

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena Pendidikan merupakan suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang akan memberikan pengaruh terhadap kemajuan pembangunan bangsa.

Kompetensi berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 mencakup keterampilan dalam belajar dan berinovasi, keterampilan dalam menggunakan media serta informasi, dan keterampilan hidup dan karir. Domain media informasi dan kemampuan teknologi berhubungan dengan kemampuan dalam literasi teknologi informasi dan komunikasi Saputri & Wilujeng dalam (Rini 2015). Domain pembelajaran dan inovasi keterampilan meliputi 4C yakni (1) *Communication* (kemampuan komunikasi), (2) *Collaboration* (kemampuan bekerja sama), (3) *Critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan memecahkan masalah), (4) *Creativity and Innovation* (kreativitas dan kemampuan inovasi). Dalam domain pembelajaran, siswa dituntut untuk mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kritis, kreativitas dan kemampuan inovasi merupakan kemampuan tertinggi dalam ranah HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

Sesuai dengan tuntutan hasil belajar abad ke-21, kompetensi yang dipersyaratkan juga tercantum dalam Kurikulum 2013. Kegiatan pembelajaran

pada Kurikulum 2013 diarahkan untuk meningkatkan HOTS peserta didik. Hal itu ditunjukkan pada kompetensi-kompetensi (aspek kognitif) harus dimiliki peserta didik. Hal tersebut juga dijelaskan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 21 Tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah. Dalam Peraturan Menteri tersebut dinyatakan bahwa peserta didik harus mampu menganalisis konsep, merancang atau memodifikasi proyek, menciptakan produk sederhana, mendesain eksperimen, melaksanakan eksperimen, menyajikan hasil eksperimen dalam bentuk tabel maupun grafik, menyimpulkan serta melaporkan hasil eksperimen. Kompetensi-kompetensi yang dituntut Kurikulum 2013 menunjukkan bahwa peserta didik SMA yang dihasilkan dapat berpikir secara sistematis dan ilmiah.

Pembelajaran saat ini dilakukan secara daring karena penyebaran pandemi *covid-19* yang memaksa aktivitas pembelajaran tatap muka dibatasi demi mencegah penularan virus. Melihat fenomena ini guru harus siap untuk menyiapkan bahan ajar yang mampu memenuhi kebutuhan daring sehingga tidak mengganggu pembelajaran siswa. Dengan begitu langkah yang diambil oleh guru adalah melakukan pengembangan bahan ajar. Namun, pengembangan bahan ajar bukan dilakukan saat masa pandemi tetapi guru harus siap melaksanakan pengembangan bahan ajar kapan saja demi penyesuaian kebutuhan belajar siswa.

Pembelajaran harus tetap berlangsung sesuai dengan kemajuan teknologi, atau lebih sering kita dengar dengan pembelajaran *Technological Pedagogic Content Knowledge* (TPACK). Sehingga walaupun pandemi masih ada disekitar kita, maka tugas guru adalah membuat inovasi-inovasi pembelajaran. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak ketinggalan proses pembelajaran, dengan

adanya teknologi guru bisa membuat bahan ajar dengan menggunakan media teknologi. Untuk itu teknologi bisa berjalan berdampingan dengan dunia pendidikan. Sehingga bangsa ini bisa mencetak generasi yang unggul dan berkualitas dengan memanfaatkan teknologi.

Pada saat ini pembelajaran kurang optimal sehingga guru harus menggunakan metode-metode pembelajaran untuk pembaruan inovasi-inovasi yang baru, diantaranya pemilihan bahan ajar berbasis media animasi didasarkan pada kesesuaian media dengan materi menulis cerpen. Selain itu, media animasi adalah media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara yang dapat menarik minat siswa dalam menulis cerpen. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63). Hal ini digunakan untuk memotivasi siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis yang diawali dengan melihat gambar yang di tampilkan dan kemudian dikembangkan menjadi sebuah paragraf.

Selanjutnya, yang menjadi permasalahan adalah pemilihan bahan ajar pada proses pembelajaran saat ini yang akan dikembangkan agar siswa merasa nyaman saat menggunakan bahan ajar tersebut. Guru harus mampu memilih bahan ajar yang membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu triknya adalah membuat bahan ajar yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan kemampuan analisis mereka.

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan tetapi siswa bertindak sebagai

komunikator atau penyampai pesan. Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian kompetensi. Dengan menggunakan media siswa tidak merasa jenuh atau bosan dalam belajar karena banyak guru menggunakan metode ceramah saat jam belajar berlangsung. Melihat hal tersebut peneliti akan membuat bentuk bahan ajar berbasis media animasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul :
“Pengembangan bahan ajar berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang penelitian ini ada beberapa masalah utama yang terjadi. Arikunto (2017:69) mengatakan, “Memilih masalah penelitian adalah suatu langkah awal dari suatu kegiatan penelitian.” Maka, dari penjabaran latar belakang masalah di atas, terdapat masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menggunakan media animasi agar siswa lebih mudah untuk memahami materi menulis teks cerpen.
- b. Guru masih menjadi sumber belajar yang dominan di dalam kelas, sehingga siswa masih terfokus pada guru.
- c. Perlu adanya pengembangan bahan ajar yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam menulis teks cerpen.

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah. Agar peneliti dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini dengan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Materi yang dikembangkan berdasarkan KD 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek dan KD 4.9 yaitu mengkonstruksi sebuah teks cerpen dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.
2. Objek pengajaran yang menggunakan bahan ajar berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen dibatasi pada siswa kelas XI SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan.
3. Bentuk bahan ajar yang dikembangkan dan dibatasi pada bentuk modul berbasis media animasi.

