



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI SEDERHANA (VAS)
KETERAMPILAN MENULIS *CERKAK* YANG BERMUATAN
KEARIFAN LOKAL**

TESIS
**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Magister Pendidikan**

oleh
Marita Hayu Ningtyas
2002512034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Sederhana (VAS) Keterampilan Menulis Cerkak yang Bermuatan Kearifan Lokal” telah dipertahankan pada Sidang Panitia Ujian Tesis.

Semarang, Desember 2015

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Mimi Mulyani, M. Hum.
NIP 196203181989032

Prof. Teguh Supriyanto, M. Hum.

NIP 196101071990021001

PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Sederhana (VAS) Keterampilan Menulis *Cerkak* yang Bermuatan Kearifan Lokal” karya,

Nama : Marita Hayu Ningtyas

NIM : 2002512034

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

telah dipertahankan dalam sidang Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, 1 Oktober 2015.

Semarang, Desember 2015

Panitia Ujian

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. rer.nat. Wahyu Hardyanto, M.Si.
NIP 196011241984031002

Dr. Hari Bakti Mardikantoro, M.Hum.
NIP 196707261993031004

Penguji I,

Pengiji II,

Dr. Ida Zulaeha, M. Hum.
NIP 197001091994032001

Prof. Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum.
NIP 196101071990021001

Penguji III,

Dr. Mimi Mulyani, M.Hum.
NIP 196203181989032003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam tesis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Desember 2015

Marita Hayu Ningtyas
NIM 2002512034

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

Tansah ngendhak sipat adigang, adigung, adiguna

-- Kapethik saking Serat Wedhatama

Tesis ini saya persembahkan kepada
Bapak dan Ibuku yang selalu berdoa untuk keberhasilanku
Suamiku, Didik Supriadi. Terima kasih atas segalanya.

PRAKATA

Puji syukur senantiasa peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. karena limpahan rahmat dan karunia-Nya, tesis yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Sederhana (VAS) Keterampilan Menulis *Cerkak* yang Bermuatan Kearifan Lokal” dapat diselesaikan. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Peneliti sadar sepenuhnya bahwa penulisan tesis ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pertama kali kepada para pembimbing : Dr. Mimi Mulyani, M.Hum. (Pembimbing I) dan Prof. Dr Teguh suprianto, M.Hum. (Pembimbing II) yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan ide, arahan, dan bimbingan sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, diantaranya:

- 1) Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang;
- 2) Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang atas dukungan kelancaran yang diberikan kepada peneliti dalam menempuh studi;
- 3) Ketua Program Studi Bahasa Indonesia Program Pascasarjana yang telah memberikan petunjuk, nasihat, dan motivasi;

- 4) Para Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unnes, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan;
- 5) Suami atas dorongan, doa, dan kesabarannya dalam mendampingi sejak mulai studi hingga penyusunan tesis ini;
- 6) Anak yang memberikan semangat untuk peneliti;
- 7) Kedua orang tua yang selalu memberikan doa untuk peneliti;
- 8) Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan dalam penyusunan tesis ini.

Peneliti sadar bahwa dalam tesis ini mungkin masih ada kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, Desember 2015

Peneliti,

Marita Hayu Ningtyas

ABSTRAK

Hayuningtyas, Marita. 2015. "Pengembangan Media Video Animasi Sederhana (VAS) Keterampilan Menulis Cerkak yang Bermuatan Kearifan Lokal." *Tesis*. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Mimi Mulyani, M. Hum., Pembimbing II Prof. Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum.

