meliputi (1) perbaikan pada bagian layar utama atau identitas, (2) perbaikan gambar yang kurang jelas, (3) penambahan petunjuk pada kegiatan inti dan evaluasi, (4) penataan kembali audio dan musik pengiring.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Chaedar dan Senny Suzanna Alwasilah. 2013. *Pokoknya Menulis : Cara Baru Menulis dengan Metode Kolaborasi*. Bandung: Kiblat Buka Utama
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran : Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. *Educational research*. New York: Longman. Brophy, J.
- Kosasih, E. 2014. *Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Sadiman, Arief. S., R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif : dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.