D. Rumusan Masalah

Dalam suatu kegiatan penelitian, sangat penting untuk merumuskan masalah penelitian agar masalah yang diteliti sesuai dengan sasaran yang diinginkan. Sugiyono (2015:228) menyatakan bahwa, “Rumusan masalah merupakan bentuk pertanyaan yang dapat memandu peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan.” Berdasarkan batasan Masalah di atas, Adapun permasalahan yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan ?
2. Bagaimanakah validasi pengembangan bahan ajar berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen menurut ahli materi dan ahli desain siswa kelas XI SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan ?
3. Bagaimanakah kelayakan prototipe bahan ajar berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan?

E. Tujuan Penelitian

Pelaksanaan suatu kegiatan penelitian harus mempunyai tujuan penelitian yang akan menjadi jawaban peneliti. Menurut Arikunto (2017:97), “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.” Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Pasar Senen Medan.
2. Mendeskripsikan validasi pengembangan bahan ajar berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen menurut ahli materi dan ahli desain siswa kelas XI SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan.
3. Mendeskripsikan kelayakan prototipe bahan ajar berbasis animasi pada materi menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Pasar Senen Medan.

F. Manfaat penelitian

Suatu penelitian memberikan manfaat bagi peneliti maupun bagi orang lain. Menurut Arikunto (2017:71) mengatakan bahwa, “Kita meneliti bukan karena agar lebih mahir meneliti, tetapi karena ingin menyumbangkan hasilnya untuk kemajuan ilmu pengetahuan, meningkatkan efektivitas kerja atau mengembangkan sesuatu.”

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Berdasarkan uraian tujuan penelitian di atas, maka manfaat dilakukannya penelitian ini adalah :

- 1) Manfaat Teoritis : hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai program baru dalam memperkaya pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar berbasis media animasi pada materi menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan.
- 2) Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa : peserta didik dapat memahami materi dengan menggunakan media animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menulis teks cerpen.
 - b. Bagi Guru : hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran menulis teks cerpen di kelas, dengan menggunakan bahan ajar modul berbasis media animasi ini memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

- c. Bagi Sekolah : hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti: dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan bahan ajar berbasis media animasi.

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, PENELITIAN YANG RELEVAN

A. Kajian Teoritis

Kajian teoritis adalah ilmu yang mengajarkan tentang teori-teori atau pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan. Secara umum, penelitian selalu didasarkan pada penelitian teoritis, jadi penelitian memiliki landasan yang kokoh bukan sekedar tindakan coba-coba.

Menurut Sugiyono (2019: 81) menjelaskan bahwa, “Teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi, disusun secara sistematis. Secara umum, teori memiliki tiga fungsi, yaitu menjelaskan, memprediksi, dan mengendalikan fenomena.”

Oleh Karena itu, teori tersebut dijadikan sebagai landasan Pemikiran dan titik acuan bagi penjelasan uraian ini, mengingat karena pentingnya hal ini akan dilengkapi dengan teori-teori yang sesuai dengan masalah penelitian guna memperkuat dan memperjelas uraian, dan peneliti akan memberikan deskripsi yang akan dipelajari.

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah komponen pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai bahan belajar bagi siswa dan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Menurut Hamdani (2010:120) menjelaskan bahwa, “Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.”

Prastowo dalam (Umi Khulsum 2018) mengemukakan bahwa, “Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.” Prastowo (2013: 304) secara garis besar, “Bahan ajar (instructional materials) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.” Menurut Kosasih (2010:7) berpendapat bahwa, “Bahan ajar adalah satuan kegiatan belajar yang terencana dan didesain oleh guru guna membantu peserta didik di dalam mencapai tujuan pembelajaran.”

Widodo & jasmadi dalam (Ina Magdalena, dkk 2020) yang menjelaskan bahwa, “Bahan ajar adalah seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya .”

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan komponen pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai bahan belajar bagi siswa dan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dan bahan ajar merupakan seperangkat bahan yang dirancang

oleh guru dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang kegiatan belajar siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang diharapkan.

b. Fungsi Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2015:7) mengemukakan fungsi bahan ajar bagi guru. “Fungsi bahan ajar bagi guru menurutnya yaitu (1) Menghemat waktu dalam mengajar; (2) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator; (3) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif; (4) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik; (5) Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.”

Menurut Prastowo (2015:7) juga memaparkan “Fungsi bahan ajar bagi peserta didik yaitu: (1) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada guru (pengajar); (2) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja; (3) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing; (4) Peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri; (5) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar yang mandiri; (6) Pedoman yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari dan dikuasainya.”

Berdasarkan fungsi di atas, secara khusus fungsi bahan ajar yaitu suatu pedoman bagi guru dan peserta didik agar pembelajaran yang dilakukan lebih terarah dan efektif serta memudahkan peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki beberapa jenis, seperti buku, modul, *handout*, bahan ajar audio, bahan ajar audio visual dan sebagainya. Namun demikian, para ahli telah membuat kategori untuk jenis-jenis bahan ajar.

Menurut Prastowo (2013:306) Jenis bahan ajar terdiri dari 1) bahan ajar menurut bentuknya, 2) bahan ajar menurut cara kerjanya, 3) bahan ajar menurut sifatnya. Berikut ini adalah penjelasan dari jenis-jenis bahan ajar tersebut:

1. Bahan Ajar Menurut Bentuknya

Menurut bentuknya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar (audio), bahan ajar pandang dengar (audiovisual), bahan ajar interaktif.

