

DESAIN PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERPEN MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI DI SMA

Sekar Suti Mira Ningtyas¹, Sobihah Rasyad², Elin Rosmaya³

Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon

Email: ¹ sekarsutimiraningtyas@gmail.com, ² rsobihahrasysd5858@gmail.com, ³ elinrosmaya88@gmail.com



Diterima: Maret 2022; Direvisi: Mei 2022; Dipublikasikan: Mei 2022

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk membuat desain pembelajaran menulis teks cerpen. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, bagaimana desain pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media video animasi di SMA dan bagaimana implementasinya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pembelajaran tersebut dan mendeskripsikan hasil implementasi. Untuk menyusun desain pembelajaran, penulis menggunakan metode ADDIE. Selanjutnya, desain pembelajaran tersebut divalidasi oleh tiga dosen ahli dan dua guru bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil validasi tersebut, diperoleh nilai sebesar 93 % untuk RPP, 98,57 % untuk media video animasi, dan 87,22 % untuk materi yang terdapat dalam video animasi. Seluruh hasil persentase tersebut menunjukkan kriteria sangat valid. Artinya, desain pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media video animasi di SMA layak digunakan.

Kata kunci: Desain pembelajaran, teks cerpen, dan video animasi

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 Revisi merupakan pembelajaran berbasis teks. Menurut Rozak dan Rasyad (2016:47) pembelajaran berbasis teks adalah pembelajaran yang menjadikan teks sebagai dasar, asas, pangkal, dan tumpuan. Teks merupakan satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berpikir yang lengkap, (Mahsun, 2013:1). Sejalan dengan pendapat tersebut, Rozak dan Rasyad (2016:48) menyatakan bahwa teks adalah ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya terdapat situasi, konteks dan ragam bahasa yang melatarbelakangi lahirnya teks tersebut.

Salah satu teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 Revisi adalah teks cerpen. Kompetensi Dasar yang memuat teks cerpen terdapat pada kelas XI, yakni pada KD 4.9 Mengonstruksi sebuah teks cerpen dengan memerhatikan unsur pembangun cerpen. Pada KD tersebut, siswa harus mampu menulis teks cerpen dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen dengan baik dan benar.

Menurut Priyatni (2013:44) cerpen adalah salah satu bentuk karya fiksi yang berupa tulisan pengarang yang bersifat imajinatif. Kosasih (2014:111) mengungkapkan, cerpen adalah cerita yang bertema sederhana Tema-tema yang diangkat cenderung membicarakan hal-hal sepele yang belum tentu terpikirkan oleh orang lain. Dari kesederhanaannya, cerita

pendek berusaha melahirkan interpretasi yang bernilai dan bermakna. Kebermaknaan tersebut muncul dari peran tokoh yang sedikit, tetapi melahirkan jalan cerita yang kompleks.

Namun, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada tiga guru bahasa Indonesia dari tiga sekolah di Kabupaten dan Kota Cirebon, diperoleh bahwa masih terdapat siswa yang kesulitan menuangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk cerpen, tidak sedikit juga siswa yang menulis cerpen tanpa memerhatikan unsur-unsur pembangunnya, dan masih terdapat beberapa siswa yang tidak semangat belajar dan tidak mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.

Selain melakukan wawancara, penulis juga telah menyebarkan angket yang berisi beberapa pertanyaan mengenai pembelajaran menulis teks cerpen kepada 15 responden, yakni lima siswa dari masing-masing sekolah. Berdasarkan hasil angket tersebut diperoleh bahwa hampir sebagian siswa menyukai teks cerpen dan merasa kesulitan pada saat menulis teks cerpen.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah ditemukan tersebut, maka dibutuhkan model pembelajaran yang tepat dan menarik untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi menulis teks cerpen. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi menulis teks cerpen adalah model pembelajaran inkuiri. Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran menulis teks cerpen dengan memerhatikan unsur-unsur pembangunnya. Model pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang berfokus pada proses berpikir kritis dan analitis untuk menemukan sendiri jawaban atau jalan ke luar dari berbagai masalah yang dihadapi, (Majid, 2014 : 222). Sejalan dengan pendapat tersebut, Hamdani

(2011:183) mengungkapkan bahwa model pembelajaran inkuiri memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencari informasi, dan melakukan pengamatan dan penyelidikan.

Dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang dapat menyuguhkan beraneka ragam pengalaman konkret dan pembelajaran aktif yang dapat mendorong dan memberikan ruang kepada siswa untuk mengambil inisiatif dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

Desain model pembelajaran inkuiri akan sangat menarik jika dipadukan dengan media video animasi. Menurut Munir (2015:289) video adalah teknologi perekonstruksian gambar diam secara berurutan yang akan menyajikan adegan-adegan bergerak secara elektronik. Animasi dapat diartikan sebagai objek mati yang seolah-olah hidup, (Munir, 2015:318). Jadi, video animasi menurut Munir (2015:318), adalah media yang memuat gambar atau objek tidak nyata yang seolah-olah hidup, disebabkan karena kumpulan gambar tersebut berubah beraturan dan bergantian pada saat ditampilkan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis akan membuat desain pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media video animasi di SMA. Hasil penelitian diharapkan dapat memudahkan siswa untuk mempelajari materi menulis teks cerpen serta diharapkan dapat menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, aktif dan dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa baik dalam pembelajaran konvensional maupun pembelajaran jarak jauh pada pembelajaran menulis teks cerpen.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, 1) Bagaimana desain pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan

media video animasi di SMA? dan 2) Bagaimana implementasi desain pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media video animasi di SMA?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka, tujuan pada penelitian ini yaitu, 1) mendeskripsikan desain pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media video animasi di SMA dan 2) mendeskripsikan implementasi desain pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media video animasi di SMA.

B. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development / R & D). Menurut Sugiyono (2014: 407) metode R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifitas produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian model ADDIE. Menurut Sugiyono (2015: 200) terdapat lima tahap pengembangan pada model ini yakni, analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Namun, karena situasi saat ini yang tidak memungkinkan untuk menguji cobakan langsung desain tersebut di kelas, maka dalam penelitian ini, penulis hanya menggunakan tiga langkah, yakni analysis, design, dan development.

Tahap pengembangan desain pada penelitian ini yaitu sebagai berikut. 1) Analysis, Pada tahap ini, penulis menganalisis permasalahan mengenai pembelajaran menulis teks cerpen yang terjadi di lapangan dan mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan tersebut penulis temukan melalui hasil angket respons siswa mengenai pembelajaran menulis teks cerpen dan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia dari tiga sekolah, 2) Design,

setelah menganalisis permasalahan dan mencari solusi, penulis melakukan perancangan desain pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yakni membuat kerangka desain pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media video animasi di SMA. Kerangka tersebut meliputi kerangka RPP dan kerangka video animasi mengenai materi menulis teks cerpen, dan 3) Development, pada tahap ini, penulis mulai membuat perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan membuat video animasi dengan menggunakan aplikasi powtoon mengenai materi menulis teks cerpen beserta contoh teks cerpen di dalamnya. Setelah membuat desain, selanjutnya desain tersebut divalidasi oleh validator sebagai bentuk implementasi. Validator terdiri dari dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, dosen ahli media, dan guru bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara dan penyebaran angket. Penulis melakukan wawancara dengan tiga guru bahasa Indonesia untuk mengetahui berbagai kendala di lapangan mengenai pembelajaran menulis teks cerpen. Selanjutnya, penulis juga menyebarkan angket kepada siswa mengenai pembelajaran menulis teks cerpen. Selain angket respons siswa, penulis memberikan angket validasi kepada dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, dosen ahli media, dan guru bahasa Indonesia untuk memvalidasi desain yang telah dibuat.

Penelitian ini menggunakan model analisis Miles & Huberman sebagai teknik analisis data. Menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2014 : 337) analisis terdiri dari beberapa alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, penulis membuat desain pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media video animasi di

SMA. Langkah pertama yang penulis lakukan dalam membuat desain pembelajaran yaitu, 1) analysis, pada tahap ini penulis menganalisis permasalahan mengenai pembelajaran menulis teks cerpen yang terjadi di lapangan. Penulis mendapatkan informasi mengenai permasalahan tersebut berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru bahasa Indonesia dari tiga sekolah dan hasil angket respons siswa mengenai pembelajaran menulis teks cerpen yang penulis sebar, 2) design, setelah menganalisis permasalahan dan mencari solusi, penulis melakukan perancangan desain pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media video animasi di SMA yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut, dan 3) development, pada tahap ini, penulis mulai mengembangkan desain pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media video animasi di SMA dengan membuat RPP dan media video animasi. Kemudian, penulis memberikan angket validasi RPP, media video animasi, dan materi yang terdapat dalam video kepada validator. Hasil validasi tersebut kemudian

penulis gunakan untuk melakukan perbaikan terhadap desain pembelajaran yang dibuat.