Kata Kunci : Media, video animasi sederhana, keterampilan menulis *cerkak*, kearifan lokal

Mengembangkan media pembelajaran yang mampu mendampingi peserta didik dalam memahami proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran merupakan sarana penunjang pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Pada penelitian ini dikembangkan media video animasi sederhana (VAS) keterampilan menulis *crita cekak (cerkak)* yang bermuatan kearifan lokal. Adanya muatan kearifan lokal dalam media tersebut bertujuan agar peserta didik bertambah pengetahuannya tentang budaya lokal. Dengan pengembangan media ini, diharapkan peserta didik mampu menulis *cerkak* dengan baik sehingga kompetensi yang disampaikan pada kurikulum dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: (1) Bagaimana kecenderungan kebutuhan media VAS; (2) Bagaimana prinsip pengembangan media VAS; (3) Bagaimana wujud pengembangan media VAS; dan (4) bagaimana keefektifan pengembangan media VAS. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media VAS; (2) merumuskan prinsip-prinsip pengembangan media VAS; (3) menghasilkan media VAS yang bermuatan kearifan lokal; dan (4) menentukan keefektifan produk pengembangan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan enam tahapan, yakni (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan penelitian, (3) pengembangan rancangan produk, (4) uji validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba terbatas

Hasil penelitian ini didasarkan pada hasil analisis angket kebutuhan pengembangan media VAS hasil observasi menurut persepsi guru dan peserta didik. Hasil analisis angket kebutuhan tersebut disusun dalam bentuk prinsip-prinsip dalam membuat media VAS. Prinsip-prinsip tersebut meliputi substansi media, penyajian media, interior media, kebahasaan, dan teknik penggunaan aplikasi media. Media VAS yang dikembangkan berdasarkan kecenderungan kebutuhan dan uji ahli menghasilkan tiga bagian media, yaitu (a) contoh *cerkak*, (b) identifikasi struktur sastra pada contoh *cerkak*, dan (c) teknik menulis terbimbing. Media tersebut diuji coba terbatas (30 peserta) di SMA Negeri 2 Ungaran. Aplikasi media pembelajaran meningkatkan hasil pembelajaran yang mulanya hanya mencapai rerata 53,3 pada prapembelajaran menjadi rerata 80,2 pada pascapembelajaran. Peserta yang dinyatakan lolos (sesuai KKM 75) pada prapembelajaran adalah 2 peserta, sedangkan dalam pascapembelajaran mencapai 23 peserta. Indikasi angka tersebut menunjukkan bahwa proses ujicoba berhasil secara maksimal. Atas hasil tersebut, temuan pada penelitian tersebut meliputi (1) model pembelajaran menyenangkan meningkatkan ketahanan belajar; (2) kegiatan menyimak efektif dalam transfer informasi; (3) materi yang berkesan menimbulkan ingatan jangka lama; (4) mewujudkan suasana humanis dalam proses pembelajaran; dan (5) guru berperan urgen dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian disarankan (1) Pendidik sebaiknya menggunakan media VAS keterampilan menulis *cerkak* yang bermuatan kearifan lokal sebagai media yang efektif agar peserta didik untuk mencapai kompetensi, dan (2) Media semacam ini perlu dikembangkan dalam berbagai materi pembelajaran bahasa Jawa.

ABSTRACT

Hayuningtyas, Marita. 2015. "Development of Video Animasi Sederhana (VAS) for Cerkak Writing Skills Charged The Local Wisdom." Thesis. Indonesian Education Program. Postgraduate. Semarang State University. Author I Dr. Mimi Mulyani, M. Hum., Author II Prof. Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum.

Keywords: media, video animasi sederhana, cerkak writing skills, local wisdom.

Cerkak simple animated video writing (short stories) have been developed according to the characteristics and needs of the students. Hearing write cerkak theory and its application can be done in a balanced way. The hope, the existing competencies in the curriculum can be achieved optimally. To achieve this required proper dish.

Formulation on these presentations are as follows: (a) identify trends in the media needs VAS; (b) identifies the principle of development of VAS media; (c) embody concepts into VAS media; and (d) applying the VAS media on the actual learning process.

The approach used in research and development (Research and Development) is arranged in six of the ten stages (Borg and Gall 1983: 23). These stages are: (a) research and information gathering, (b) research planning, (c) the development of product design, (d) the validation test product, (e) the revision of the product, f) limited trial

Media VAS developed based on the needs and produce a three-part test media experts, namely (a) cerkak example, (b) identification of literary structures on the example cerkak, and (c) guided writing techniques. The media has been tested using a model of the sample (30 participants) at SMAN 2 Ungaran. The test result gives the figure of 0,000 or significant. Based on these results, conclusions on the results of these studies include (1) learning model unpleasant improve the resilience of learning; (2) listening activities is very effective for information transfer activities; (3) the material is impressive pose long-term memory; (4) able to create an atmosphere of humanist in the learning process; and (5) urgent role of teachers in learning.

Conclusion The development of instructional media that have been made, including 1) the results of research in the form of a simple animated video write cerkak charged local wisdom has been adapted to the needs of learners; 2) principles and characteristics of the copy of the questionnaire needs as much as 37 points which made up part of the packaging, anatomy, and the essence of the media; 3) Simple Animation Video mp4 assembled in the program; and 4) the learning outcomes increasing from 53.3 to activities before the learning process for the activity increased to 80.2 after the learning process, with the caption, 2 learners who passed the stage before learning to 23 students who qualify on stage after learning 75 minimum value requirements.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TESIS.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Cakupan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
2.1 Kajian Pustaka	13
2.2 Kerangka Teoretis	20
2.2.1 Media Pembelajaran.....	20
2.2.1.2 Video Animasi Sederhana.....	36
2.2.2 Menulis Cerkak.....	38
2.2.3 Kearifan Lokal	55
2.3 Kerangka Berpikir	63
2.4 Spesifikasi Produk.....	64

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian.....	70
3.2	Variabel Penelitian	74
3.3	Sumber dan Data Penelitian	75
3.4	Alat Pengumpulan Data	77
3.4.1	Angket Kecenderungan Kebutuhan Video Animasi Sederhana Keterampilan Menulis <i>Cerkak</i>	80
4.3.1.1	Angket Peserta Didik terhadap Kecenderungan Kebutuhan Media Audio Humoris Keterampilan Menulis <i>Cerkak</i>	80
4.3.1.2	Angket Guru terhadap Kecenderungan Kebutuhan Video Animasi Sederhana Keterampilan Menulis <i>Cerkak</i>	83
3.4.2	Penilaian Rancangan Video Animasi Sederhana Keterampilan Menulis <i>Cerkak</i>	87
3.4.3	Skor Penilaian Keterampilan Peserta Didik dalam Menulis <i>Crita Cekak</i> pada Uji Terbatas	90
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	94
3.6	Teknik Analisis Data.....	95
3.7	Jadwal Penelitian.....	98

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	99
4.1.1	Kecenderungan Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Sederhana (VAS) Keterampilan Menulis <i>Cerkak</i> yang Bermuatan Kearifan Lokal menjadi Karakteristik Media oleh Guru dan Peserta Didik.....	99
4.1.1.1	Kecenderungan Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Sederhana (VAS) Keterampilan Menulis <i>Cerkak</i> yang Bermuatan Kearifan Lokal oleh Guru dan Peserta Didik	100
4.1.1.2	Karakteristik Media Pembelajaran Video Animasi Sederhana (VAS) Keterampilan menulis <i>Cerkak</i> yang Bermuatan Kearifan lokal.....	175
4.1.2	Prinsip Pengembangan Video Animasi Sederhana (VAS) yang Dapat Meningkatkan Keterampilan Menulis <i>Cerkak</i> yang Bermuatan Kearifan Lokal	183
4.1.3	Wujud Video Animasi Sederhana (VAS) yang Dapat Digunakan untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis <i>Cerkak</i> yang Bermuatan Kearifan Lokal	187
4.1.4	Keefektifan Video Animasi Sederhana (VAS) dalam Pembelajaran Menulis <i>Cerkak</i> yang Bermuatan Kearifan Lokal	204