- a) Bahan ajar cetak (*printed*) adalah sejumlah bahan yang disiapkan dengan kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya: *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model atau maket.
- b) Bahan ajar dengar (audio) atau program audio adalah semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya: kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya: *video compact disk* dan film.

- d) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*) adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya: *compact disk* interaktif.

2. Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya

Menurut cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video.

- a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan. Bahan ajar yang memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya, sehingga peserta didik bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, dan mengamati) bahan ajar tersebut. Contohnya, foto diagram, display, model dan lain sebagainya.
- b) Bahan ajar yang diproyeksikan. Bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan atau dipelajari peserta didik. Contohnya *slide*, *overhead transparencies*, dan proyeksi komputer.
- c) Bahan ajar audio. Contoh dari bahan ajar ini adalah kaset, CD, Flahdisk, sebagainya.

- d) Bahan ajar Video. Bahan ajar ini memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk, video tape player, VCD player, DVD player dan sebagainya. Bahan ajar ini juga memerlukan media rekam.

3. Bahan Ajar Menurut Sifatnya

Menurut sifatnya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar berbasis cetak, bahan ajar berbasis teknologi, bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia.

- a) Bahan ajar berbasis cetak, yang termasuk kedalam jenis bahan ajar ini adalah peta, buku, lembar kerja peserta didik, dan sebagainya.
- b) Bahan ajar berbasis teknologi, yang termasuk kedalam jenis bahan ajar ini adalah siaran radio, film, siaran televisi, dan sebagainya.
- c) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, contohnya: lembar wawancara, lembar observasi, dan sebagainya.
- d) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (khusus bagi pendidikan jarak jauh), contohnya : telepon, gawai, dan lain sebagainya.

Dari penjelasan jenis-jenis bahan ajar di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, jenis-jenis bahan ajar terdiri dari bahan ajar cetak (visual), bahan ajar audio, bahan ajar audio visual, dan bahan ajar interaktif, yaitu bahan ajar yang memuat semua jenis bahan ajar lain dalam satu waktu. Berdasarkan kesimpulan tersebut peneliti akan mengambil bahan ajar cetak untuk diteliti lebih lanjut sesuai dengan batasan masalah yang telah ditetapkan.

2. Modul

a. Pengertian Modul

Modul merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik. Modul berisi tentang petunjuk belajar, dengan topik dan tujuan yang diinginkan. Ketersediaan modul dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi tentang materi pembelajaran.

Menurut Daryanto (2013:9) menyatakan bahwa, “Modul merupakan salah satu bahan ajar yang dikemas secara sistematis yang memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai materi.” Menurut Prastowo (2015:106) menyatakan bahwa, “Modul ialah sebuah bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.” Menurut Surahman dalam (Prastowo 2015:105) menyatakan bahwa, “Modul ialah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara perseorangan (*self instructional*).”

Oleh karena itu, modul dapat dinyatakan sebagai bahan ajar cetak yang dikemas secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami agar peserta didik dapat belajar secara mandiri, baik secara kelompok atau perorangan tanpa atau dengan bimbingan dari guru.

b. Fungsi Modul

Sebagai salah satu bentuk bahan ajar, modul memiliki fungsi menurut Prastowo (2015:107) sebagai berikut :

- 1) Bahan ajar mandiri, adalah penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik atau guru.
- 2) Pengganti fungsi pendidik atau guru, adalah modul sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka. Oleh sebab itu, penggunaan modul bisa berfungsi sebagai pengganti fungsi atau peran fasilitator/pendidik.
- 3) Sebagai alat evaluasi, adalah modul peserta didik dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang dipelajari karena dalam modul sudah ada kunci jawaban. Oleh sebab itu, modul juga bisa dikatakan sebagai alat evaluasi.
- 4) Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik.

Berdasarkan fungsi modul menurut Prastowo (2015:107) bahwa Modul berfungsi sebagai bahan ajar mandiri tanpa tergantung kepada pendidik atau guru, modul juga berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur penguasaan peserta didik dalam materi yang sudah dipelajari, serta modul dapat dijadikan sebagai sumber referensi atau rujukan lainnya.

c. Tujuan Pembuatan Modul

Adapun tujuan penyusunan atau pembuatan modul menurut Prastowo (2015:108) antara lain:

- 1) Agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru.
- 2) Agar peran seorang guru tidak terlalu dominan dan otoriter dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Melatih kejujuran peserta didik.
- 4) Mengakomodasi berbagai tingkat belajar peserta didik. Bagi peserta didik yang kecepatan belajarnya tinggi, maka mereka dapat belajar lebih cepat serta dapat menyelesaikan modul dengan lebih cepat pula. Sebaliknya,

bagi yang lambat maka mereka dipersilakan atau bisa untuk mengulanginya kembali.

- 5) Peserta didik dapat mengukur sendiri tingkat penguasaan materi yang sudah dipelajari.

