



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION*
KARAKTER FLANEL UNTUK KETERAMPILAN MENYUSUN TEKS CERITA
PENDEK BAGI PESERTA DIDIK SMP KELAS VII**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar sarjana

Oleh

Nama : Fakhri Ali Azizi

NIM : 2101411026

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

SARI

Azizi, Fakhri Ali. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1 Drs. Mukh Doyin, M.si. Pembimbing II Suseno, S.Pd., MA.

Kata kunci: media pembelajaran, video animasi *stop motion*, menyusun teks cerita pendek.

Penggunaan media pembelajaran dapat memacu peserta didik untuk berpikir kreatif serta memberi rangsangan yang kuat. Selain itu, media pembelajaran sangat membantu membawa pengaruh psikologis dalam diri peserta didik. Keefektifan media pembelajaran pada tahap orientasi akan sangat membantu memaksimalkan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Disini lain, media pembelajaran khususnya pembelajaran teks cerpen dalam kurikulum 2013 masih sangat terbatas, sehingga perlu dikembangkan. Kurikulum 2013 mensyaratkan proses belajar harus mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu bentuk pengembangan media tersebut diwujudkan berupa media pembelajaran video *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII. Melalui media pembelajaran tersebut peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman belajar dengan audio visual berupa animasi *stop motion* yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan kebutuhan pembelajaran khususnya menyusun teks cerita pendek.

Permasalahan penelitian ini difokuskan pada (1) bagaimanakah kebutuhan media pembelajaran menyusun teks cerpen yang sesuai untuk peserta didik dan pendidik tingkat SMP, (2) bagaimanakah prototipe media pembelajaran video *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII, (3) bagaimanakah penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran video *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII, dan (4) perbaikan prototipe media pembelajaran video *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII berdasarkan penilaian ahli. Sementara itu, bertujuan (1) memaparkan kebutuhan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek yang sesuai untuk peserta didik dan pendidik SMP, (2) Menyusun prototipe media pembelajaran video animasi *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP yang sesuai dengan persepsi pendidik dan peserta didik serta materi pembelajaran dan kurikulum, (3) menjelaskan penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran video animasi *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP, dan (4) memperbaiki prototipe media pembelajaran video animasi *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP berdasarkan penilaian ahli.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D). Sumber data penelitian ini yaitu 60 peserta didik di 3 sekolah jenjang SMP kelas

VII yang menggunakan kurikulum 2013 di kota Semarang dan kabupaten Kendal. Adapun sekolah tersebut adalah SMP IT Roudlatus Saidiyyah Kota Semarang, SMP Negeri 2 Kendal, dan SMP Negeri 2 Weleri. Instrumen penelitian meliputi lembar wawancara, angket, dan lembar uji validasi. Analisis kebutuhan menggunakan angket dan wawancara kebutuhan dan validasi prototipe media pembelajaran menyusun teks cerpen menggunakan lembar uji validasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini diperoleh (1) media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel dibutuhkan peserta didik dalam membantu keterampilan menyusun teks cerita pendek, (2) media pembelajaran video animasi *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII memperoleh nilai dari ahli sebesar 81,1, dan (3) perbaikan yang dilakukan dalam media pembelajaran video animasi *stop motion* meliputi a) perbaikan sampul, b) penambahan pencapaian kompetensi dasar, c) perbaikan materi pembelajaran, dan d) evaluasi.

Saran yang direkomendasikan adalah (1) media pembelajaran video animasi *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek hendaknya direkomendasikan untuk alternatif sebagai media pembelajaran menyusun teks cerpen untuk SMP kelas VII. (2) hendaknya dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan media pembelajaran agar diperoleh teknik dan pendekatan baru dalam pembelajaran menyusun teks cerita pendek.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop motion* Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.



UNNES

Semarang, April 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. Mukh Doyin, M.Si

Suseno, S.Pd., M.A

196506121994121001

19780514200312002

PENGESAHAN KELULUSAN

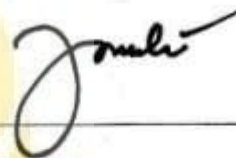
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Selasa

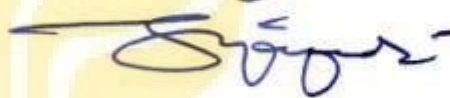
tanggal : 3 Mei 2016

Panitia Ujian Skripsi

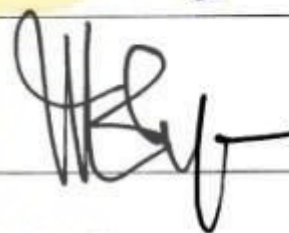
Prof. Dr. M. Jazuli, M.Hum
NIP 196107041988031003
Ketua



Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd
NIP 198405022008121005
Sekretaris



Mulyono, S.Pd., M.Hum
NIP 197206162002121001
Penguji I



Suseno, S.Pd., M.A
NIP 197805142003121002
Penguji II/Pembimbing II



Drs. Mukh Doyin., M.Si
NIP 19650612199421001
Penguji III/Pembimbing I



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Muryatin, M. Hum
NIP 19600680198901100

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, April 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fakhri Ali Azizi', is written over a light grey rectangular background.

Fakhri Ali Azizi

NIM 2101411026

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

1. Ilmu itu lebih baik daripada harta. Ilmu menjaga engkau dan engkau menjaga harta. Ilmu itu penghukum. Harta itu kurang apabila dibelanjakan, tapi ilmu bertambah apabila dibelanjakan. (Ali bin Abi Thalib)
2. Guru spiritual saya adalah realitas. Dan guru realitas saya adalah spiritualitas. (Abdurrahman Wahid – Presiden RI ke 4)
3. Menyepi itu penting, supaya kamu benar-benar bisa mendengar apa yang menjadi isi dari keramaian. (Emha Ainun Nadjib)



Persembahan:

1. Ibu dan Bapak
2. Almamaterku Universitas Negeri Semarang
3. Teman-teman PBSI 2011

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop motion Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII” dengan baik sesuai target yang diinginkan.

Sudah sepatutnya peneliti menyampaikan rasa hormat dan terima kasih atas dukungan dari beberapa pihak, khususnya kepada Drs. Mukh Doyin, M.Si dan Suseno, S.Pd., M.A yang telah membimbing peneliti dalam menyelesaikan proses skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada

1. Prof. Dr. Fathur Rahman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas belajar dari awal sampai akhir;
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
3. Ibu dan Bapak dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalaman bagi peneliti;
4. Keluarga besar SMP Negeri 2 Kendal, SMP Negeri 1 Weleri, dan SMP IT Roudlatus Saidiyah Kota Semarang yang telah memberikan izin dan tempat dalam penelitian;
5. Drs. HM. Ghofirin, Hj. Syafaatun. S.Pd., selaku orang tua, dan adik-adikku tercinta Zimam Farid Hadi Jaza dan Hildan Rikza Muhtada serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan doa;

6. teman-teman BSI angkatan 2011 yang telah memberikan dorongan dan dukungan;
7. teman-teman Laboratorium Film Usmar Ismail sebagai keluarga kedua yang memberi rumah untuk berkarya dan berbagi ilmu Sinematografi;
8. Pusat Pengembangan Media Pendidikan (PPMP) Unnes yang telah memberi wadah untuk menimba ilmu dalam bidang pengembangan media pendidikan;
9. teman-teman di Kos Alvano yang selalu memberi dukungan; dan
10. semua pihak yang membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, maka saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan untuk penyempurnaan. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, April 2016

Fakhri Ali Azizi

DAFTAR ISI

SARI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iv
PERNYATAAN.....	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.2 Landasan Teoretis.....	16
2.2.1 Media Pembelajaran.....	17
2.2.2 Teks Cerita Pendek.....	21
2.2.3 Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Karakter Flanel.....	31
2.3 Kerangka Berpikir.....	33
2.4 Hipotesis Penelitian.....	34

BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Desain Penelitian	35
3.2 Subjek Penelitian	37
3.3 Instrumen Penelitian	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data	52
3.4.1 Angket Kebutuhan	52
3.4.2 Lembar Uji Validasi	52
3.4.3 Wawancara	53
3.5 Teknik Analisis Data	53
3.5.1 Analisis Data Kebutuhan Prototipe	54
3.5.2 Analisis Data Uji Validasi Ahli	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Hasil Penelitian.....	55
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta didik dan Pendidik terhadap Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII.....	55
4.1.2 Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII.....	90
4.1.3 Pengembangan Media Pembelajaran Video <i>Stop motion</i> Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII.....	93
4.1.4 Penilaian dan Saran Perbaikan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP kelas VII.....	99
4.1.5 Hasil Perbaikan Prototipe Media Pembelajaran Media Pembelajaran Video <i>Stop motion</i> Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII	103
4.2 Pembahasan	109
4.2.1 Keunggulan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Video <i>Stop motion</i> Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII.....	109

4.2.2 Kekurangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Video <i>Stop motion</i> Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII.....	110
4.3 Keterbatasan Penelitian	111
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	114
5.1 Simpulan.....	114
5.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	121



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	40
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara terhadap Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen.....	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta didik Terhadap Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen.....	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Pendidik	47
Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Prototipe Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII.....	51
Tabel 4.1 Kemampuan Peserta Didik dalam Menjelaskan Hakikat Teks Cerpen .	57
Tabel 4.2 Kemampuan Peserta Didik dalam Mendeskripsikan Unsur-unsur Teks Cerpen.....	59
Tabel 4.3 Kemampuan Peserta didik dalam Mendeskripsikan Struktur Teks Cerpen.....	61
Tabel 4.4 Kemampuan Peserta didik dalam Memperbaiki Cerita	63
Tabel 4.5 Kemampuan Peserta didik dalam Diskusi Menemukan Masalah	64
Tabel 4.6 Kebiasaan Peserta didik dalam Melakukan Refleksi	65
Tabel 4.7 Alokasi Waktu dalam Kegiatan Menyusun Teks Cerpen.....	66
Tabel 4.8 Kemampuan Menyusun Teks Cerpen dengan Media Pembelajaran	67
Tabel 4.9 Ketertarikan Menyusun Teks Cerpen dengan Media Audio Visual	68
Tabel 4.10 Ketertarikan Menyusun Teks Cerpen dengan Media Audio Visual dengan Animasi.....	69
Tabel 4.11 Ketertarikan Menyusun Teks Cerpen dengan Media Audio Visual dibandingkan Berbasis Visual	70
Tabel 4.13 Jenis Media Pembelajaran yang digunakan Pendidik di Sekolah	72
Tabel 4.14 Kondisi Media Pembelajaran yang Digunakan di Sekolah.....	73
Tabel 4.15 Konten Isi Media Pembelajaran Video <i>Stop Motion</i> Menyusun Teks Cerpen.....	75

Tabel 4.16 Desain Umum Media Pembelajaran Video Stop Motion Menyusun Teks Cerpen	77
Tabel 4.17 Kebutuhan Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen dengan Media Pembelajaran.....	79
Tabel 4.18 Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen.....	81
Tabel 4.19 Pelaksanaan Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen.....	83
Tabel 4.20 Pascapelaksanaan Pembelajaran Menyusun Teks Cerpen	84
Tabel 4.21 Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Pendek.....	86
Tabel 4.22 Media Pembelajaran yang diinginkan.....	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Sampul/ Perwajahan Kotak Pembungkus	94
Gambar 4.2 Tayangan Pembuka Media	95
Gambar 4.3 Informasi Karakter Tokoh.....	96
Gambar 4.4 Adegan Ki Hajar dan Nyai Selakanta	97
Gambar 4.6 Tayangan Ulasan Materi Teks Cerpen	99
Gambar 4.7 Tampilan Kata Motivasi.....	99
Gambar 4.8 Ilustrasi Sampul Sebelum Revisi.....	105
Gambar 4.9 Ilustrasi Sampul Setelah Revisi.....	105
Gambar 4.10 Tampilan Pencapaian Kompetensi Dasar.....	106
Gambar 4.11 Ilustrasi Ulasan Materi Sebelum Revisi.....	107
Gambar 4.12 Ilustrasi Ulasan Materi Setelah Revisi	107
Gambar 4.13 Ilustrasi Evaluasi Sebelum Revisi.....	108
Gambar 4.14 Ilustrasi Evaluasi Sesudah Revisi.....	108

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	34
Bagan 3.1 Tahapan Penelitian.....	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Angket Kebutuhan Peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop motion Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII	121
Lampiran 2	Angket Kebutuhan Pendidik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop motion Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII.....	133
Lampiran 3	Angket Penilaian Prototipe Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop motion Karakter Flanel untuk Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek bagi Peserta didik SMP Kelas VII	142
Lampiran 4	Tabel Data Kebutuhan Peserta didik dan Pendidik.....	163
Lampiran 5	Tabel Hasil Penilaian Prototipe.....	169
Lampiran 6	Surat Keterangan Validasi.....	171
Lampiran 7	Surat Keterangan Penelitian.....	174



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media Pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, media pembelajaran menjadi salah satunya. Melalui media, hambatan-hambatan yang terdapat dalam proses pembelajaran dapat diatasi, terutama hal-hal yang berkaitan dengan pemahaman konsep.

Penggunaan media pembelajaran dapat memacu peserta didik untuk berpikir kreatif serta memberi rangsangan yang kuat. Selain itu, media pembelajaran sangat membantu membawa pengaruh psikologis dalam diri peserta didik. Keefektifan media pembelajaran pada tahap orientasi akan sangat membantu memaksimalkan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran.

Daryanto (2010:6) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Rohani (2014:2) menyebutkan bahwa media harus dapat membantu komunikasi siswa dalam proses memperlancar belajar-mengajar dan tukar-

menukar pesan atau informasi. Media juga harus memuat instruksional edukatif, yang berarti mencakup unsur-unsur normatif, artinya bahwa proses komunikasi instruksional yang menggunakan media instruksional harus mendasarkan diri pada tujuan pendidikan.

Pada Kurikulum 2013 mengharuskan peserta didik untuk berpikir lebih kreatif dan kritis terhadap materi yang didapatnya. Maka dari itu, situasi dan kebutuhan media disesuaikan dengan konteks yang ada, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Pengembangan media tersebut harus memperhatikan kebutuhan dan kebermanfaatan, terutama untuk penggunaan media pembelajaran pada teks cerita pendek bagi peserta didik SMP.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik SMP di Kabupaten Kendal bahwa pembelajaran menyusun teks cerpen kurang maksimal karena adanya beberapa kendala. Salah satunya yaitu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran yang dapat mengembangkan daya pikir kreatif dan motivasi peserta didik dalam menyusun teks cerpen. Kehadiran media pembelajaran yang menyenangkan pada situasi belajar di kelas akan memberi dampak positif bagi peserta didik. Peserta didik akan lebih termotivasi, tertarik, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pembelajaran. Semakin terpenuhinya media pembelajaran yang menarik dan tepat sesuai dengan materi dan kurikulum, semakin memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Dari wawancara tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video audio visual dalam pembelajaran khususnya menyusun teks cerpen masih sangat minim. Peserta didik membutuhkan media yang dapat memacu berpikir kreatif serta rangsangan yang kuat. Hal tersebut tentunya sangat dibutuhkan media video audio visual yang dikemas dengan animasi *stop motion* karakter flanel. Video audio visual tersebut diharapkan dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang diharapkan peserta didik.

Pembelajaran cerpen merupakan salah satu kompetensi dasar dalam kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMP. Pembelajaran cerpen memerlukan kemampuan pendidik mengelola pembelajaran dengan baik dan menarik sehingga keterlibatan siswa dapat optimal dan berdampak pada pemerolehan hasil belajar, pada dasarnya seluruh kompetensi dasar dalam kurikulum harus dicapai peserta didik secara maksimal, begitu juga dengan pembelajaran cerpen.