4.2	Pembahasan.....	232
4.2.1	Model Pembelajaran Menyenangkan Meningkatkan Ketahanan Belajar	233
4.2.2	Kegiatan Menyimak Efektif dalam Transfer Informasi	235
4.2.3	Materi yang Berkesan Menimbulkan Ingatan Jangka Lama.....	236
4.2.4	Mewujudkan Suasana Humanis dalam Proses Pembelajaran	237
4.2.5	Guru Berperan Urgen dalam Pembelajaran	239
 BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	241
5.2	Saran.....	242
DAFTAR PUSTAKA		244
LAMPIRAN.....		248

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mengembangkan media pembelajaran yang mampu mendampingi peserta didik dalam memahami proses pembelajaran menjadi hal yang perlu diindahkan. Ihwal capaian media yang akan dikembangkan sebaiknya mampu a) meningkatkan mutu lulusan, b) memperlancar proses pembelajaran dan bimbingan, dan c) memotivasi ketahanan kegiatan belajar (Hanifah 2010:4). Proses untuk mencapai kriteria di atas memerlukan kerja penelitian, sehingga menghasilkan formula yang tepat dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Formula hasil penelitian memiliki dampak besar bagi peserta didik atas kegiatan belajar yang dilakukan. Keterpurukan atas kegagalan pengembangan dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti 1) lulusan tidak dapat melanjutkan studi; 2) tidak dapat menyelesaikan studinya pada jenjang yang lebih tinggi; tidak dapat bekerja atau tidak diterima di dunia kerja; 3) diterima kerja, tetapi tidak berprestasi; 4) tidak dapat mengikuti perkembangan masyarakat; dan 5) tidak produktif (Sanaky 2011:5). Hal semacam ini tidak perlu terjadi, jika semua indikasi-indikasi atas kebutuhan peserta didik yang didukung oleh keterangan guru dapat disusun atas observasi dalam bentuk yang tepat. Informasi yang diperoleh selanjutnya disusun menjadi kriteria yang digunakan sebagai pedoman pembuatan media pembelajaran.

Harapannya, pengembangan media pembelajaran ini mampu menghasilkan proses pembelajaran yang ideal. Istilah ideal yang dimaksud adalah proses pengajaran yang mampu mengoptimalkan semua unsur pembelajaran. Unsur tersebut terbagi atas dua hal, yaitu unsur bersifat hidup dan mati. Unsur hidup dapat memberi dampak keterpurukan lebih besar daripada unsur mati. Unsur hidup dalam pembelajaran adalah guru dan peserta didik, sedangkan unsur mati adalah sarana, materi, dan sistem pembelajaran. Dilema yang selalu terjadi dalam proses pengajaran, guru dan peserta didik terkadang mengalami penurunan mental, sehingga dapat menghancurkan prestasi dan kualitas pembelajaran (Darmasyah 2012:3).

Guru sebagai pendamping proses pembelajaran tentu saja harus mahir dalam mengidentifikasi masalah dan mencari solusi permasalahan. Atas masalah tersebut, salah satu cara mengatasi masalah pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan masalah yang sedang terjadi dalam proses pembelajaran (kontekstual). Solusi mengenai inovasi media pembelajaran juga disampaikan oleh Vos (1999:103) dalam buku berjudul *Revolusi Cara Belajar*. Buku tersebut memuat cara belajar terbaik di abad ini. Pembelajaran menyenangkan dapat diciptakan melalui strategi pembelajaran. Peserta didik dapat menikmati pembelajaran menyenangkan, jika lingkungan fisiknya kondusif untuk belajar. Pembelajaran menyenangkan akan tercipta, apabila suasana benar-benar dapat dinikmati secara nyaman.