Berdasarkan paparan Prastowo (2015:108) tujuan pembuatan modul agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa bimbingan dari guru atau seorang pendidik sehingga peran guru tidak terlalu dominan dalam proses pembelajaran serta peserta didik dapat mengukur kemampuannya sendiri dalam penguasaan materi yang telah dipelajari.

d. Prosedur Penyusunan Modul

Adapun prosedur penyusunan modul Menurut Widodo & Jasmadi dalam (Asyhar 2011:159) menyebutkan beberapa langkah-langkah kegiatan dalam penyusunan modul antara lain:

1. Analisis kebutuhan modul. Dari hasil analisis akan bisa dirumuskan jumlah dan judul modul yang akan disusun, dalam analisis kebutuhan dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a) Menetapkan kompetensi yang telah dirumuskan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau silabus.
 - b) Menentukan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).
 - c) Menentukan Indikator capaian dalam pembelajaran.
 - d) Menentukan Tujuan Pembelajaran.
 - e) Menentukan media yang akan di pakai.

2. Penyusunan naskah/draf modul. Tahap ini sesungguhnya merupakan kegiatan pemilihan, penyusunan dan pengorganisasian materi pembelajaran yaitu mencakup judul media, judul bab, sub bab, materi pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dikuasai oleh pembaca, dan daftar pustaka. Draft disusun secara sistematis dalam satu kesatuan sehingga dihasilkan suatu prototipe modul yang siap diujikan.

a) Uji coba. Tujuan dari uji coba adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami media dan mengetahui efisiensi waktu belajar menggunakan media pembelajaran yang akan diproduksi. Uji coba dilaksanakan pada siswa yang berjumlah 25 orang.

b) Validasi adalah proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap kesesuaian modul dengan kebutuhan. Untuk mendapatkan pengakuan kesesuaian tersebut, maka validasi perlu dilakukan dengan melibatkan pihak praktisi yang ahli sesuai dengan bidang-bidang terkait dalam modul. Validasi modul bertujuan untuk memperoleh pengakuan atau pengesahan kesesuaian modul dengan kebutuhan, sehingga modul tersebut layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran. Dari kegiatan validasi draft modul akan dihasilkan draft modul yang mendapat masukan dan persetujuan dari para validator yang sesuai dengan bidangnya. Masukan tersebut digunakan sebagai bahan penyempurnaan modul.

- c) Revisi dan produksi. Masukan-masukan yang diperoleh dari pengamat (observer) dan pendapat para peserta didik merupakan hal yang sangat bernilai bagi pengembang modul karena dengan masukan-masukan tersebut dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap media yang dibuat. Setelah disempurnakan, modul tersebut bisa diproduksi untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran atau distribusikan kepada pengguna lain.

Berdasarkan paparan Widodo & Jasmadi dalam (Asyhar 2011:159) tentang Prosedur penyusunan modul sebagaimana dinyatakan maka dapat digaris bawahi prosedur penyusunan modul meliputi analisis kebutuhan dan penyusunan naskah/draf modul. Analisis kebutuhan bertujuan untuk menetapkan kompetensi dan indikator yang dirumuskan pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Penyusunan naskah/draf modul meliputi uji coba, validasi, revisi dan produksi. uji coba dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengetahui atau memahami tentang materi. Validasi dilakukan untuk memperoleh pengakuan atau pengesahan kesesuaian modul dengan kebutuhan sehingga modul tersebut layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran. Revisi dan produksi dilakukan untuk menerima masukan-masukan dari observer atau saran dari ahli yang sesuai dengan bidang-bidang terkait dalam modul, dengan masukan-masukan tersebut dilakukan perbaikan-perbaikan terhadap media yang dibuat. Setelah disempurnakan, modul tersebut bisa diproduksi untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran atau distribusikan kepada pengguna lain.

e. Kelebihan dan Kelemahan Modul

Adapun kelebihan dan kelemahan modul menurut Oemar dalam (Al Maidah, 2015) sebagai berikut :

1. Kelebihan Modul

Modul memiliki kelebihan untuk digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran. Menurut Oemar dalam (Al Maidah, 2015) pengajaran menggunakan modul mempunyai kelebihan dibandingkan dengan metode pembelajaran lain yaitu:

- a) Kebebasan, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar mandiri, seperti membaca sendiri, tidak banyak bergantung pada guru.
- b) Individualisasi belajar, peserta didik atau pembelajar dapat belajar berdasarkan kemampuan dan kecepatan sendiri, tidak banyak tergantung kepada guru.
- c) Modul mudah dibawa, sehingga dapat dipelajari dimanapun dan kapan pun.
- d) Partisipasi aktif, kegiatan belajar dapat dilakukan dengan partisipasi aktif dalam bentuk *learning by doing*.

2. Kelemahan Modul

Disamping mempunyai kelebihan modul juga mempunyai kelemahan. Menurut Oemar dalam (Al Maidah, 2015) modul memiliki kelemahan yang sama dengan bahan ajar cetak lainnya. Adapun kelemahan modul sebagai berikut:

- a) Modul menuntut siswa untuk memiliki disiplin dan keinginan belajar yang tinggi.
- b) Membutuhkan kemampuan membaca dengan pemahaman. Hal ini menjadi hambatan bagi siswa yang kurang terampil dalam membaca.
- c) Dari segi fisik, karena modul disajikan dalam bentuk kertas atau cetak, maka akan sangat rentan dan mudah rusak.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pada pembelajaran di sekolah, seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

لِتُبَيِّنَ الذِّكْرَ إِلَيْكَ وَأَنْزَلْنَا وَالزُّبُرُ بِالْبَيِّنَاتِ
يَتَفَكَّرُونَ وَلَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ نُزِّلَ مَا لِلنَّاسِ

Artinya: “(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”

Menurut Sadiman, dkk (2010:6) “Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.” Sedangkan menurut Gerlach & Ely dalam (Arsyad, 2014:3) 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.” Di samping itu, menurut Asyhar (2012:8) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.”

