



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



Pemanfaatan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SMA

Majidah Abiyah¹, Cahyo Hasanudin²,

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

jidahabiyah@gmail.com

abstrak—Film animasi merupakan salah satu inovasi media pembelajaran untuk menyampaikan cerita film yang lebih menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media film animasi dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa SMA. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kepustakaan dengan sumber data sekunder dari jurnal dan buku nasional dan internasional. Metode penelitian ini menggunakan variasi teori yang dikembangkan oleh Mary W. George. Hasil penelitian berupa topik pembahasan yang berfokus pada penggunaan media film dan animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis. Kolaborasi antara film dan animasi dapat diwujudkan melalui pengembangan dan perancangan film yang ditulis untuk disajikan dengan media animasi. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media film animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis esai naratif siswa SMA memerlukan perancangan film animasi.

Kata kunci— keterampilan menulis, teks narasi, siswa SMP, media.

Abstract— Animated films are one of the innovations in learning media to convey more interesting film stories. The purpose of this study was to find out how animated film media can help improve narrative writing skills in high school students. In this study the method used was the library research method with secondary data sources from national and international journals and books. This research method uses the theory of variation developed by Mary W. George. The results of the research are in the form of discussion of topics that focus on the use of film and animation media to improve writing skills. Collaboration between film and animation can be realized through the development and design of films written to be presented with animated media. The study concluded that the use of animated film media to improve narrative essay writing skills for high school students requires the design of animated films.

Keywords— writing skills, narrative text, junior high school students, media.

PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai adalah menulis. Menurut Arianti dkk. (2020) penting melakukan kegiatan melalui media. Keterampilan menulis adalah kemampuan menulis dengan menggunakan bahasa dan mengembangkan gagasan atau pendapat yang dapat disampaikan kepada seseorang (Hermanto & Hasanudin, 2022). Manfaat menulis adalah Anda mendapatkan hasil karya Anda dalam bentuk tulisan sehingga dapat dibagikan dan dilihat oleh banyak orang untuk membantu siswa atau bahkan masyarakat (Amelia & Hasanudin, 2022).

Saat ini, menulis teks naratif melalui cerita dapat menjelaskan bagaimana suatu peristiwa terjadi. Teks naratif adalah teks yang menceritakan tentang suatu peristiwa yang sedang atau bahkan terjadi (Marliana & Indihadi, 2020). Meskipun keterampilan menulis narasi siswa tidak memberikan jawaban yang sangat memuaskan dan rata-rata masih belum mencapai level tersebut, hasil pre-test menunjukkan adanya hambatan dalam menulis narasi (Ramadhan & Indihadi, 2020). Dalam teori Indonesia, manfaat pembelajaran yang diharapkan sampai kepada siswa, guru, sekolah dan peneliti lainnya serta dapat menjadi pengembangan ilmu pengetahuan (Jumriah, 2023).

Keterampilan menulis siswa sangat penting untuk dipelajari. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang mendukung semua pembelajaran karena menulis digunakan dalam ulangan dan tugas hampir di semua kelas, namun keterampilan menulis masih dipandang sebagai hal yang sulit bagi siswa (Iryani, 2019). Salah satu cita-cita guru adalah memanfaatkan gaya belajar siswa (auditori, visual atau kinestetik) dengan menciptakan suasana belajar yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Sundayana, 2016). Dengan menulis cerita, siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar (Paidia, 2021).

Teknologi saat ini telah berkembang pesat selama generasi milenial. Perkembangan teknologi informasi di masyarakat membawa perubahan (Cahyono, 2016). Saat ini menggunakan informasi viral sebagai sumber informasi. Media sosial yang viral telah menyusup ke media berita online bahkan media lawas (Widiastuti, 2019). Secara umum keunggulan media adalah dapat menjelaskan pesan dengan cara yang tidak terlalu bertele-tele, melampaui batas ruang, waktu, tenaga dan daya indera, serta membangkitkan semangat belajar di kalangan siswa atau antara siswa dengan sumber belajar (Hafid, 2011).

Berdasarkan penjelasan tersebut, konsep animasi ini digunakan sebagai dasar media animasi. Sampai saat ini, belum ada peneliti yang berdasarkan animasi ini. Akhirnya, basis animasi ini adalah unit media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa sekolah menengah meningkatkan keterampilan menulis mereka.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode literature review. Menurut Zed (2003), penelitian kepustakaan dapat diartikan sebagai rangkaian pengumpulan data kepustakaan, pembacaan, penyimpanan dan pengolahan bahan penelitian. Metode ini menerapkan jenis mutu melalui penelitian kepustakaan (Darmalaksana, 2020). sehingga dalam penelitian kualitatif ini ditekankan pentingnya perspektif proses dan subjek (Fadli, 2021). Jadi, metode ini menerapkan tipe kualitatif melalui tinjauan literatur dengan cara yang relevan dan menjadi dasar dari masalah penelitian.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka sumber data penelitian ini adalah bahan sekunder yang berkaitan dengan topik penelitian, seperti: B. Keterampilan menulis, teks naratif, siswa SMA, media massa. Data sekunder dapat berasal dari buku, artikel jurnal, dan artikel publikasi yang diterbitkan secara nasional maupun internasional.



Teori Mary w yang dimodifikasi digunakan dalam pengumpulan data. George, terdiri dari sembilan sampai empat tahap, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Gambar 1. Beberapa tahapan penelitian literatur

Modifikasi metode George dalam penelitian ini dikembangkan dalam beberapa langkah. Diantaranya adalah: 1) memilih topik yang berfokus pada penggunaan media film animasi, 2) membentuk citra saat menggunakan media film animasi untuk mendukung keterampilan menulis karangan narasi siswa. di SMA, 3) memilih strategi berupa rencana pengembangan media film animasi, 4) kesimpulan tentang penerapan media film animasi sehingga dapat mempengaruhi kemampuan menulis karangan narasi, di SMA, siswa sekolah dapat menggunakan perencanaan pengembangan media film animasi, sehingga Guru dapat menawarkan kepada siswa SMA banyak variasi format film dalam bentuk animasi. Alasan peneliti menggunakan empat langkah tersebut karena memilih topik, membuat gambaran umum, memilih strategi dan menarik kesimpulan merupakan inti dari hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. pilihan subjek

Meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa SMA tidak bisa dikatakan mudah. Guru perlu mengetahui cara membuat media pembelajaran sebaik mungkin agar dapat melibatkan siswa dalam materi tertulis. Lingkungan belajar merupakan sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran sedemikian rupa

sehingga makna yang disampaikan dapat dijelaskan dan tujuan pendidikan atau pembelajaran tercapai secara efektif (Nurrita, 2018). Disadari atau tidak disadari, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menunjang dan mendorong siswa untuk memahami suatu mata pelajaran (Ramdani, 2021). Lingkungan film animasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran digunakan sebagai lingkungan belajar (Rahmatullah, 2011). Berdasarkan survei tersebut, maka topik penelitian ini berfokus pada pengembangan media film animasi sedemikian rupa sehingga dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan karangan narasi siswa.

B. Gambaran umum penggunaan media film animasi

Menurut Arsyad (2003), film adalah kumpulan beberapa gambar dalam satu bingkai, bingkai demi bingkai yang diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor sehingga gambar tersebut tampak hidup di layar. Film dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang terbukti efektif (Mega, et al., 2019). Film animasi merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat digunakan sebagai jembatan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menciptakan suasana baru bagi siswa (Rondli, et al., 2014). Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan media film animasi merupakan alat bantu pelatih dalam menyampaikan cerita film dan menulis bersamanya untuk memperkuat keterampilan menulis esai naratif siswa.

C. Strategi perencanaan lingkungan untuk film animasi

Menurut Sulfiana (2019), peningkatan hasil belajar siswa bertujuan untuk merangsang konten audio, visual dan audio visual pada siswa melalui penggunaan media animasi. Animasi adalah gerakan objek teks-gambar yang diatur secara teratur sehingga tampak bergerak (Maulana dan Riyanto, 2014). Ketika susunan gambar ditampilkan bergerak dalam waktu tertentu (Munir, 2015). Berdasarkan pernyataan tersebut, guru memerlukan langkah-langkah berikut untuk menerapkan sumber daya film animasi agar bermanfaat dalam meningkatkan karangan narasi siswa SMA:

1. Skrip

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam menulis film, yaitu:

a) menetapkan tema film atau cerita, b) merumuskan film sebagai inti cerita, c) menyusun plot atau alur cerita, d) menulis skenario yang memuat keseluruhan cerita film hingga menjadi draf akhir . . Berdasarkan penjelasan tersebut, penulisan naskah film dapat dilakukan dengan langkah dan contoh sebagai berikut:

- a) Tentukan tema film atau cerita: lalat dan semut.
- b) Format naskah sebagai inti cerita: seekor lalat yang hampir mati karena ulahnya sendiri, dan semut yang membawanya pulang untuk makan.
- c) Mengatur plot atau cerita: Cerita ini tentang aksi sebelumnya.
- d) Tulis naskah yang berisi keseluruhan cerita film .lalat dan semut.

Pernah ada tempat sampah terbuka di dalam rumah, di mana segerombolan lalat tampak beterbangan. Itu adalah seekor lalat yang melihat pintu rumah terbuka, dan

lalat itu langsung menuju ke meja makan yang penuh dengan makanan lezat. "Lalat berkata:

"Bosan dengan sampah, saatnya menikmati makanan segar," ujarnya.

Saat sudah penuh lalat berlari keluar dan terbang ke pintu kaca saat masuk tapi pintu kaca ternyata tertutup rapat. Seekor lalat yang tersesat di pintu kaca menatap teman-temannya dan melambaikan tangannya seolah meminta untuk bergabung dengan mereka. Dari kiri ke kanan dan ke depan saya melihatnya berulang-ulang dan akhirnya terlihat lalat itu jatuh lemas ke tanah.

Sekelompok semut merah terlihat di dekat tempat itu mencari makanan, dan ketika mereka menemukan lalat yang tak berdaya, mereka mengerumuni dan menggigit lalat itu sampai mati. tanya rekannya yang lebih tua:

Ada apa dengan dasi kupu-kupu ini? Kenapa dia sekarat?" Semut yang lebih tua menjawab:

Oh, sering terjadi lalat mati sia-sia, bahkan mereka mencoba, dia benar-benar berjuang melalui pintu kaca, tetapi ketika dia tidak dapat menemukan jalan keluar, dia menjadi frustrasi dan kelelahan dan mati untuk makan malam kami."

Namun, semut kecil itu tetap penasaran dan bertanya lagi:

Saya masih tidak mengerti jika lalat tidak berusaha keras, mengapa tidak berhasil? lagi, hanya dia yang melakukan itu. itu juga."

Semut tua menyuruh rekan-rekannya untuk berhenti sejenak sambil melanjutkan kata-katanya, tetapi kali ini dengan suara dan ekspresi wajah yang serius: Hai anak muda, ingatlah, jika Anda melakukan hal yang sama tetapi mengharapkan hasil yang berbeda, itu milik Anda. takdir. seperti itu." Pemenang dasi kupu-kupu ini tidak melakukan sesuatu secara berbeda, tetapi mereka melakukan sesuatu secara berbeda. Lihatlah pemuda di atas pintu kaca, ada lubang angin. Jika lalat berkonsentrasi dan membuka pikirannya, ia akan selamat.

2. Perkembangan film animasi

Perkembangan sebuah film animasi tentunya melibatkan beberapa tahapan, antara lain:

A. Desain papan cerita

Gambar. 2.



Gambar 2 Papan cerita untuk film Lalat dan Semut

B. Animasi

Jika Anda sedang dalam proses membuat animasi atau sedang dalam proses membuat animasi, Anda dapat dengan mudah melakukannya dengan salah satu

aplikasi Android yaitu Powtoon. Menggunakan aplikasi Powtoon sendiri membutuhkan beberapa langkah, antara lain:

- 1) Unduh aplikasi Powtoon dari Playstore
- 2) Buka aplikasi Powtoon

Gambar. 3.



Gambar 3. Layout asli dari aplikasi Powtoon

gambar 3 Klik aplikasi Powtoon dan Anda akan dibawa ke tampilan utama aplikasi Powtoon.

Gambar. 4.



Gambar 4. Layar aplikasi Powtoon

gambar 4 Selanjutnya, masukkan alamat email dan kata sandi Anda, lalu klik Masuk.

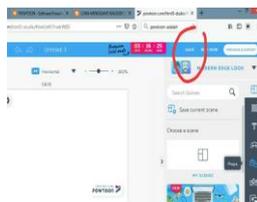
Gambar. 5.



Gambar 5. Layar aplikasi Powtoon

Gambar 5. Tentukan templat, edit teks, dan buat animasi

Gambar. 6.



Gambar 6. Layar aplikasi Powtoon

Gambar 6. Setelah selesai, Anda dapat mengklik tombol simpan pada teks penyimpanan yang disorot.

SIMPULAN

Penelitian ini menyatakan bahwa pemanfaatan media film animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi sebagai materi candid yang dapat membangkitkan minat belajar, meningkatkan motivasi dan memudahkan guru dalam belajar dapat diwujudkan melalui perancangan media film animasi. Perencanaan lingkungan film animasi diawali dengan pembuatan naskah cerita, yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut: 1) menentukan tema film atau cerita, 2) merancang film sebagai inti cerita, 3) mengembangkan plot atau cerita, 4) menulis cerita. Saat membuat naskah yang memuat keseluruhan cerita film, naskah dikembangkan dalam bentuk animasi dengan langkah-langkah seperti 1) desain storyboard dan 2) animasi.

REFERENSI

- Hermanto, D. M., & Hasanudin, C. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SMA Dengan Memanfaatkan Aplikasi Noveltoon. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2* (1), 29-37. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=keterampilan+menulis+Cahyo+Hasanuddin+&btnG=#d=gs_qabs&t=1685018015271&u=%23p%3D1FSEaLhvNvkj
- Amelia, A., & Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok untuk Pengembangan Bakat Siswa SMA di Bidang Menulis. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2* (1), 858-868. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=manfaat+keterampilan+menulis++cahyo+hasanudin&btnG=#d=gs_qabs&t=1685072370982&u=%23p%3Dc6IE57_uRZUJ
- Arianti, F. F., Sutrimah., & Hasanudin, C. (2020). Flipped classroom dan aplikasi schoology: Analisis keterampilan menulis teks biografi. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya* 1 (2), 165-186. <https://doi.org/10.22515/tabasa.v1i2.2591>
- Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik brainstorming pada model pembelajaran menulis teks narasi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7 (2), 109-115. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25459>
- Jumriah. (2023). Kemampuan Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Kolaka dalam Menulis Teks Narasi. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 2 (2), 267-277. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=manfaat+teks+narasi+&btnG=#d=gs_qabs&t=1685145988057&u=%23p%3DQeR_i8idk-UJ
- Ramadhan, G., & Indihadi, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Non-Fiksi Melalui Gambar Seri di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7 (2), 178-188. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.24928>

- Paida, A. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Narasi melalui Media Animasi Kartun pada Siswa Kelas VII SMP Unismuh Makassar. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya* 1 (1), 32-41.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengertian+siswa+SMP+dalam+menulis+narasi+&oq=pengertian+siswa+#d=gs_qabs&t=1685161150310&u=%23p%3Dovqa.QM-pc8IJ.
- Iryani, E. (2019). Mengembangkan kemampuan menulis narasi berdasarkan teks wawancara. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin* 3 (1), 13-26.
<https://doi.org/10.37012/jipmht.v3i1.82>.
- Sundayana, R. (2016). Kaitan antara gaya belajar, kemandirian belajar, dan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP dalam pelajaran matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (2), 75-84.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.262>.
- Cahyono, S. A. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana* 9 (1), 140-157.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengertian+media+&oq=pengertian+media#d=gs_qabs&t=1685233158203&u=%23p%3D-x6sHg6IBpQJ.
- Widiastuti, N. (2019). Berita Viral di Media Sosial Sebagai Sumber Informasi Media Massa Konvensional. *Jurnal Digital Media dan Relationship* 1 (1), 23-30.
<https://doi.org/10.51977/jdigital.v1i1.161>.
- Hafid, A. (2011). Sumber dan media pembelajaran. *Sulesana: Jurnal wawasan keislaman* 6 (2), 69-78.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=media+sebagai+sumber+belajar&oq=media+sebagai#d=gs_qabs&t=1685234666394&u=%23p%3DShGj_U3yrzIJ.