Kompetensi menyusun teks cerpen yang difokuskan pada kegiatan menyusun merupakan salah satu keterampilan yang membutuhkan kemampuan untuk mengungkapkan pikiran atau ide yang dimiliki ke dalam bentuk tulisan. Menyusun suatu gagasan, ide, dan pengalaman menjadi suatu rangkaian bahasa tulis yang sistematis, teratur, dan logis bukan hal yang mudah, melainkan hal yang memerlukan latihan terus-menerus. Pada prinsipnya fungsi utama menyusun pada konteks menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung. Setiap penulis dapat menempatkan dirinya dalam sepenggal tulisan, karena sang penulis

memegang peran tertentu dan tulisannya harus mengandung makna yang tepat dengan maksud dan tujuannya. (Iskandarwassid dan Sunendar, 2008:248).

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi turut berkembang pesat. Teknologi merupakan perkembangan kebudayaan yang positif, namun penggunaannya tentu saja harus dalam tataran wajar. Kemajuan teknologi telah menjadi bagian hidup manusia di era modern ini. Teknologi diciptakan untuk mempermudah kebutuhan manusia. Begitu juga pada dunia pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan.

Kemajuan teknologi kini dimanfaatkan sebagai *trend* untuk pengembangan media pembelajaran yang menarik pada pendidikan. Kebutuhan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek dapat dibuat dengan teknologi animasi. Teknologi animasi yang dipakai oleh peneliti yaitu menggunakan animasi *stop motion*. Teknik ini pernah digunakan untuk membuat film, karena dahulu belum tersedianya *video recorder*. Kini seiring perkembangan zaman, teknik ini akan dipakai sebagai teknik dalam pengembangan media pembelajaran dengan cara baru dan peralatan yang lebih modern.

Sementara itu, media pembelajaran yang berhubungan dengan multimedia saat ini belum banyak dikembangkan untuk jenjang SMP khususnya kurikulum 2013, padahal jenjang SMP banyak memerlukan media yang efektif dan interaktif. Jenis media pembelajaran yang paling sering digunakan hanya sebatas *slide Microsoft Power Point* yang hanya menerangkan materi atau aspek pengetahuan saja. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media pembelajaran bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau

kompetensi yang ingin dicapai. Oleh karena itu, media pembelajaran seharusnya efektif walaupun diperoleh dan dibuat dengan cara yang sangat sederhana. Karena penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan kebermanfaatan dan keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media video audio visual sangat efektif dalam pembelajaran menulis, khususnya menyusun cerpen. Dengan menggunakan media audio visual diharapkan dapat merangsang dan memunculkan daya kreasi dan imajinasi peserta didik dalam membuat sebuah tulisan/karangan. Dengan adanya media video audio visual, diharapkan dapat membantu peserta didik menumbuhkan motivasi dalam menulis dan menyusun teks cerpen yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun teks cerpen.

Penyediaan media pembelajaran menyusun teks cerpen dipadukan dengan kebutuhan peserta didik yang menjadi fokus untuk pengembangan media. Media pembelajaran akan dikemas dengan audio visual sehingga pengemasan akan menarik dan inovatif khususnya bagi peserta didik.

Media yang akan dikembangkan peneliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video dengan teknik animasi *stop motion* menggunakan karakter flanel dalam menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII. Media tersebut menggunakan karakter flanel sebagai tokoh yang diangkat dalam cerita. Media tersebut akan menarik dan efektif, karena yang dituju adalah peserta didik SMP kelas VII.

Teknik *stop motion* adalah teknik di mana sebuah obyek berupa boneka, model, atau gambar digerakkan oleh tangan animator dengan cara memindahkan

posisi secara perlahan-lahan. Setiap gerakan direkam dengan kamera foto ataupun kamera *shooting*. Hasil rekaman itu disusun berurutan, maka yang tercipta adalah kesan seolah-olah bergerak dan hidup. Dari teknik *stop motion* menggunakan flanel sebagai karakternya, memunculkan ide yang baru dan penyegaran sebagai media pembelajaran teks cerpen. Video animasi *stop motion* karakter flanel mirip menyerupai film kartun, hanya saja dengan menggunakan flanel sebagai tokoh dalam cerita tersebut.

Saat ini media pembelajaran berupa video animasi *stop motion* untuk menyusun teks cerpen kelas VII SMP kurikulum 2013 belum ada, ditambah dengan minimnya ketersediaan media pembelajaran untuk menyusun teks cerpen. Padahal kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk lebih kreatif dan inovatif terhadap pembelajaran yang diterimanya. Untuk itu, media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menarik perhatian dan memberikan inovasi serta motivasi baru kepada peserta didik agar memudahkan menerima pembelajaran menyusun teks cerita pendek.

1.2 Identifikasi Masalah

Media pembelajaran merupakan sarana penunjang yang dibutuhkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Begitu juga dalam pembelajaran menyusun teks cerpen, media merupakan sarana yang sangat penting dan seharusnya dapat membantu proses pemahaman peserta didik terhadap konsep yang disampaikan pendidik. Namun sejauh ini, media pembelajaran menyusun teks cerpen pada kurikulum 2013 dirasa belum dapat memenuhi kebutuhan peserta didik mengenai teknik menyusun teks cerpen sepenuhnya. Karena

kurikulum 2013 terhitung kurikulum yang masih baru dan tidak semua sekolah menggunakan.

Media pembelajaran yang digunakan pendidik masih sangat terbatas dan kurang menginspirasi peserta didik. Melihat kondisi sekarang ini dengan adanya kurikulum berbasis teks serta masih rendahnya apresiasi peserta didik terhadap karya sastra, akan dikembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, peneliti mencoba mengidentifikasi secara jelas mengenai masalah-masalah di atas. Paparan terhadap masalah tersebut adalah (1) banyaknya hambatan peserta didik dalam menyusun karya sastra khususnya cerpen; (2) media pembelajaran yang ada belum memiliki tampilan yang menarik dan interaktif; (3) belum ada media pembelajaran menyusun teks cerpen yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan (4) adanya peserta didik yang belum mampu berpikir analitis untuk menyusun karya sastra.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan, penelitian ini kemudian dibatasi. Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu perancangan dan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berpatokan dari masalah tersebut, permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia khususnya pada keterampilan menyusun teks cerpen, yaitu ketersediaan media pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini akan di fokuskan pada pengembangan media pembelajaran video

animasi *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII. Uraian permasalahan tersebut dirinci sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kebutuhan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek yang sesuai untuk peserta didik dan pendidik SMP kelas VII?
2. Bagaimanakah prototipe media pembelajaran menyusun teks cerita pendek menggunakan media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel yang sesuai dengan persepsi peserta didik dan pendidik serta materi pelajaran dalam kurikulum?
3. Bagaimanakah penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran menyusun teks cerita pendek menggunakan video animasi *stop motion* karakter flanel bagi peserta didik SMP kelas VII?
4. Bagaimanakah perbaikan prototipe media pembelajaran menyusun teks cerita pendek menggunakan video animasi *stop motion* karakter flanel bagi peserta didik SMP kelas VII berdasarkan penilaian ahli?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

1. Memaparkan kebutuhan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek yang sesuai untuk peserta didik dan pendidik SMP kelas VII
2. Menyusun prototipe media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII yang sesuai dengan persepsi peserta didik dan pendidik serta materi pembelajaran dalam kurikulum.
3. Menjelaskan penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII.
4. Memperbaiki prototipe media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, khususnya pada pembelajaran menulis teks cerpen. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi dalam mendukung pembelajaran menulis cerpen, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

b. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, pendidik, dan peneliti selanjutnya, dan penulis buku. Bagi peserta didik, penelitian ini akan mempermudah mereka dalam menyusun teks

cerpen. Bagi pendidik, penelitian ini bermanfaat untuk menghasilkan kekuatan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan pelajaran. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan pembandingan, terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran teks cerpen. Bagi penulis buku, penelitian ini dapat menginspirasi dan menghasilkan karya sejenis dalam teks cerita pendek.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerita pendek belum banyak dikembangkan, mengingat berlakunya kurikulum 2013 yang terdapat kompetensi menyusun. Namun, pengembangan media pembelajaran dalam menulis cerpen telah banyak dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut antara lain dilakukan oleh Mustikawati (2010), Aji (2011), Noveriyanto (2013), Suryaningrum (2014).

Mustikawati (2010) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman Orang Lain dalam Bentuk Digital Versatile Disc (DVD) pada Siswa Kelas X SMA.” Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Mustikawati dengan menggunakan media *DVD* yang berisi film terbukti dapat memudahkan siswa dalam menulis cerpen. *DVD* yang disajikan oleh Mustikawati memiliki hubungan dengan kehidupan sosial siswa. Hal tersebut dapat membantu meningkatkan imajinasi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen.

Penelitian yang dilakukan oleh Mustikawati memiliki kesamaan jika dilihat dari segi pengembangan media pembelajaran teks cerita pendek. Keduanya sama-sama menyajikan mengenai pengembangan media pembelajaran teks cerita pendek dengan konsep audio visual. Tapi ada beberapa perbedaan mengenai isi

yang disajikan Mustikawati. Perbedaan yang mendasar terdapat pada sajian, format isi serta jenjang pendidikan yang di teliti. Mustikawati mengembangkan kedalam *DVD* dengan pengalaman orang lain pada jenjang SMA kelas X. Berbeda dengan penelitian ini, penelitian ini menggunakan media pembelajaran video animasi *Stop Motion* untuk menyusun teks cerita pendek bagi siswa SMP kelas VII. Peneliti mencoba menyempurnakan penelitian tersebut sehingga dalam menyusun teks cerita pendek siswa lebih mudah.

Aji (2011) melakukan penelitian yang berjudul “Keefektifan Media Film Pendek dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada peserta didik kelas X SMAN 1 Wonosobo Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo.” Penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran pada kelompok kontrol (tanpa media film pendek) dan kelompok eksperimen (menggunakan media film pendek) sama-sama mengalami peningkatan, akan tetapi peningkatan kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol. Hal tersebut menunjukkan pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media film pendek lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan media film pendek.

Penelitian Aji tersebut relevan dengan penelitian ini karena mempunyai persamaan pada penggunaan media yang mengajak peserta didik agar lebih efektif dan mudah dalam menulis cerpen. Namun, metode penelitian yang digunakan berbeda, Aji menggunakan metode penelitian eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Kemudian, media yang digunakan Aji hanya dikhususkan pada film pendek untuk merangsang

peserta didik sedangkan pada penelitian ini menggunakan video animasi *Stop Motion* yang memungkinkan peserta didik bisa berpikir lebih kritis dan inovatif dalam menyusun teks cerita pendek.

Noveriyanto (2013) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia melalui Software Ulead Video Studio yang Dikemas Menjadi Bentuk Audiovisual Guna Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Cerpen.” Penelitian tersebut berhasil mengembangkan media pembelajaran audiovisual untuk peserta didik SMA. Penelitian ini dinilai layak sebagai media yang digunakan untuk memudahkan pembelajaran menulis kreatif. Penggunaan media pembelajaran ini banyak memiliki keunggulan. Keunggulan yang paling jelas terlihat yaitu dikembangkan dengan kondisi psikologis peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Noveriyanto memiliki beberapa kesamaan pada penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan penelitian *R&D* dengan media pembelajaran sebagai bahan penelitian. Penelitian Noveriyanto menggunakan *Software Ulead Video Studio* yang dikemas menjadi bentuk audiovisual, berbeda dengan penelitian ini menggunakan video animasi *Stop Motion* karakter flanel.

Peneliti lain yang menginspirasi peneliti adalah karya Suryaningrum Suryaningrum (2014) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Konservasi Budaya dalam Bentuk VCD Interaktif melalui Pendekatan Kontekstual untuk Siswa SMP.” Hasil penelitian ini mempunyai tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi ahli dengan rata-rata 87,6 yang berasal dari guru 88,2 dan dari ahli 87,1. Dengan demikian, simpulan

dalam penelitian tersebut bahwa media pembelajaran VCD interaktif mampu memberikan inspirasi dan rangsangan siswa dalam hal pemunculan ide maupun struktur cerpen lainnya.

Hubungan penelitian tersebut mempunyai persamaan dengan penelitian ini yaitu, sama-sama mengembangkan media pembelajaran cerpen untuk peserta didik SMP. Selain itu, desain penelitian yang digunakan juga sama yakni R&D. Namun, penelitian ini mempunyai perbedaan pada hal bentuk sajian dan isi media. Bentuk sajian VCD interaktif hanya berupa tayangan video dan isi materi belum sesuai dengan Kurikulum 2013.

Tahun 2011, Sulistyaningrum melakukan penelitian mengenai pembelajaran menulis cerpen dengan judul “Pembelajaran Menulis Cerpen Berdasarkan Realitas Sosial melalui Model Sinektik sebagai Upaya Mengembangkan Nilai Budaya dan Karakter Bangsa.” Penelitian yang dilakukan Sulistyaningrum ini mengenai pembelajaran menulis cerpen yang mengutamakan realitas sosial dengan nilai dan budaya sebagai patokannya.

Sulistyaningrum melakukan penelitian pembelajaran menulis cerpen yang sudah disesuaikan dengan kompetensi peserta didik dan berpangkal pada realitas sosial nilai dan budaya. Realitas sosial yang digunakan pada penelitian tersebut mengintegrasikan agar penelitian tersebut benar-benar berpatokan pada realitas sosial peserta didik.

Media pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran, begitu juga dalam pembelajaran cerpen. Beberapa manfaat dapat diperoleh dari beberapa penggunaan media dalam pembelajaran. Penelitian

mengenai penggunaan media dalam pembelajaran pernah dilakukan oleh Haryoko (2009). Penelitian tersebut berhubungan dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran media audio visual dalam optimalisasi model pembelajaran.

Haryoko (2009) melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran.” Penelitian tersebut berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran audio visual. Disebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dapat membantu kelancaran guru dalam menggunakan model pembelajaran. Dengan media audio visual, guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dapat memaksimalkan model pembelajaran yang dipakai didalam kelas.

Penelitian Haryoko dengan yang dilakukan peneliti tidak pada bahasan yang sama yaitu mengenai pembelajaran cerpen. Bahasan yang di fokuskan pada penelitian ini yaitu penggunaan media yang dapat menunjang pembelajaran teks cerpen. Penelitian tersebut memiliki kesamaan, yaitu penggunaan teknologi yang diaplikasikan dalam kegiatan pendidikan. Penggunaan teknologi ini dapat mempermudah penyampaian konsep, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian mengenai media juga telah dilakukan di luar negeri. Penelitian yang membahas keefektifan konsep media dalam pendidikan. Penelitian tersebut dilakukan oleh Cairncross dan Mannion (2001) dan Schwan dkk (2005).

Penelitian yang dilakukan oleh Cairncross dan Mannion (2001) dengan judul *Interactive Multimedia and Learning: Realizing the Benefits* menyebutkan

bahwa multimedia dapat membawa banyak keuntungan dalam pendidikan. Penggunaan multimedia dalam pendidikan dapat meningkatkan pemahaman yang mendalam pada peserta didik. Penelitian ini menyebutkan menyebutkan bahwa penggunaan media berpengaruh besar terhadap kompetensi peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian tersebut sebagai gambaran dan referensi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran. Peneliti mengembangkan konsep *Stop Motion* karakter Flanel sebagai media untuk menyusun teks cerita pendek. Peneliti merasa sangat tepat bila media tersebut ditujukan untuk peserta didik SMP.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Schwan dkk (2005) yang berjudul *Getting Interactive Media into school*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa dengan penggunaan media interaktif audiovisual dapat menambah variasi guru dalam proses pembelajaran. Sebanyak 54 % partisipan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media dapat mengubah strategi mengajar guru.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan yaitu dalam hal media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Schwan dkk bahwa penggunaan media dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar lebih variatif, dengan demikian, media yang dikembangkan ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dipakai.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teori yang dipaparkan berkaitan dengan penelitian ini meliputi media pembelajaran, pembelajaran menyusun teks cerpen, media pembelajaran

video *stop motion* karakter flanel. Teori-teori tersebut menjadi landasan dalam penelitian.

2.2.1 Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, sehingga media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa perantara media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara maksimal. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi komponen integral dari sistem pembelajaran.

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Istilah perantara atau pengantar digunakan karena fungsi media sebagai pengantar atau perantara suatu pesan dari pengirim kepada si penerima pesan. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Proses komunikasi dalam pendidikan terjadi karena ada rencana dan tujuan yang diinginkan. Komunikasi antarpendidik dan peserta didik dalam pembelajaran diefektifkan dengan menggunakan media (*channel*). Maka dari itu, konsep komunikasi dalam pembelajaran mengacu pada proses penyampaian pesan

dari sumber (guru) kepada penerima (peserta didik) melalui media atau jaringan (dalam Asyhar 2012:7).

Jadi, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dan sempurna. Selain itu, media pembelajaran juga digunakan untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Arsyad (2011:25) memaparkan beberapa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya, media pembelajaran dapat (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) memberi kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Pemakaian media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman,

menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

2.2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia (Asyhar 2012:44).

a. Media Visual

Media visual adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya (Asyhar 2012:45). Beberapa media visual antara lain (1) media cetak seperti buku, modul, gambar, peta, dan poster; (2) model tiga dimensi seperti globe bumi, peta timbul, rangka, dan boneka; (3) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

b. Media Audio

Media jenis audio merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Media audio termasuk media pembelajaran yang searah. Jika ada sesuatu yang kurang jelas, peserta didik dapat memutarinya kembali berulang-ulang di mana saja dan kapan saja, sampai akhirnya peserta didik dapat memperoleh kejelasan materi yang sedang dipelajari. Menurut Daryanto (2012:43) materi yang disajikan pada

media audio hendaknya mampu memotivasi agar peserta didik tertarik untuk mendengarkan sampai selesai. Contoh media audio yang umum digunakan adalah *tape recorder*, radio, rekaman suara, dan *audio player*.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal. Beberapa contoh media audiovisual, yaitu film, video, program TV dan lain-lain.

Pendapat lain menurut Kustandi (2011:30), media audiovisual merupakan media yang cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menyajikan pesan secara audio dan visual. Ciri-ciri umum media audiovisual adalah:

1. Bersifat linier.
2. Menyajikan visualisasi yang dinamis.
3. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang media
4. Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.
5. Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.

d. Multimedia

Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Definisi multimedia tersebut bukan sekadar terdapat banyak media, namun melibatkan berbagai media yang terintegrasi. Multimedia berbasis komputer dan

bersifat interaktif. Menurut Meyer (dalam Asyhar 2012:45) multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Jadi, televisi, presentasi *power point* berupa teks, gambar bersuara sudah dapat dikatakan multimedia. Multimedia memberikan pengalaman belajar secara langsung, baik dengan cara, berbuat melakukan di lokasi, maupun dengan cara terlibat langsung seperti permainan, simulasi, bermain peran, dan sebagainya.

2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010 : 5) manfaat media pembelajaran antara lain:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra
- c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

2.2.2 Teks Cerita Pendek

2.2.2.1 Pengertian Menyusun Teks Cerpen

Menyusun teks cerpen adalah salah satu kompetensi yang harus dicapai dalam kurikulum 2013 untuk kelas VII mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu kompetensi dasar dalam kompetensi inti yang berhubungan dengan ranah keterampilan (psikomotor) adalah keterampilan menyusun teks yang terdapat

dalam kompetensi dasar 4.2 Kompetensi dasar berisi, “menyusun teks laporan hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan”. Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, keterampilan menyusun teks dapat dibagi menjadi 2, yaitu keterampilan menyusun teks secara lisan (berbicara), dan keterampilan menyusun teks secara tertulis (menulis). Keterampilan menyusun teks secara tertulis adalah istilah yang dipakai dalam kurikulum 2013 untuk keterampilan menulis teks. Definisi menyusun yang berkaitan dengan keterampilan menulis yaitu keterampilan dalam menulis adalah suatu kegiatan mengurutkan teks yang belum sesuai dengan struktur dan kaidah teks kemudian diubah menjadi urut atau sesuai dengan struktur dan kaidah teks tersebut.

2.2.2.2 Pengertian Cerpen

Cerpen atau cerita pendek adalah cerita berbentuk prosa yang relatif pendek. cerpen juga isinya mengisahkan peristiwa pelaku cerita secara singkat dan padat tetapi mengandung kesan yang mendalam (Sukirno 2010:83). Cerpen pada hakikatnya sebuah karya sastra berbentuk prosa dan mempunyai cerita, alur, tokoh, latar yang lebih sempit daripada novel. Cerita yang disajikan dalam cerpen terbatas hanya memiliki satu kisah saja.

Sumarjo (dalam Kusmayadi 2009:7) mendeskripsikan cerpen sebagai cerita atau rekaan yang fiktif. Artinya bukan berupa analisis argumentasi dan peristiwanya tidak benar-benar telah terjadi serta relative pendek. Kependekan

cerpen bukan karena bentuknya yang jauh lebih pendek dari novel, melainkan karena aspek masalahnya.

Sayuti (2007:5) mengatakan bahwa cerpen mempunyai panjang antara seribu hingga lima ribu kata. Sayuti juga mengatakan cerpen memiliki plot yang diarahkan pada insiden atau peristiwa tunggal. Selain itu, dikatakan juga bahwa cerpen bersifat padat.

Menurut Kurniawan (2011) cerpen adalah rangkaian peristiwa yang terjalin menjadi satu didalamnya terjadi konflik antartokoh atau dalam diri tokoh itu sendiri dalam latar dan alur. Peristiwa dalam dalam cerpen berwujud hubungan antartokoh, tempat, dan waktu yang membentuk satu kesatuan. Sama hakikatnya dengan kehidupan nyata, sebuah peristiwa terjadi karena kesatuan manusia, tempat, dan waktu. Dari kesatuan itulah peristiwa terbentuk.

2.2.2.3 Struktur Teks Cerpen

Menurut Depdiknas (2014:17) struktur teks cerpen meliputi:

- a. Tahapan orientasi, merupakan struktur yang berisi pengenalan tokoh dan latar cerita. Pengenalan tokoh berkaitan dengan pengenalan pelaku (terutama pelaku utama) yang meliputi apa saja yang dialami.
- b. Komplikasi, muncul diakibatkan oleh munculnya konflik. Pada tahap ini ditandai dengan reaksi pelaku dalam cerpen dalam cerpen terhadap konflik. Tahapan penjalinan konflik dimulai dari munculnya konflik, peningkatan konflik hingga konflik memuncak (klimaks)

- c. Resolusi, suatu keadaan dimana konflik terpecahkan dan menemukan penyelesaiannya. Pada tahapan ini ditandai dengan upaya pengarang yang mengungkapkan solusi dari berbagai konflik yang dialami tokoh.