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengaktifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

b. Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:44-45) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut.

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- 3) Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Perangkat yang digunakan yaitu mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Contohnya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media.

Menurut Sudjana (2011:3-4) jenis media ialah sebagai berikut.

- 1) Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya.

- 3) Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (Proyektor Transparansi) dan lainnya.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis-jenis media dapat dibagi dan ditentukan penggunaannya yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas sehingga guru dapat mempergunakan media tersebut sesuai kebutuhannya dan Penelitian ini akan menggunakan media animasi.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yakni untuk menjelaskan hal-hal abstrak dan dapat mewakili guru sebagai alat komunikasi, materi pembelajaran. Menurut Arsyad (2014:29-30) adalah:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Selain itu, manfaat lain dari media pembelajaran menurut Haryono dalam (Novita 2021) Manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.

- 2) Memperoleh gambaran jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung.
- 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realitis.
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 8) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai yang abstrak.
- 9) Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati, mendeskripsikan suatu benda.

Berbagai penjelasan mengenai manfaat media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran sangatlah penting sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah penyampaian suatu materi pelajaran kepada siswa dari hal yang abstrak menjadi konkret.

4. Media Animasi

a. Pengertian Media Animasi

Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2014:5) “Media adalah sumber belajar atau wahana

fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.”

Animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses perubahan tersebut. Amir & Ishak dalam (Dwi astuti 2016) menjelaskan “Media animasi dapat berupa film, video, yang dapat disisipkan gambar, tulisan dan foto.” Media pembelajaran berupa animasi komputer merupakan salah satu media yang menarik yang dapat digunakan oleh guru sebagai media untuk menyampaikan materi kepada siswa. Animasi komputer menampilkan gambar bergerak dan juga suara terhadap suatu kejadian. Menurut Munir dalam (Adhinta dkk 2021) “Animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”.

Media animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang terus menerus memiliki hubungan satu dengan yang lainnya, yang awalnya dari potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup Adinda & Adjie (2011:6). Media animasi yang dirangkai dari potongan gambar yang terlihat hidup ini, jika dipakai dalam pembelajaran selain dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi di kelas dan juga dapat meningkatkan minat atau menarik perhatian peserta didik lebih karena sifatnya yang unik dan menarik.

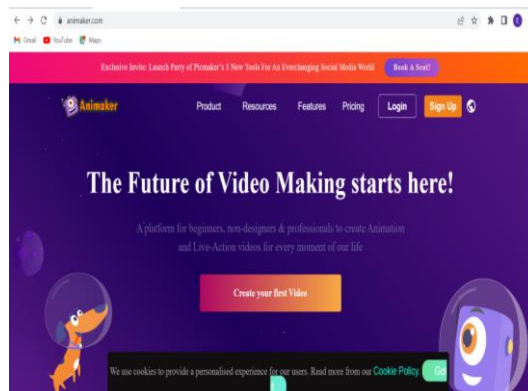
Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media animasi adalah media yang menampilkan gambar yang bergerak dan suara yang jelas

disusun secara berurutan, kemudian dijadikan alat atau bahan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Langkah-langkah Membuat Media Animasi

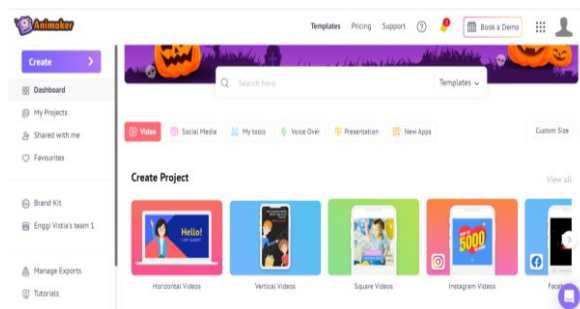
Animasi digunakan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks dapat dijelaskan dengan gambar atau kata-kata. Animasi dapat digunakan untuk menjelaskan kejadian secara sistematis. Membuat media animasi harus memperhatikan tujuan pembelajaran, lamanya pemrograman, guru terampil menggunakan, praktis luwes dan bertahan, pengelompokan sasaran, dan teknis Arsyad (2014: 10). Pembuatan media animasi dimulai dari mengumpulkan bahan untuk membuat media seperti materi yang akan disampaikan. Langkah – langkah membuat media animasi sebagai berikut :

1. Buka Aplikasi *Animaker* silakan mengunjungi halaman *Animaker* secara online yang terdapat di alamat berikut ini: www.animaker.com.



setelah masuk di halaman utama *Animaker*, pertama membuat akun setelah berhasil membuat akun, silakan lakukan login menggunakan akun yang sudah didaftarkan. Pada tampilan utama halaman *Animaker*, diberi pilihan penggunaan animasi, untuk pendidikan, personal, bisnis.

2. Membuat video animasi pertama dengan cara menekan tombol ‘Create’ pada halaman tersebut. Setelahnya, diberikan pilihan membuat animasi secara mandiri mulai dari halaman kosong atau menggunakan template yang sudah disediakan.