Setelah desain pembelajaran sudah selesai dibuat, selanjutnya penulis melakukan tahap implementasi. Namun, karena situasi dan kondisi saat ini yang tidak memungkinkan penulis untuk menguji cobakan langsung desain pembelajaran yang dibuat melalui proses pembelajaran, maka tahap implementasi dalam penelitian ini hanya dalam bentuk validasi. Jadi, desain Pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media video animasi tersebut divalidasi oleh validator. Validator tersebut meliputi dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dosen ahli media, dan guru bahasa Indonesia. Validasi tersebut bertujuan untuk mendapatkan hasil desain pembelajaran yang dinilai baik dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penulis menggunakan hasil penilaian dari para validator untuk menentukan kriteria validitas dari desain yang dibuat.

Dalam menentukan kelayakan/validitas perangkat pembelajaran, penulis menggunakan kriteria validitas menurut Akbar, (2017: 40), yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas

No	Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Validitas
1	85,01 % -100 %	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan.
2	70,01 % -85,00 %	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dan dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.
3	50,01 % -70,00 %	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, dan disarankan tidak digunakan.
4	1,00 % -50,00 %	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, dan tidak dapat digunakan

Akbar, (2017: 40)

Berdasarkan hasil validasi desain pembelajaran, diperoleh bahwa tingkat validitas RPP dari masing- masing validator, yaitu, 1) validator 1, 91 %, 2) validator 2, 84 %, 3) validator 3, 94 %, dan 4) validator 4, yaitu 95%. Maka, tingkat validitas RPP berdasarkan persentase dari keempat validator tersebut yaitu 91%.

Jadi, persentase validitas dari keempat validator yaitu 91 %. Berdasarkan persentase tersebut, kriteria validitas RPP yang dibuat yaitu sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Di dalam RPP tersebut terdapat media video animasi mengenai materi menulis teks cerpen. Media video animasi tersebut

divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi media video animasi dari dosen ahli media, diperoleh bahwa presentase validitas media video animasi yaitu, 98,57 %. Maka, dapat disimpulkan bahwa kriteria validitas media video animasi adalah sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Selain divalidasi oleh dosen ahli media, materi pada media video animasi juga divalidasi oleh dosen ahli materi. Terdapat dua dosen yang memvalidasi materi pada media video animasi tersebut.

D. SIMPULAN

Penulis membuat desain pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media video animasi di SMA melalui langkah-langkah yaitu, 1) analysis, pada tahap ini penulis menganalisis permasalahan mengenai pembelajaran menulis teks cerpen yang terjadi di lapangan, 2) design, setelah menganalisis permasalahan dan mencari solusi, penulis melakukan perancangan desain pembelajaran 3) development, pada tahap ini, penulis mulai mengembangkan desain pembelajaran tersebut dan kemudian memberikan angket validasi kepada validator untuk memvalidasi desain pembelajaran yang penulis buat.

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh bahwa rata-rata persentase hasil validasi RPP yaitu sebesar 91 %. Maka, kriteria validitas RPP dinilai sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Selanjutnya hasil persentase validasi media video animasi yaitu 98,57 %. Maka, dapat disimpulkan bahwa kriteria validitas media video animasi adalah sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Setelah itu, persentase validasi materi yang ada pada video animasi yaitu sebesar 87,22 %. Jadi, materi pada video animasi dinilai sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Berdasarkan hasil validasi materi pada media video animasi, diperoleh bahwa presentase materi pada video animasi dari validator 1 yaitu 90 % dan dari validator 2 yaitu 84,44 %.

Maka, tingkat validitas materi pada video animasi dari kedua validator tersebut yaitu 87,22 %. Maka, dapat disimpulkan bahwa kriteria tingkat validitas materi pada video animasi yaitu sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

REFERENSI

- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Kosasih, E. 2014. Jenis-jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Bandung: Yrama Widya.
- Mahsun. 2013. Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Majid, A. 2014. Implementasi Kurikulum 2013 Kajian Teoritis dan Praktis. Bandung: Interes Media.
- Munir, 2015. Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Priyatni, E. T. 2013. Membaca Sastra dengan Ancangan Literasi Kritis. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rozak, A dan Sobihah, R. 2016. Pembelajaran Sastra Berbasis Teks. Yogyakarta: Frame Publishing
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta