

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYUSUN TEKS BIOGRAFI BERUPA FILM ANIMASI UNTUK SISWA KELAS X SMA/SMK

Nur Wahyuni¹, Marista Dwi Rahmayantis², Moch. Muarifin³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1, 2, 3}

nurwahyuniyuni6@gmail.com¹, maristadwi@unpkediri.ac.id²,
muarifin@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research and development has the aim of developing animated film media to compose biographical texts for class X SMA/SMK. In this development pay attention to aspects of content / material.

The research uses an R&D model which includes steps in the form of finding potential, collecting data, media design, design testing, design improvement, product testing, product/media improvement, use trial, media improvement, large production but only reached step 9 because step 10 is a follow-up research and ends in application.

The results of the study were based on the validation of material experts and practitioners/teachers who got 84% in the valid category and could be used after minor revisions to the media. Furthermore, the validation of media experts and practitioners/teachers got 95% including the very valid category. The conclusion of this development research is that animated film media can be used by students in the learning process to compose a more interesting biographical text.

Keywords: animated film media, compiling biographical texts, high school/vocational students.

ABSTRAK

Penelitian dan penembangan ini mempunyai tujuan yakni mengembangkan media film animasi menyusun teks biografi untuk kelas X SMA/SMK. Dalam pengembangan ini memerhatikan aspek isi/materi.

Penelitian menggunakan model R&D yang meliputi langkah–langkah berupa menemukan potensi, mengumpulkan data, rancangan media, pengujian rancangan, perbaikan rancangan, uji coba produk, perbaikan produk/media, uji coba pakai, perbaikan media, produksi banyak namun hanya sampai pada langkah 9 karena langkah 10 merupakan penelitian lanjutan dan berujung penerapan.

Hasil penelitian adalah berdasarkan validasi ahli materi dan praktisi/guru mendapat 84% masuk kategori valid dan bisa digunakan setelah revisi kecil pada media. Selanjutnya validasi ahli media dan praktisi/guru mendapat 95% termasuk kategori sangat valid. Kesimpulan penelitian pengembangan ini ialah media film animasi bisa digunakan siswa dalam proses belajar menyusun teks biografi yang lebih menarik.

Kata Kunci: media film animasi, menyusun teks biografi, siswa SMA/SMK.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan IPTEK juga semakin maju. Begitupun juga dalam dunia pendidikan juga menyikapi hal tersebut dengan positif untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam Pelaksanaan pembelajaran tidak selalu berjalan dengan mulus karena terjadi kegagalan. Kegagalan dalam kegiatan pembelajaran bisa disebabkan beberapa faktor salah satunya adanya

hambatan didalam proses berkomunikasi antara siswa dan guru (Rahmayantis, 2016). Untuk meminimalisasi hambatan tersebut guru bisa menggunakan alat perantara pembelajaran yang berfungsi menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yakni media untuk belajar. Heinich dikutip Arsyad (2011:4) media pembelajaran merupakan suatu prantara berisi informasi, mempunyai tujuan instruksi/terdapat maksud pembelajaran antara sumber/guru dan penerima/siswa.

Kustandi & Sutjipto (2011:9) mengemukakan media pembelajran merupakan suatu benda/alat perantara yang bisa mempermudah proses pembelajaran dan mempunyai fungsi membuat lebih jelas maksud dari informasi yang disampaikan, sehingga bisa tercapai tujuan dari pembelajaran. Media pembelajaran ialah suatu yang bisa dipakai mempermudah belajar dan sebagai perantara untuk menyampaikan iformasi yang bisa merangsang pikiran, keterampilan, dan sikap siswa agar termotivasi belajar.

Pada kegiatan proses belajar mengajar dapat optimal apabila sumber bahan ajar/media pembelajaran yang digunakan bisa membuat terciptanya suasana yang menyenangkan (Rahmayantis & Nurlailiyah, 2020). Menggunakan media yang sesuai ialah salah satu hal yang bisa memengaruhi tercapainya tidaknya tujuan pembelajaran (Yulianti, 2020). Kehadiran media dirasa penting karena tidak cuma menggantikan kehadiran guru untuk menyampaikan materi, akan tetapi juga merupakan alat yang berfungsi menyalurkan informasi yang dibutuhkan untuk belajar (Ulfah, 2017). Media pembelajaran memiliki kekuatan yang mampu mengubah tingkah laku dan sikap siswa ke arah yang pasti. Terkait dengan pernyataan tersebut, media pembelajaran sangat dibutuhkan. Melihat kondisi pada saat ini, bahwa media pembelajaran tidak dipandang Cuma sebagai alat bantu tapi merupakan ke bagian yang utuh dalam pembelajaran dan pendidikan saat ini.