Saat pembuatan media animasi, banyak sekali fitur yang bisa digunakan. bebas memilih karakter yang di inginkan, menambahkan efek, latar belakang, menambah teks, mengatur gerak, menambah audio, dan lain sebagainya. setelah penyusunan film animasi selesai, bisa melakukan pratinjau sebelum menyimpannya. Lalu animasi yang sudah di buat, nantinya bisa di download atau disimpan dalam bentuk video.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Animasi

Menurut Kamriantiramli (2011) dalam jurnalnya terdapat kelebihan media animasi yaitu :

- 1) Media animasi dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. Objek-objek atau materi misalnya dapat dijelaskan melalui media grafis berupa simbol simbol dan bagan.
- 2) Media animasi juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.

- 3) Media animasi dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Objek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula objek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media animasi, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian.

Menurut Artawan (2010:23) Kelemahan Media Animasi adalah sebagai berikut :

- 1) Memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- 2) Memerlukan software khusus untuk membuka dan mengoprasikannya.
- 3) Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

Jadi, Media animasi termasuk jenis multimedia, karena terdapat gerakan gambar dan suara. Selain itu, media animasi memiliki kelebihan dan kekurangan seperti media pembelajaran yang lainnya, namun dapat di minimalisir deengan kelebihannya yaitu media animasi dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan materi pembelajarannya dari yang abstrak ke yang lebih konkrit.

5. Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada masyarakat umum dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat perantaranya. Menulis juga merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan dalam komunikasi tidak langsung. Sehingga, tulisan yang dijadikan sebagai media komunikasi harus ditulis dengan bahasa yang baik.

Menurut Tarigan (2010:3), “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk komunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.” Siti Anisatun dalam (Damanik 2020) menyatakan bahwa, “Menulis adalah sebuah proses, yaitu proses penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis yang dalam praktik proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang lebih utuh.” Dalman (2011:3) yang mengatakan bahwa, “Menulis adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.”

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan proses keterampilan untuk menyampaikan suatu informasi kepada orang lain dan kegiatan menuangkan segala isi pikiran berupa ide yang akan dirangkum menjadi sebuah tulisan.

b. Tujuan Menulis

Menurut Tarigan (2010:23), “Tujuan menulis adalah respons atau jawaban yang diharapkan oleh penulis dari pembaca. Berdasarkan batasan tersebut, maka tujuan menulis meliputi hal-hal berikut:

- 1) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengabarkan disebut wacana informasi (*informative discourse*).
- 2) Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*).
- 3) Tulisan yang bertujuan menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer (wacana kesusastaan atau *literary discourse*).
- 4) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat dan berapi-api disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*).

Sedangkan menurut Hugo Hartig dalam Tarigan (2012:24), “Tujuan menulis sebagai berikut:

- 1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan), yaitu menulis yang dilakukan untuk tujuan menyelesaikan tugas buka atas kemauan sendiri.
- 2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik), bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan menyenangkan dengan karyanya itu.
- 3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif), yaitu tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.
- 4) *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan), yaitu tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca.
- 5) *Self-expressive* (tujuan pernyataan diri), yaitu tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.
- 6) *Creative purpose* (tujuan kreatif), yaitu tulisan yang bertujuan mencapai nilai- nilai artistik, nilai-nilai kesenian.
- 7) *Purpose-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah), yaitu keinginan penulis untuk memecahkan masalah dengan menjelaskan, menjernihakan, menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah agar pembaca dapat memahami, mengerti nilai-nilai di dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan.

6. Teks Cerita Pendek

a. Pengertian Cerpen

Cerpen hanya memuat sebuah penceritaan yang memusat pada satu peristiwa pokok, sedangkan peristiwa itu tentu tidak sendiri, ada peristiwa lain yang sifatnya mendukung peristiwa pokok. Cerpen adalah jenis karya sastra yang memaparkan kisah ataupun cerita tentang kehidupan manusia lewat tulisan pendek.

Menurut Kurniawan dalam (Umi khulsum 2018) menjelaskan bahwa, “Cerpen juga bisa disebut sebagai karangan fiktif yang berisikan tentang sebagian Kehidupan seseorang atau juga kehidupan yang diceritakan secara ringkas yang berfokus pada suatu tokoh saja. Dalam cerpen dipisahkan sepinggal kehidupan tokoh, yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan.”

Menurut Wicaksana dalam (Kulla 2015) menyatakan bahwa, “Cerpen adalah suatu cerita fiksi yang berbentuk prosa yang singkat dan pendek (*a fiction in the form of brief and short prose*) yang unsur ceritanya terpusat pada suatu peristiwa pokok. Dalam cerpen, jumlah dan pengembangan pelaku terbatas dan keseluruhan cerita memberikan kesan tunggal.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan proses pengungkapan ide/gagasan tentang suatu karangan berupa cerita pendek yang menunjukkan kualitas bentuk karya sastra yang menarik, relatif pendek, yang menceritakan sebagian kecil saja dari kehidupan tokoh.

b. Ciri-ciri Cerita Pendek

Cerpen berbeda dengan karya prosa fiksi lainnya, yang membedakan cerpen sangat pendek dengan novel, sehingga dapat terlihat dari bentuk fisiknya. Pembaca bisa membedakan cerpen dan novel melihat suatu ciri dari keduanya. Cerpen sekarang ini dapat di lihat dari media elektronik dan media cetak. Penulis dalam menulis teks cerita pendek bisa mengirimkan karyanya ke media tersebut.

Hidayati dalam artikel (Purwanti 2016) mengatakan, “Cerpen memiliki beberapa ciri khas, sebagai berikut. 1) Cerita yang pendek; 2) Bersifat naratif; 3) Bersifat fiksi.” Nurgiyantoro (2010:96), menambahkan dua ciri lain, sebagai berikut. 1) Cerita yang pendek; 2) Konflik yang bersifat tunggal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, Ciri cerpen yaitu menguraikan atau menarasikan sebuah imajinasi penulis kedalam sebuah tulisan yang disebut cerita pendek. Konflik cerpen bersifat tunggal hanya ada satu konflik dalam cerita pendek. Cerpen juga memiliki sifat fiksi yaitu rekaan yang dibuat penulis dalam membuat cerita tersebut.

c. Unsur-Unsur Pembangun Cerita Pendek (Cerpen)

Cerpen memiliki unsur pembangun yang menjadikan cerpen itu utuh. Semua unsur pembangun cerpen sangat berhubungan dengan isi cerita. Jika unsur pembangunnya tidak lengkap maka cerpen tersebut tidak akan utuh, unsur

pembangun diantaranya tema, alur, latar, sudut pandang atau *point of view*, penokohan atau tokoh, amanat. Selain unsur intrinsik, unsur lain yang terdapat dalam teks cerita pendek menurut Yustinah dalam (Rini setiani 2015) adalah “Unsur ekstrinsik yang dijelaskan sebagai berikut : 1) Latar belakang penciptaan teks cerita pendek 2) Keadaan sosial budaya penulis 3) Agama penulis 4) Pendidikan penulis 5) Hal-hal yang mempengaruhi kehidupan dan cara piker penulis.”

Menurut Hidayati dalam artikel (Purwanti 2016) mengatakan, “Cerita pendek memiliki unsur-unsur pembangun dalam cerpen adalah sebagai berikut :1) Tema; 2) Setting atau latar; 3) Plot; 4) Alur; 5) Sudut pandang; 6) Penokohan; 7) Suasana; 8) Amanat.”

Menurut Nurgiyantoro (2013:29) mengatakan, “Unsur-unsur fiksi adalah sebagai berikut :1) Tema; 2) Plot; 3) Latar; 4) Sudut pandang; 5) Tokoh.”

Simpulan dari para ahli, peneliti menarik simpulan unsur-unsur cerita pendek diantaranya sebagai berikut. Tema, plot atau alur, penokohan, latar, sudut pandang, dan amanat.

1. Tema

Setiap prosa pasti memiliki suatu tema dalam sebuah ceritanya, termasuk cerpen. Ketika penulis ingin membuat cerpen pasti yang akan ditentukan adalah temanya terlebih dahulu. Oleh karena itu, harus diperhatikan dalam menulis jika seseorang tidak mempunyai tema dalam menulis cerita pendek maka tidak akan selesai cerita yang akan ditulisnya. Tema berhubungan dengan ide dan gagasan penulis tujuan menulisnya.

Hidayati dalam artikel (Purwanti 2016) mengatakan, “Tema adalah suatu unsur cerita yang memberi makna yang menyeluruh terhadap isi cerita yang disampaikan kepada pembaca.” Berdasarkan kutipan tersebut, seorang penulis pasti ingin memberikan isi ceritanya kepada pembaca. Tema adalah sebuah unsur cerita yang menjadi ide pokok penulis dalam menulis sebuah karya fiksi. Tema menghubungkan isi cerita yang akan ditulis oleh penulis. Dalam hal ini penulis biasanya sering kali memerhatikan sebuah tema dalam menulis sebuah teks cerita pendek agar pembaca memahami isi bacaan yang akan dibacanya.

Kosasih (2014:122) mengatakan, “Tema adalah gagasan utama dan gagasan cerita. Tema cerpen yang satu dengan cerpen lain, mungkin saja sama. Tema tentang kasih sayang kita telah membaca puluhan atau ratusan cerpen yang bertema ini”. Berdasarkan kutipan tersebut di atas, tema adalah sebuah gagasan pengarang dalam membuat cerita. Sebagai seorang pembaca kita sering membaca tema tentang ‘cinta’ tetapi dalam tema tersebut bukan berarti isi dalam cerita itu sama.

Peneliti menarik kesimpulan bahwa, tema adalah sebuah ide atau gagasan yang ditulis oleh penulis untuk menyampaikan isi cerita. Tema juga bisa disebut ide pokok dalam menulis sebuah cerita pendek. Dalam kegiatan menulis pasti tidak terlepas dari tema karena tema yang menentukan isi cerita dalam menulis karya fiksi.

2. Alur/plot

Cerita pendek memiliki unsur pembangun, yang akan dibahas adalah alur. Alur adalah sebuah rangkaian yang kronologis dalam membangun sebuah cerita yang berkaitan dengan ruang dan waktu. Kemudian dirangkai menjadi susunan

alur yang utuh dalam cerita pendek. Alur juga menghubungkan sebuah isi cerita agar sesuai dengan kronologis dalam cerita tersebut. Penulis dalam membuat sebuah cerita pendek pasti menciptakan sebuah alur. Ketika membuat alur penulis menggabungkan alur tersebut menjadi susunan. Alur dalam cerita pendek mempunyai tiga jenis diantaranya, alur maju, alur mundur, dan alur campuran. Tugas penulis dalam membuat alur yang menarik untuk mengikat ketertarikan pembaca dalam membaca karya cerita pendeknya.

Kosasih (2014:122) mengatakan bahwa, “Alur adalah rangkaian cerita yang bersifat kronologis dibangun oleh urutan waktu. atau juga dibentuk oleh urutan keruangan atau spesial. Selain itu, dikenal istilah plot, yakni rangkaian cerita yang berhubungan dengan sebab dan akibat. Plot di dalamnya terdapat konflik.” Berdasarkan kutipan tersebut, alur adalah sebuah kerangka dalam cerita atau rangkaian cerita yang sturuktur. Sifat alur dalam cerita fiksi sangat berurutan, selain itu alur juga mempunyai hubungan sebab dan akibat. Alur atau plot terdapat konflik dan penyelesaian untuk merangkai cerita.