Apresiasi terhadap pembelajaran yang menyenangkan tentu saja diterjemahkan berbeda-beda oleh guru. Sistem kerja yang dilakukan adalah mengubah pola pikir peserta didik, agar bertindak ke arah yang lebih positif. Memutarbalikkan pola pikir peserta didik terhadap mata pelajaran yang dianggap membosankan, tidak menarik, dan sukar terhadap pembelajaran, misalnya pelajaran sastra praktis menulis *Cerkak* (cerita pendek) yang dianggap sukar. Kekesalan peserta didik bertambah besar saat mereka mulai menemukan kesulitan diberbagai kompetensi. Hasilnya, mereka tidak mau berusaha, pasrah, bahkan menolak pelajaran tersebut (Munif 2011:56). Keadaan yang rentang ini perlu mendapat solusi yang mutakhir yang inovatif. Solusi tersebut dapat dihasilkan dari berbagai masalah yang telah dialami para penulis cerpen yang sukses, para ahli pembelajaran yang memiliki pedoman teoretis mengenai proses pembelajaran, guru sebagai pelaku yang selalu mengamati proses pembelajaran menulis cerpen, dan para peserta didik sebagai pelaku pembelajaran.

Para pelaku dalam proses pembelajaran merupakan informan yang mampu menyempurnakan pembuatan media pembelajaran berupa video animasi sederhana (VAS) untuk pembelajaran menulis *Cerkak* bermuatan kearifan lokal tingkat SMA. Media pembelajaran berupa video yang didampingi buku panduan diindikasikan mampu memberi motivasi psikologis yang disesuaikan dengan tingkat kebutuhan masyarakat pengguna. Media pembelajaran tersebut berisi tips dan trik motivatif yang dirancang menggunakan bahasa Jawa yang mampu diterima oleh semua kalangan umur pelaku pembelajaran. Rangkaian bahasa yang digunakan untuk pengembangan pembelajaran adalah rangkaian bahasa perangsang otak

kanan. Bahasa-bahasa semacam itu harus bersifat menghibur dan tidak mengandung proses manipulasi bahasa (Supriadi 2011:281). Rangsangan bahasa semacam ini diharapkan mampu memicu gelombang alfa dalam otak manusia (Chatif 2011:33). Media yang dilengkapi buku panduan sebagai wahana apresiasi, diharapkan mampu memberi kemudahan terhadap proses pembelajaran.

Unsur video animasi sederhana merupakan unsur *urgen* dalam pengembangan media ini. Fungsi yang sangat kompleks tersebut diharapkan mampu menambah kesan dan suasana semangat dalam otak dan rasa peserta didik. Melalui media ini, peserta didik diharapkan mampu terangsang segala bentuk rasa dan tindakan peserta didik yang mengarah pada daya ingatan yang menyenangkan. Ingatan ini merupakan pintu utama dalam memasukkan ilmu mengenai teknik penulisan *Cerkak* tersebut.

Video animasi sederhana untuk pembelajaran *Cerkak* dan buku panduan memiliki kesinambungan isi. Keunggulan paduan media pembelajaran ini adalah mampu menciptakan suasana segar dan dinamis bagi para pengguna. Peserta didik dimanjakan oleh gambar sederhana berupa kartun yang memiliki isi yang sama dengan buku panduan. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang mudah didengarkan oleh semua pelajar.

Serangkaian isi dan esensi media pembelajaran dirancang dalam skenario yang berisi materi-materi menulis *Cerkak*. Skenario yang diwujudkan dalam bentuk gambar animasi sederhana dan rekaman audio oleh beberapa tokoh pendukung dirangkai dalam beberapa segmen. Animasi sederhana yang dimaksud adalah segala bentuk animasi yang dapat (secara mudah) dibuat oleh guru

pendamping. Gambar tersebut bisa berupa potongan animasi yang sudah ada sebelumnya, gambar mati (potret), ataupun animasi yang diciptakan sendiri. Hal tersebut bergantung daya pengembangan kemampuan dasar para guru. Perluasan batasan ini dimaksudkan agar prinsip media sebagai hasil penelitian dapat dikembangkan secara luas oleh semua guru. Indikasinya, guru mampu memproduksi media secara mandiri.

Melalui video animasi sederhana yang telah diciptakan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mendengar teori menulis *Cerkak* sekaligus mengaplikasikan teori tersebut ke dalam tulisan, seperti yang telah disampaikan dalam kurikulum bahasa Jawa tahun 2013 tentang menulis *Cerkak*. Peserta didik lebih leluasa berekspresi dalam tulisan, karena mereka tidak lagi memikirkan hafalan dan membaca secara mandiri teori yang banyak menyita waktu. Pembelajaran sastra klasik yang lebih mengutamakan hafalan teori pada akhirnya dapat ditinggalkan, sehingga peserta didik diharapkan mampu mengembangkan diri dengan cara mengaplikasikan teori dalam wujud karya.