Bentuk media pembelajaran yang digunakan untuk belajar adalah satunya film animasi. Bahkan sekarang film menjadi bagian dari gaya hidup. Hal ini bisa dilihat dari sangat mudahnya manusia untuk mengakses film dari televise, VCD, bioskop, dan internet. Film digunakan untuk mengomunikasikan pesan, informasi, gagasan karena dimensinya yang unik.

Animasi mempunyai arti gerakan gambar/video yang seolah-olah orang itu sedang melakukan suatu kegiatan/aktivitas (Soetopo, 2013:12). Sedangkan Munir (2012:18) berpendapat bahwa animasi ialah tampilan yang berisi teks, grafik dan suara didalam suatu pergerakan. Jadi animasi adalah penggabungan beberapa gambar sehingga terbentuk suatu gerak yang diproses komputer.

Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis teks yakni kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai teks yang diajarkan guru dan siswa pun dituntut untuk memahami tiap jenis, isi, struktur, dan bahasa dalam teks. Teks yang dimaksud bisa berupa tulis dan lisan (Kemdikbud, 2013:3). Diantaranya KD bahasa Indonesia kelas X SMA/SMK ialah menulis teks biografi yang tertera pada KD 4.15 yaitu siswa mampu menyusun teks biografi tokoh.

Faktor yang menyebabkan kualitas pembelajaran masih rendah ada dua fyakni faktor pertama guru, faktor kedua siswa. Setelah

melakukan observasi diketahui ternyata guru belum menggunakan metode inovatif dan banyak memakai metode ceramah dimana kurangnya interaksi siswa dan guru akibatnya siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran menyusun teks biografi. Sementara, itu faktor kedua dari siswa adalah kurangnya motivasi dan minat untuk belajar menyusun teks biografi. Siswa belum bisa menyusun struktur kalimat dengan benar dan baik. Selain itu siswa juga tidak memerhatikan penggunaan kaidah kebahasaan, dalam menyusun teks biografi.

Berdasarkan beberapa masalah yang muncul membutuhkan solusi penggunaan metode pembelajaran yang tepat oleh guru sehingga bisa menjadikan lebih bagus kualitas pembelajaran. Terkait dengan itu guru bahasa Indonesia dituntut harus sanggup menciptakan suasana pembelajaran menarik serta interaktif dengan penggunaan media sesuai dengan materi.

Penelitian pengembangan ini terinspirasi dari penelitian Bismo Prasetyo dan Imam Baehaqie (2017). Persamaan penelitian Bismo Prasetyo dan Imam Baehaqie dengan penelitian ini adalah pada media yang dikembangkan yakni video animasi. Perbedaannya terletak pada bahan ajar, penelitian Bismo Prasetyo dan Imam Baehaqie menulis teks laporan hasil observasi sedangkan penelitian ini menyusun teks biografi.

Selanjutnya, penelitian oleh Sa'adah (2015). Persamaan Sa'adah (2015) dengan penelitian ini adalah pada materi atau bahan ajar yakni tentang teks biografi. Sedangkan perbedaan terletak pada media yang digunakan yaitu pada penelitian Sa'adah (2015) media film pendek sedangkan pada penelitian ini media film animasi. Penelitian Sa'adah (2015) adalah bukti kebermanfaatan media film pendek untuk pembelajaran menyusun teks biografi. Kesuksesan tersebut bisa menjadi inspirasi pengembangan media pembelajaran menyusun teks biografi berupa film animasi untuk siswa kelas X SMA/SMK.

Penelitian bertujuan menghasilkan media pembelajaran untuk menyusun teks biografi yang berisi materi, langkah-langkah menyusun, dan contoh.

METODE

Menggunakan model pengembangan prosedural yakni, suatu model pengembangan yang menggambarkan proses/langkah-langkah secara bertahap secara runtut demi terciptanya sesuatu. Menggunakan pendekatan pengembangan Sugiyono (2016:297) metode penelitian dan pengembangan atau R&D.

Tahapan penelitian R&D yakni menemukan potensi, pengumpulan data, rancangan produk, pengujian rancangan, perbaikan rancangan, (6) uji coba media, perbaikan media, uji coba pakai, perbaikan media, produksi banyak. Namun Cuma sampai sembilan langkah.