2.2.2.4 Kaidah Kebahasaan Teks Cerpen

Teks cerpen dalam kurikulum 2013 memiliki kaidah kebahasaan sebagai berikut:

- a. Memuat kata-kata sifat untuk mendeskripsikan pelaku, penampilan fisik, atau kepribadiannya.
- b. Memuat kata-kata keterangan untuk menggambarkan latar (latar waktu, tempat, dan suasana)
- c. Memuat kata kerja yang menunjukkan peristiwa-peristiwa yang dialami para pelaku.
- d. Menggunakan konjungsi
- e. Pemilihan kata atau diksi
- f. Menggunakan gaya bahasa (seperlunya)

2.2.2.5 Unsur-unsur Pembangun Cerpen

Cerpen tersusun atas unsur-unsur pembangun yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Keterkaitan antara unsur-unsur pembangun cerita tersebut membentuk hubungan yang bersifat abstrak. Kohesi dan koherensi semua unsur

cerita yang membentuk sebuah totalitas sangat menentukan keberhasilan cerpen sebagai suatu karya sastra.

Unsur pembangun cerpen menurut Nuryatin (2010:4) mencakup tema (dan amanat), penokohan, alur, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya cerita.

2.2.2.5.1 Tema

Tema merupakan aspek cerita yang sejajar dengan ‘makna’ dalam pengalaman manusia, sesuatu yang menjadikan suatu pengalaman begitu diingat (Stanton 2007:36). Tema sebagai ide atau gagasan menjadi dasar terbentuknya cerpen, tidak adanya tema cerpen tidak mungkin diceritakan. Tema adalah makna cerita, gagasan sentral atau dasar cerita yang hendak diperjuangkan dalam cerita (Sukirno 2010:90).

Seorang pengarang harus paham tema cerita yang akan dipaparkan sebelum melaksanakan proses kreatif, sementara untuk pembaca akan memahami tema setelah selesai memahami unsur-unsur pembangun yang didalamnya. Hal ini diperkuat dengan pendapat Atmowiloto (2003:62) tema ialah dasar pikiran seniman yang disampaikan lewat karyanya. Dan itulah yang diharapkan-atau seharusnya- ditangkap oleh pembacanya. Ada beberapa hal yang dapat dijadikan tema, seperti ketuhanan, moral, sosial, fisik lahiriah manusia dan lain-lain. Hal-hal tersebut dapat dirinci lebih banyak menjadi sub-subtema yang dapat dijadikan sebuah tema.

Unsur lain yang mengikuti tema cerita yaitu, pokok pikiran. Melalui pemahaman pokok pikiran kita dapat menemukan nilai-nilai yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Nilai yang terdapat dalam cerpen disebut amanat.

2.2.2.5.2 Tokoh dan Penokohan

Tokoh dalam cerita adalah individu yang mengalami peristiwa di dalam cerpen. Tokoh di dalam cerpen umumnya manusia, namun tidak menutup kemungkinan tokoh berwujud hewan atau benda yang dapat dimanusikan.

Tokoh atau pelaku cerpen dapat manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya yang dipersonifikasikan seperti manusia (Sukirno 2010:85).

Dilihat dari peranannya di dalam cerita tokoh dapat digolongkan menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh bawahan atau tokoh sampingan. Tokoh utama ialah tokoh yang memegang peran utama dalam cerita, dan tokoh bawahan atau tokoh sampingan ialah tokoh (-tokoh) lain yang menjadi pendukung bagi jalannya cerita (Nuryatin 2010:7).

Stanton (2007:33) menyebutnya 'karakter' yang biasanya dipakai dalam dua konteks. Konteks pertama, karakter merujuk pada individu-individu yang muncul dalam cerita. Konteks kedua, karakter merujuk pada percampuran dari berbagai kepentingan, keinginan, emosi, dan prinsip moral dari individu-individu tersebut.

Konteks kedua yang disebutkan Stanton merupakan penokohan watak tokoh. Teknik atau cara pengarang memperkenalkan tokoh ceritanya kepada pembaca atau teknik pengarang memunculkan tokoh cerita biasanya disebut penokohan (Jabrohim 2003:107). Karakteristik tokoh dapat diungkapkan melalui dua cara yaitu secara naratif (langsung) dan secara dramatik (tidak langsung).

2.2.2.5.3 Plot/Alur

Secara umum, alur merupakan rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita (Stanton 2007:26). Istilah alur sebenarnya adalah rangkaian cerita yang

dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin sebuah cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita.

Menurut Sukirno (2010:85) alur cerita jika dilihat dari urutan peristiwanya terdiri atas bagian awal, tengah, dan akhir. Lebih rinci lagi terdiri atas eksposisi, konflik, klimaks, peleraian, dan penyelesaian. Jika dilihat dari jenisnya alur dapat dikelompokkan menjadi alur maju atau progresif, alur mundur atau regresif, dan alur gabungan atau alur maju-mundur.

Jadi, alur/plot merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi dan berhubungan di dalam sebuah cerita. Alur dalam cerpen tidak memiliki alur longgar dan alur ganda karena sesuai dengan karakteristik cerpen yang padat dan singkat.

2.2.2.5.4 Latar/ *Setting*

Latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung (Stanton 2007:35). Artinya, latar merupakan gambaran tentang tempat atau waktu terjadinya kejadian dalam cerpen.

Latar dapat dibedakan menjadi latar tempat, waktu atau masa, kondisi sosial. Latar tempat menunjuk pada tempat atau lokasi terjadinya cerita. Latar waktu atau masa menunjuk pada kapan atau bilamana cerita itu terjadi. Latar sosial menunjuk pada kondisi sosial yang melingkupi terjadinya cerita (Nuryatin 2010:14).

2.2.2.5.5 Sudut Pandang

Sudut pandang atau *point of view* dapat dikatakan sebagai cara pandang penulis untuk menyajikan tokoh, latar, perbuatan, dan rangkaian peristiwa yang

terjadi guna membentuk sebuah cerita. Seperti Abraham (dalam Nuryatin 2010:15) *point of view* adalah cara/pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca.

Bentuk pengisahan yang banyak dikenal ada dua yaitu sudut pandang orang pertama (Akuan) dan sudut pandang orang ketiga (Diaan). Namun, Nurgiyantoro (dalam Nuryatin 2010:16) menyatakan bahwa sudut pandang yang umum digunakan pengarang Indonesia ada tiga macam, yakni (1) Sudut Pandang Persona Ketiga: “Dia”, yang terdiri atas (a) Dia Mahatahu, dan (b) “Dia” terbatas, “Dia” sebagai pengamat; (2) Sudut Pandang Persona Pertama: “Aku”, yang terdiri atas (a) “Aku” Tokoh Utama, dan (b) “Aku” tokoh Tambahan; (3) Sudut Pandang Campuran, yang terdiri atas (a) Campuran “Aku” dan “Dia”, dan (b) Teknik “Kau”.

2.2.2.5.6 Gaya Cerita

Gaya adalah ciri khas seorang pengarang atau cara yang khas pengungkapan seorang pengarang (Jabrohim 2003:119). Gaya di sini meliputi pemilihan kata, penggunaan dialog, penggunaan kalimat, memandang persoalan dan sebagainya. Jadi, dapat disimpulkan gaya ditentukan oleh diksi dan struktur kalimat.

Gaya pada hakikatnya adalah cara pengarang mengungkapkan pemikiran atau ide melalui bahasa-bahasa yang khas dalam tulisannya. Dalam penggunaannya, gaya sangatlah beragam diantaranya adalah gaya yang berdasarkan langsung tidaknya makna yang disampaikan, struktur, kalimat dan pilihan kata.

2.2.2.5.7 Amanat

Menurut Sukirno (2010:90) Amanat cerpen adalah pesan moral pengarang cerpen yang ingin disampaikan pengarang kepada pembacanya agar di akhir cerita itu pembaca dapat memetik hikmah di balik peristiwa itu. Karena itu, amanat bersifat sederhana dan mudah ditangkap pembaca.