Peserta didik mendapat panduan tahapan-tahapan menulis *Cerkak* dengan bahasa motivatif. Tahapan menulis tersebut terdiri atas teknik membuat alur (*plot*), tokoh dan penokohan, latar (*setting*), sudut pandang (*point of view*), gaya (bahasa), tema, dan amanat atau moral, dan bahasa yang bersifat deskriptif naratif maupun dialog (Rahmanto 1997:2-4). Peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan teknik dalam tulisan, mendiskusikan hasil pekerjaan, dan mengirimkan hasil pekerjaan di media-media massa, misalnya majalah sekolah, majalah dinding, atau surat kabar.

Rangkaian pekerjaan peserta didik pada paragraf di atas dapat terealisasi dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran video animasi sederhana yang mampu memotifasi proses peserta didik dalam menulis *Cerkak*. Pertimbangan pengembangan penelitian menulis menggunakan media pembelajaran ini juga berdasar pengalaman peneliti lain yang mengunggah masalah dalam proses pembelajaran menulis *Cerkak* atau *short story* dalam bahasa Inggris. Berikut ini pendapat Pourkalthor (2013:58) dalam artikelnya.

The results of the research found sufficient reasons for teaching short story in Iranian reading comprehension classroom. However since the size of the sample was small, the results cannot be generalized to all Iranian context. Other variables such as the cultural and educational background, gender, age of the students can affect the findings of this study.

Kutipan tersebut memaparkan masalah dalam pembelajaran membaca pemahaman cerita pendek yang diselenggarakan di daerah Iran. Dalam penelitian sampel, hasil yang didapatkan tidak mampu mencakup konteks menyeluruh mengenai Iran. Pengaruh ini atas akibat budaya dan pendidikan yang terkait dengan jenis kelamin, umur peserta didik sebagai wujud kontribusi yang berdampak pada proses reproduksi pembelajaran.

Faktor tersebut tidak perlu dihindari, namun lebih pada dikelola. Pengelolaan atas budaya pada hakekatnya merupakan potensi yang dapat menambah khasanah penciptaan *Cerkak*. Budaya memberi corak tersendiri atas daya originalitas yang dapat disisipkan pada latar, alur, tokoh dan penokohan, tema, maupun amanat. Prinsip budaya adalah kemapanan konsep. Oleh karena itu, sifat ini tentu saja lebih memudahkan para penulis untuk menerapkan hal tersebut pada tulisannya (Hasan 2011:35). Pola pikir semacam ini muncul atas dasar

prinsip-prinsip budaya sudah ada dan siap digunakan untuk mengisi renik-renik *Cerkak*.

Budaya yang dimaksud dalam hal ini adalah muatan kearifan lokal (*local cultur*). Kearifan lokal yang dimaksud adalah kesatuan struktur makna yang hadir secara sosial dalam suatu tempat manusia berkomunikasi tanpa terpisah jalinan wacana berbentuk simbol sosial. Budaya ini memiliki kekhasan yang mencolok sebagai wujud pembeda dengan budaya yang lainnya (Greetz dalam Hasan 2011:33). Masing-masing budaya memiliki prinsip yang terangkai dalam semua unsur kearifan lokal, misalnya prinsip-prinsip dalam pendidikan, religi, teknologi, sosial, politik, seni, dan adat.

Rekomendasi yang telah dibahas dalam variabel media pembelajaran, *Cerkak*, dan muatan lokal memberi kontribusi mengenai proses membaca pemahaman yang akan dilakukan oleh peserta didik saat melakukan kegiatan menyimak video animasi sederhana. Hal ini menjadi pertimbangan khusus untuk menemukan formula yang tepat berdasarkan informasi valid dari para pelaku pembelajaran. Masalah mengenai penyajian materi, contoh *Cerkak*, maupun buku pendamping diharapkan dapat belajar dari kesalahan penelitian yang telah ditulis pada artikel Pourkalhor yang mengalami pembatasan wilayah penelitian. Langkah tersebut memberi pertimbangan penciptaan media video animasi sederhana yang tepat dalam pembelajaran menulis *Cerkak* untuk memberikan keterampilan kepada semua peserta didik tingkat SMA.

Serangkaian deskripsi mengenai media pembelajaran video animasi sederhana dalam pembelajaran menulis cerita pendek bermuatan kearifan lokal menerangkan pentingnya kebutuhan peserta didik yang digunakan sebagai acuan menciptakan formula yang tepat atas media pembelajaran. Buku panduan pembelajaran yang disesuaikan dengan isi diharapkan mampu mengurangi beban peserta didik dalam menelaah isi buku panduan.

1.2 Identifikasi Masalah

Pembelajaran menulis *Cerkak* menggunakan media pembelajaran video animasi sederhana perlu dikembangkan. Media pembelajaran tersebut mengusung materi dan contoh *Cerkak* yang disajikan secara menarik. Identifikasi wujud media pembelajaran yang inovatif, motivatif, dan kreatif mampu menyajikan materi menulis cerita pendek yang berkualitas. Ketercapaian hal-hal tersebut tentu saja tidak terlepas dari prinsip menyenangkan yang akan diusung sebagai sarana komunikasi lahir dan batin guru dan peserta didik melalui media pembelajaran. Atas masalah tersebut, temuan masalah yang perlu mendapat solusi terurai dalam rangkuman berikut ini.

1) Idealisme Media Video Animasi Sederhana

Kustadi dan Sutjipto (2011:6) menyampaikan tiga jenis media pembelajaran berdasarkan wujud. Media pembelajaran tersebut yaitu media grafis, audio, visual, dan audio visual. Seluruh unsur tersebut menyatu dalam sajian karya media audio humoris. Atas hal tersebut, perlu identifikasi unsur-unsur yang

membentuk media video animasi sederhana tersebut. Hal tersebut diuraikan dalam penjelasan berikut.

Media grafis merupakan media visual yang berfungsi sebagai sarana penyalur pesan. Media ini dapat berwujud foto, tulisan, atau tabel. Media audio merupakan media yang berkaitan dengan media pengembangan. Pesan disampaikan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Media visual secara khusus dapat disebut dengan media proyeksi. Media ini memiliki persamaan dengan media grafis. Namun, media visual atau proyeksi biasanya berbentuk software, seperti film bingkai atau slide. Media audio visual merupakan media gabungan antara audio dan visual. Masing-masing wujud media memiliki kelebihan dan kekurangan.

Media audio visual yang sering dinamakan video ini disusun dalam bentuk yang menarik. Sifat sederhana yang diusung dalam rangkaian media pembelajaran ini adalah gambar dapat diperoleh dari beberapa wujud bahan original, misalnya gambar animasi gerak maupun mati yang diciptakan sendiri ataupun gambar animasi gerak maupun mati yang diedit dari gambar yang sudah ada. Namun, hal yang perlu dipertimbangkan adalah sifat menyenangkan dan tidak menambah sulit pemahaman peserta didik. Animasi yang dipilih tentu saja akan dipadukan dengan rekaman materi menulis *Cerkak* yang telah disusun oleh guru.

Serangkaian konsep di atas dinamakan dengan istilah media pembelajaran video animasi sederhana. Media ini merupakan pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi, audio, materi menulis *Cerkak* dan model-model pembelajaran yang dipadukan dengan materi-materi menulis *Cerkak*. Video

animasi yang dirancang menggunakan bahasa menarik mampu memunculkan gairah belajar menulis *Cerkak*.