Tahap ke sepuluh adalah penelitian lanjutan dan nantinya berujung pada penerapan. Dan pada kegiatan lanjutan butuh waktu lama, dana yang besar, dan tenaga yang besar pula. Sembilan langkah yang dipakai juga telah mempertimbangkan waktu melakukan penelitian yang disesuaikan dengan jam pelajaran di sekolah.

Lokasi penelitian ini di SMK Muhammadiyah 1 Kediri, Jalan Penanggung No. 1 Kecamatan Mojojoto Kota Kediri. Subjek uji coba

meliputi uji media pembelajaran, uji materi pada media pembelajaran, dan guru, siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kediri semester genap 2021/2022 yang berjumlah 20 siswa.

Data yang dihasilkan ada dua jenis yakni data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat perolehan skor (validasi ahli, guru, lapangan). Sedangkan data kualitatif didapat dari survey awal kebutuhan media dan hasil uji ahli, praktisi, dan lapangan berbentuk catatan.

Data kuantitatif dianalisis melalui langkah-langkah berikut (1) pengumpulan data yang berbentuk angka, (2) melakukan pencatatan, lalu menghimpun, dan kemudian diseleksi, (3) menghitung rata-rata skor yang diperoleh, (4) menyimpulkan analisis kedalam persentase.

Persentase untuk mengetahui tingkat berhasil uji coba bisa didapat dari rumus berikut:

$$\text{Persentase keberhasilan} = \frac{\text{skor pendapatan}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kevalidan Produk

Persentase	Kategori
25% - 55%	Tidak valid
56% - 70%	Revisi besar
71% - 85%	Valid revisi kecil
86% -100%	Sangat valid

Data kualitatif dianalisis dengan cara deskripsi kualitatif melalui cara berikut (1) pengumpulan data bentuk tulisan berupa analisis kebutuhan, validasi ahli, praktisi/guru, dan lapangan, (2) melakukan pencatatan, penghimpunan, kemudian seleksi data, (3) analisis data, dan (4) menyimpulkan data tersebut sebagai bahan pertimbangan revisi produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan berbentuk media film animasi menyusun teks biografi untuk siswa kelas X SMA/SMK. Media film animasi ini ada empat bagian yakni, bagian pertama yang berisi materi, bagian kedua berisi biodata tokoh, bagian ketiga berisi praktik menyusun teks biografi, dan bagian keempat berisi contoh teks biografi.

1. Bagian 1 (satu)

Tabel 2. Isi media pembelajaran bagian pertama

No.	Isi media
1	Judul media
2	Pengertian teks biografi
3	Kaidah kebahasaan
4	Struktur
5	Prinsip menyusun
6	Langkah-langkah menyusun

Tabel 2 uraian tentang isi bagian pertama media pembelajaran film animasi yang berisi judul dan materi teks biografi yang meliputi pengertian dari teks biografi, kaidah kebahasaan, struktur, prinsip menyusun, dan langkah-langkah menyusun.

2. Bagian 2 (dua)

Tabel 3. Isi media pembelajaran bagian kedua

No.	Isi media
1	Berisi contoh perjalanan hidup seorang tokoh dari lahir sampai wafat.

Tabel 3 berisi uraian tentang isi bagian kedua media pembelajaran film animasi yang berisi contoh perjalanan hidup seorang tokoh. Dari lahir sampai wafat. Tentang pendidikan, karir, dan percintaan.

3. Bagian 3 (tiga)

Tabel 4. Isi media pembelajaran bagian ketiga

No.	Isi media
1	Berisi praktik menyusun teks biografi berdasarkan contoh yang sudah disampaikan.

Tabel 4 berisi uraian tentang isi bagian ketiga media pembelajaran film animasi yang berisi praktik menyusun teks biografi jadi dalam bagian ini ada praktik yang berupa penerapan dari langkah-langkah yang sudah disampaikan pada bagian pertama berdasarkan contoh perjalanan hidup tokoh pada bagian kedua.

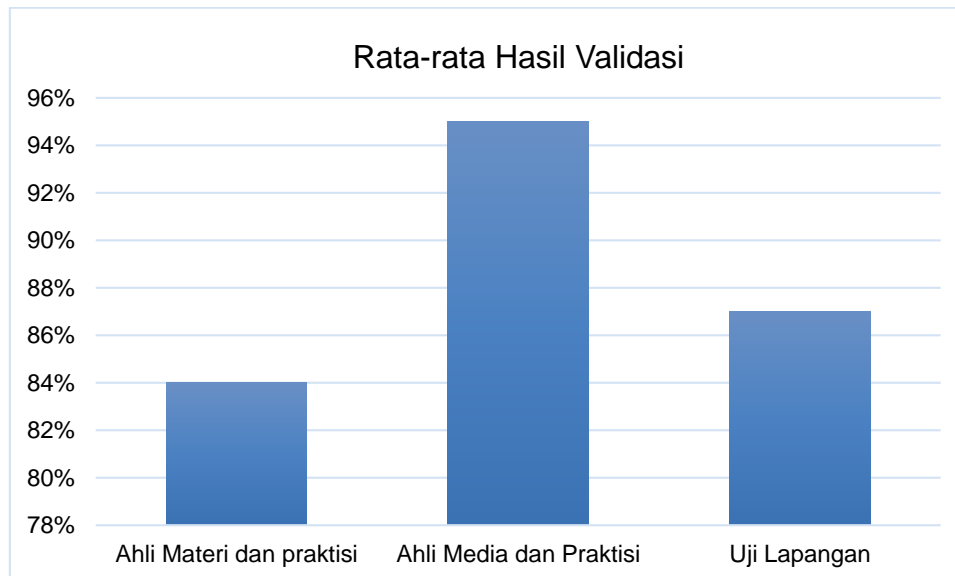
4. Bagian keempat

Tabel 5. Isi media pembelajaran bagian keempat

No.	Isi media
1	Berisi contoh teks biografi tokoh beserta strukturnya.

Tabel 5 berisi uraian tentang isi bagian keempat media pembelajaran film animasi yang berisi contoh suatu teks biografi dan dilengkapi dengan strukturnya.

Penelitian pengembangan ini fokus pada aspek isi/materi dalam media pembelajaran. Supaya bisa diketahui apakah media film animasi ini layak dan bisa dipakai dalam proses belajar mengajar perlu dilakukan pengujian materi dan media, lalu praktisi, lapangan. Validitas media film animasi sebagai berikut.



Grafik 1.1. RerataValidasi

Validasi materi, praktisi mendapat rerata 84%. Bisa disimpulkan media film animasi ini valid dan boleh digunakan siswa.

Uji ahli selanjutnya ahli media pembelajaran dan praktisi diperoleh rerata 95%. Bisa disimpulkan bahwa media film animasi ini sangat valid dan sangat patut digunakan oleh siswa dalam pembelajaran menyusun teks biografi.

Uji selanjutnya yakni uji lapangan pada siswa kelas X dan mendapat hasil rerata 87% dari hasil uji lapangan tersebut. Bisa ditarik kesimpulan bahwa media film animasi sangat valid dan sangat patut digunakan siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran menyusun teks biografi ini difokuskan pada aspek aspek isi/materi. Dalam proses pengembangannya media pembelajaran film animasi ini melalui tahap uji ahli materi dan ahli pembelajaran, praktisi/guru, dan lapangan sebelum media pembelajaran ini digunakan oleh siswa. Dari ketiga uji validasi tersebut mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran sangat baik digunakan oleh siswa dalam proses belajar menyusun teks biografi.

Media film animasi menyusun teks biografi bisa dikembangkan dengan cakupan yang makin luas atau pada materi lain pada waktu mendatang. Kemudian untuk saran pemanfaatan media film animasi ini hendaknya digunakan guru dalam materi pelajaran menyusun teks biografi.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan*

- Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran, Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Prasetyo Bismo dan Baehaqie Imam. 2017. Pengembangan Media Video Animasi untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia*. 6. 2: 41-47. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>.
- Rahmayantis, Marista Dwi. 2016. *Pengembangan bahan Ajar Membaca Indah Puisi Untuk Siswa SMP Kelas VII*. KEMBARA: *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2. 1: 47-56. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/index>.
- Rahmayantis, Marista Dwi dan Nurlailiyah. 2020. Pengembangan Materi Bahan Ajar Menulis Puisi Dengan Menggunakan Teknik Pemodelan di SMPN 1 Tulungagung. *Kembara*. 6. 2: 243-254. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara>.
- Sa'adah, Nurus. 2015. "*Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Biografi Berupa Film Pendek Yang Bermuatan Nilai Karakter Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP*". Semarang: Unnes.
- Soetopo, Ariesto Hadi. 2013. *Multi Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfah, Anisa. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran menulis Teks Cerpen. *JIBS*. 4 (1). (Online), tersedia: (<file:///G:/Referensi/pengembangan%20multimedia%20interaktif.pdf>), diunduh 2 Desember 2021.
- Yulianti, Uki Hares. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Teks Hasil Observasi Bermuatan Konservasi Bagi Peserta Didik Kelas Vii SMP. *JPBSI*. 9 (1). (Online), tersedia: (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>), diunduh 2 Desember 2021.