Ada beberapa cara untuk menyampaikan amanat cerita. Menurut Nuryatin (2010:5) cara pertama, amanat disampaikan secara tersurat, maksudnya pesan yang hendak disampaikan oleh penulis ditulis secara langsung di dalam cerpen; biasanya diletakkan pada bagian akhir cerpen. Dalam hal ini pembaca dapat langsung mengetahui pesan yang disampaikan oleh penulis. Cara yang kedua, amanat disampaikan secara tersirat; maksudnya, pesan tidak dituliskan secara langsung di dalam teks cerpen melainkan disampaikan melalui unsur-unsur cerpen. Pembaca diharapkan dapat menyimpulkan sendiri pesan yang terkandung di dalam cerpen yang dibacanya.

2.2.2.6 Langkah-Langkah Menyusun Teks Cerpen

Berikut merupakan langkah-langkah dalam menyusun teks cerpen :

a. Menentukan Tema/ Topik Cerita

Beberapa langkah untuk menyusun teks cerpen dengan menentukan tema/topik cerita. Tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita. Tema bersifat menjiwai seluruh bagian cerita. Tema mempunyai generalisasi yang umum, lebih luas dan abstrak. Tema itu umumnya berkaitan dengan berbagai permasalahan kehidupan dan aspek masalah kehidupan.

b. Menentukan Jalan Cerita dengan Acuan Unsur Intrinsik Cerpen

Dilihat dari perannya dalam sebuah cerita secara garis besar tokoh digolongkan menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan atau sampingan. Toloh utama ialah tokoh yang memegang peran utama dan paling banyak berhubungan dengan tokoh lain. Sedangkan tokoh tambahan atau sampingan ialah tokoh lain yang menjadi pendukung jalannya cerita.

c. Membuat Kerangka Karangan Sesuai Struktur Teks Cerpen

Garis besar yang akan ditulis disesuaikan dengan struktur teks cerpen. Pada tahap ini merupakan tahap menuliskan ide/ inti cerita pada setiap bagian pada struktur teks cerpen. Tahapan ini biasa disebut draf yang memungkinkan para penulis meninjau lagi tulisan sebelum dikembangkan. Dengan demikian, ide/ inti cerita masih bersifat sementara dan masih mungkin dilakukan perubahan.

d. Mengembangkan Kerangka Cerpen

Mengembangkan kerangka cerpen yaitu mengembangkan inti cerita (yang ditulis sebelumnya) dengan peristiwa-peristiwa yang berurutan mulai dari orientasi, komplikasi hingga resolusi. Pengembangan ini bergantung pada kreativitas dan daya imaji masing-masing penulis.

e. Revisi

Setelah mengembangkan kerangka menjadi teks cerpen yang utuh, hal terakhir yang harus dilakukan yaitu tahap revisi. Hal yang direvisi pada naskah yaitu memperbaiki karangan dari segi mekanik yang disesuaikan dengan kaidah kebahasaan teks cerpen. Meskipun cerpen adalah karya sastra tetap saja harus memenuhi aturan EYD secara umum. Kesalahan mekanik antara lain penulisan huruf, ejaan, tanda baca, istilah, dan kosa kata.

2.2.3 Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Karakter Flanel

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sistem penunjang ketercapaian pembelajaran. Pada penelitian ini media pembelajaran yang akan diterapkan yaitu dengan menggunakan video yang berbasis audio visual dengan animasi *Stop Motion* sebagai sarana utama.

Media pembelajaran audiovisual mengomunikasikan pesan atau informasi dengan menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersama-sama. Audiovisual berasal dari kata *audible* dan *visible*, *audible* yang artinya dapat didengar, sementara *visible* artinya dapat dilihat. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi audio dan visual.

Alasan lain pemilihan media audiovisual sebagai kajian penelitian ini yaitu ketertarikan minat peserta didik SMP terhadap pembelajaran. Artinya, pembelajaran akan lebih menarik, efektif, efisien, interaktif apabila media yang ditayangkan tidak hanya berupa gambar (visual) saja melainkan gabungan dari semua media yang ada. Harapannya melalui media audiovisual, peserta didik dapat memperoleh informasi sekaligus bersimulasi.

Pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran menyusun teks cerpen dengan memanfaatkan video animasi *Stop Motion* karakter flanel. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menarik perhatian siswa, memberikan motivasi pada peserta didik, dan disesuaikan dengan minat peserta didik sehingga diharapkan informasi yang disampaikan melalui media tersebut dapat ditangkap oleh peserta didik. Selain informasi bisa ditangkap oleh peserta didik dengan baik,

diharapkan juga informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran video animasi *Stop Motion* karakter flanel bisa membantu siswa menyimpan informasi pada memori jangka panjang.

Menurut Johan (2012: 4) animasi *Stop Motion* adalah teknik menggerakkan kumpulan gambar-gambar yang membentuk sebuah gerakan. *Stop Motion* merupakan teknik pembuatan animasi yang tergolong sederhana. Animasi *Stop Motion* pada dasarnya merupakan kumpulan gambar-gambar yang berurutan kemudian gambar-gambar tersebut digerakkan hingga menjadi sebuah video animasi. Tidak seperti jenis animasi pada umumnya, *Stop Motion* memiliki gerakan yang tidak halus dan juga tidak lincah, gerakannya terputah-putah karena keterbatasan dari gerakan objek atau gambar yang digunakan.

Teknik video animasi *Stop Motion* merupakan teknik lama yang memerlukan keahlian khusus dan kesabaran yang tinggi. Namun video animasi *Stop Motion* ini mempunyai ciri khas dan gerakan-gerakan yang dihasilkan menggambarkan sensasi animasi yang unik dan menarik. Untuk itu, peneliti tertarik mengembangkan video animasi *Stop Motion* tersebut untuk media pembelajaran dalam menyusun teks cerita pendek pada peserta didik SMP kelas VII.

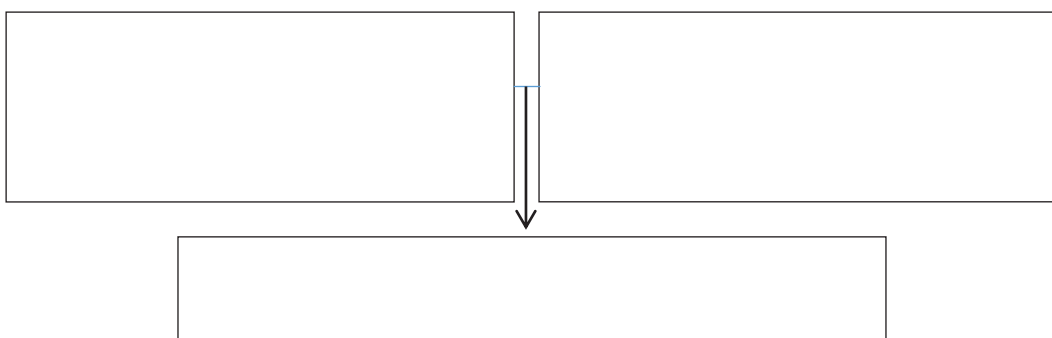
Pada penelitian ini, peneliti memadukan video animasi *Stop Motion* dengan flanel sebagai karakter tokoh dalam media yang akan dikembangkan. Flanel merupakan jenis kain yang dibuat dari serat kain wol tanpa ditenun. Karakter tokoh dalam media tersebut dibuat dengan kain flanel berbentuk boneka kecil.

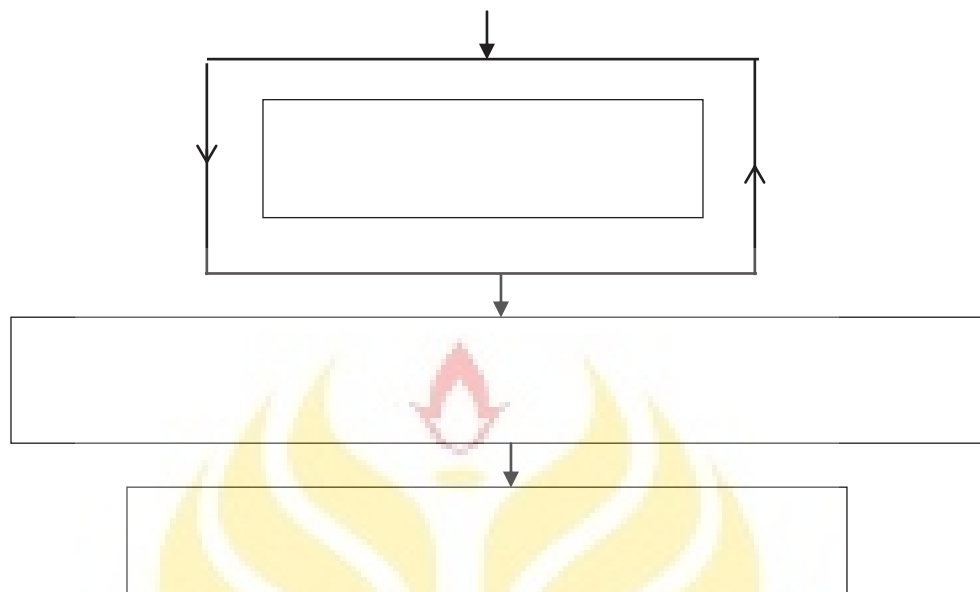
Dari boneka kecil karakter flanel tersebut kemudian digerakkan dengan animasi *Stop Motion* sebagai bahan media pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Penggunaan media pembelajaran menyusun teks cerpen di sekolah masih sangat terbatas dan belum memadai. Apalagi dengan berlakunya kurikulum 2013 yang masih tergolong baru. Pendidik hanya memberikan contoh cerpen kepada peserta didik, namun tidak memberikan media pembelajaran yang memotivasi peserta didik. Pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP terdapat pembelajaran aspek keterampilan menyusun teks cerpen. Pembelajaran menyusun teks cerpen tersebut memerlukan media pembelajaran berupa media audiovisual. Oleh karena itu, media audiovisual dibuat sesuai dengan materi yang telah disesuaikan dengan kurikulum. Media pembelajaran audiovisual yang akan dibuat menggunakan video animasi *Stop Motion* karakter flanel yang dikemas lebih menarik sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas maka diperlukan sebuah media yang mampu mendukung dan memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran menyusun teks cerpen. Selain memfasilitasi peserta didik, media yang dikembangkan juga harus disusun semenarik mungkin agar peserta didik merasa termotivasi ketika pembelajaran menyusun teks cerpen .





Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu Pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII. Pengembangan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memotivasi dan memacu siswa berpikir kreatif serta memberi rangsangan yang kuat berkaitan dengan pemahaman konsep dan membantu memaksimalkan proses pembelajaran terutama menyusun teks cerpen.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerpen bagi peserta didik SMP kelas VII, sebagai berikut.

Kebutuhan media pembelajaran menyusun teks cerpen secara umum disajikan dalam bentuk audio visual berupa animasi *stop motion* karakter dari boneka flanel sebagai tokoh cerita. Selain sajian video animasi *stop motion*, pada media pembelajaran ini juga di lengkapi dengan buku panduan yang berisi panduan penggunaan media pembelajaran, materi teks cerpen, serta evaluasi sebagai pelengkap media pembelajaran video animasi animasi *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerpen.

Simpulan yang dipaparkan berkaitan dengan kebutuhan terhadap media pembelajaran menyusun teks cerpen, pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerpen, penilaian dan perbaikan terhadap prototipe media pembelajaran menyusun teks cerpen dipaparkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran menyusun teks cerpen, peserta didik dan pendidik merasa terbatasnya media pembelajaran yang menarik khususnya pada pembelajaran menyusun teks cerpen kurikulum 2013. Peserta didik dan pendidik dalam hal ini membutuhkan media pembelajaran

yang menarik dan inovatif dan disajikan dalam bentuk animasi *stop motion* untuk keterampilan menyusun teks cerpen.

2. Media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerpen didesain berdasar kebutuhan peserta didik dengan adanya materi, motivasi, evaluasi dan refleksi yang tersaji pada media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel. Pada media pembelajaran ini dikemas secara menarik meliputi tampilan animasi yang disuguhkan, iringan musik, pengisi suara, komposisi warna, dan pencahayaan yang menarik.
3. Berdasarkan penilaian ahli, media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII memperoleh nilai sebesar 81,1, dan dikategorikan baik.
4. Perbaikan yang dilakukan terhadap prototipe media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel untuk keterampilan menyusun teks cerita pendek bagi peserta didik SMP kelas VII yaitu (1) perbaikan sampul, (2) penambahan pencapaian kompetensi dasar, (3) perbaikan materi pembelajaran, (4) perbaikan evaluasi.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian, saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran video animasi *stop motion* karakter flanel hendaknya direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif panduan menyusun teks

cerpen untuk SMP kelas VII. Media pembelajaran ini peneliti rasa dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik. Karena keterbatasan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran menyusun teks cerpen pada kurikulum 2013. Perlunya diadakan pengembangan terhadap media pembelajaran menyusun teks cerpen untuk melengkapi media pembelajaran teks cerpen yang sudah ada.

2. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan media pembelajaran video animasi *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

- Aminuddin. 2004. Pengantar Apresiasi Karya Sastra. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset
- Aji, Bayu Seno. 2011. "Keefektifan Media Film Pendek dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Peserta didik Kelas X SMAN 1 Wadaslintang Kec. Wadaslintang, Kab. Wonosobo". *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Cairncross, Sandra dan Mike Mannion. 2011 "Interactive Multimedia in Education and Training". *Dalam Interactive Multimedia and Learning*. 2001, hal. 156-164
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Sastra*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya (Rosda).
- Kusmayadi, Ismail. 2010. *Lebih Dekat dengan Cerpen*. Jakarta: Kreasindo.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Belajar*. Yogyakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Mustikawati. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman Orang Lain dalam Bentuk *Digital Versatile Video* (DVD) pada siswa Kelas X SMA". *Skripsi*. Fakultas Bahasa dan Seni, Unnes.

- Noveriyanto. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui *Software Ulead Video Studio* yang Dikemas Menjadi Bentuk Audiovisual Guna Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Cerpen". *Skripsi*. Semarang: Unnes.
- Nuryatin, Agus. 2010. *Mengabadikan Pengalaman dalam Cerpen*. Rembang: Yayasan Adhigama.
- Shaw, Susannah. 2004. *Stop Motion Craft Skill for Model Animation*. Oxford: Elsevier Print.
- Sayuti, Suminto A dkk. 2008. "Pengembangan Model pembinaan Menulis Karya Sastra bagi Anak dan Remaja. Dalam *Jurnal Fenolingua*. Edisi Khusus Mei 2008
- Schwan, Stephen dkk. "Getting Interactive Media into School". Dalam *New Education for the Knowledge Society*. 2005, hal 95-102
- Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi Robert Stanton*. Penerjemah Sugihastuti dan Rossi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukirno. 2010. *Belajar Cepat Menulis Kreatif Berbasis Quantum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sulistyaningrum, Septina. 2011. "Pembelajaran Menulis Cerpen Berdasarkan Realitas Sosial melalui Model Sinematik sebagai Upaya Mengembangkan Nilai Budaya dan Karakter Bangsa." Dalam *Prosiding PIBSI: Konservasi dan Pendidikan Karakter*. Hal 809-813
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningrum, Rima Indah. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Konservasi Budaya dalam Bentuk VCD Interaktif melalui pendekatan Kontekstual untuk Siswa SMP". *Skripsi*. Semarang: Unnes.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
Bandung: Angkasa.