2) Pembelajaran Menulis menggunakan Video Animasi Sederhana

Proses pembelajaran menentukan hasil pembelajaran. Dalam penelitian ini, hal yang menyenangkan menjadi landasan awal untuk mencapai keberhasilan. Pembelajaran menggunakan video animasi sederhana adalah suatu model pembelajaran yang dipilih. Oleh karena itu, model pembelajaran yang berisi gabungan proses dengan media pembelajaran perlu dilakukan. Penentu keberhasilan adalah kegiatan langsung atas uji coba media dalam model pembelajaran yang tepat.

1.3 Cakupan Masalah

Variabel yang perlu dikerjakan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video animasi sederhana untuk mengemas prinsip-prinsip menulis *Cerkak* yang memuat unsur muatan lokal pada tingkat sma. Media ini merupakan perpaduan animasi sederhana, prinsip menulis *Cerkak*, dan unsur-unsur muatan lokal. Seluruh rangkaian ini dikemas dengan skenario (bahasa) yang menarik.

Melalui media yang menarik ini, peserta didik diharapkan dapat termotivasi untuk menulis media yang berkualitas berlandaskan atas keunggulan lokal. Para peserta didik mampu memunculkan potensi daerah masing-masing sebagai sarana apresiasi budaya dan pengenalan budaya pada khalayak ramai. Muatan budaya ini terangkai dalam unsur-unsur yang melekat pada *Cerkak*.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan uraian masalah pada bagian latar belakang, identifikasi, dan cakupan masalah adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kecenderungan kebutuhan pengembangan media video animasi sederhana menulis *Cerkak* yang bermuatan kearifan lokal oleh guru dan peserta didik?
- 2) Bagaimanakah prinsip pengembangan media video animasi sederhana menulis *Cerkak* yang bermuatan kearifan lokal tingkat SMA?
- 3) Bagaimanakah wujud pengembangan media video animasi sederhana menulis *Cerkak* yang bermuatan kearifan lokal tingkat SMA?
- 4) Bagaimanakah keefektifan pengembangan media video animasi sederhana menulis *Cerkak* yang bermuatan kearifan lokal pada proses pembelajaran di tingkat SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian atas pengembangan media pembelajaran video animasi sederhana menulis *Cerkak* bermuatan kearifan lokal tingkat sma adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsi kecenderungan kebutuhan pengembangan media video animasi sederhana menulis *Cerkak* yang bermuatan kearifan lokal oleh guru dan peserta didik.
- 2) Menyusun prinsip pengembangan media video animasi sederhana menulis *Cerkak* yang bermuatan kearifan lokal tingkat SMA.

- 3) Merangkai wujud pengembangan media video animasi sederhana menulis *Cerkak* yang bermuatan kearifan lokal tingkat SMA.
- 4) Mengidentifikasi keefektifan pengembangan media video animasi sederhana menulis *Cerkak* yang bermuatan kearifan lokal pada proses pembelajaran di tingkat SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi atas dua macam, yaitu manfaat teoretis dan praktis. Secara teoretis, temuan penelitian pengembangan produksi media pembelajaran video animasi sederhana menulis *Cerkak* bermuatan kearifan lokal tingkat SMA ini menghasilkan pengertian sederhana dalam serangkaian istilah video animasi sederhana. Selain itu, sajian teknik menulis juga menjadi keunggulan untuk menambah khasanah teoretis dalam disiplin ilmu sastra (kreatif). Dalam teori ini, media pembelajaran berwujud animasi tidak hanya dapat dibuat oleh profesional. Guru atau peserta didik pun dapat memproduksi secara mandiri. Bahkan, keunggulan atas media yang mereka buat dapat memiliki komposisi yang tepat dan sesuai dengan iklim pembelajaran.

Secara praktis, konsep media semacam ini dapat digunakan oleh berbagai tingkatan pembelajaran, baik di SD, SMP, SMA, bahkan pada proses pembelajaran di perguruan tinggi, sesuai dengan materi yang ingin disampaikan. Bahkan, tahapan yang ada dalam laporan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media baru dengan materi maupun mata pelajaran yang berbeda secara sederhana namun berkualitas tinggi.