Nurdiyantoro (2013:164) mengatakan bahwa, “Plot merupakan unsur fiksi yang sangat penting, bahkan tidak sedikit orang yang menganggap sebagai hal yang terpenting diantara berbagai unsur fiksi lainnya.” Berdasarkan kutipan tersebut, alur merupakan sebuah unsur penting dalam sebuah cerita fiksi .

Hidayati dalam artikel (Purwanti 2016) mengatakan bahwa, “Alur/Plot adalah suatu rangkaian yang diatur secara tersusun dan sistematis dalam suatu hubungan temporal maupun sebab akibat sehingga antara unsur-unsur narasinya memiliki saling hubungan antara bagian-bagiannya dan dengan keseluruhannya.” Berdasarkan kutipan tersebut, Alur atau plot adalah sebuah rangkaian cerita fiksi

yang tersusun dan beraturan dalam hubungan suatu waktu meskipun sebab akibat antara unsur-unsur cerita sangat berhubungan dengan bagian-bagian yang ada dalam cerita. Alur sering disebut jalannya sebuah cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, alur adalah sebuah rentetan cerita yang tersusun secara sistematis untuk menguraikan kronologis dalam cerita. Alur sangat berkaitan dengan pelaku dalam cerita, karena alur dan pelaku cerita saling berhubungan satu sama lain. Orang menganggap bahwa alur bagian terpenting dalam cerita. Alur atau plot berisi konflik dan penyelesaian dalam cerita, hal ini juga dapat ditegaskan bahwa sebuah alur dapat menentukan jalan cerita, alur terdiri dari tiga jenis diantaranya alur maju, alur mundur, dan alur campuran.

3. Penokohan

Penokohan merupakan sebuah sentral dalam isi cerita, karena dalam penokohan kita selalu disudutkan bagaimana perilaku tokoh dalam cerita. Penokohan ini sangat berhubungan dengan tokoh biasanya tokoh adalah bagian terkecil dari penokohan, secara luas tokoh bisa disebut penokohan. Sebuah cerita pendek pasti memiliki tokoh. Tokoh sangat berhubungan dengan unsur-unsur pembangun cerita pendek.

Kosasih (2014:122) mengatakan bahwa, "Penokohan adalah cara pengarang menggambarkan karakter tokoh-tokoh. Adapula seorang karakter tokoh disebutkan langsung oleh pengarang juga dilukiskan melalui kebiasaan." Nurgiyantoro (2013:248) mengatakan bahwa, "Penokohan ialah lebih luar dari tokoh atau perwatakan sebab itu ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan dan bagaimana perwatakan dan perlukisan dalam

sebuah cerita sehingga sanggup memberi gambaran yang jelas kepada pembaca.” Hidayati dalam artikel (Purwanti 2016) mengatakan, “Penokohan adalah watak atau jati diri seorang tokoh dalam cerita fiksi atau novel. Dalam menulis sebuah cerita pengarang harus menggambarkan sifat-sifat tokoh pada ceritanya.”

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, penokohan adalah suatu gambaran sifat atau perwatakan dari tokoh. Tokoh ini merupakan suatu karakter yang ada di dalam cerita yang diciptakan oleh pengarang, dalam sebuah cerita pasti memiliki tokoh-tokoh. Pengarang juga harus memerhatikan ketika menggambarkan suatu tokoh, ketika pengarang menggambarkan tokoh, peserta didik maka di dalam cerita buatlah si tokoh itu hidup lalu jangan membuat sifatsifat tokoh yang tidak sesuai norma yang ada di dalam masyarakat. Misalnya ketika pengarang menggambarkan peserta didik jangan pernah melukiskan sifat peserta didik yang suka tauran harus sesuai apa yang dilakukan peserta didik.

4. Latar

Sebuah prosa fiksi pasti mempunyai sebuah latar. Latar sangat berhubungan dengan jalan cerita. Cerpen memiliki sebuah latar yang berhubungan dengan tempat. Cerpen memiliki sebuah unsur latar tempat, waktu, dan suasana. Latar sangat berhubungan dengan unsur-unsur pembangun cerpen.

Kosasih (2014:119) mengatakan bahwa, “Latar adalah tempat, waktu dan suasana atas terjadinya peristiwa. Latar diperlukan untuk memperkuat terjadinya peristiwa ataupun alur. Tanpa kehadiran latar peristiwa dalam cerita menjadi tidak jelas.”

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa, latar adalah tempat, suasana, dan waktu. ketiganya tidak dapat dipisahkan oleh pengarang dalam

menciptakan sebuah konflik dalam peristiwa. Seperti kita ketahui bahwa tempat adalah suatu kejadian dimana sebuah konflik itu terjadi. Waktu menggambarkan bahwa kapan peristiwa itu terjadi. Selanjutnya suasana merupakan gambaran perasaan yang dirasakan seorang manusia dalam cerita.

5. Sudut Pandang

Ketika menulis sebuah cerita pendek pasti menggunakan sudut pandang, baik sudut pandang orang pertama, orang kedua, serta orang ketiga. Seorang penulis dalam menulis cerita pendek pasti memiliki pandangan yang berbeda-beda untuk menggambarkan seorang tokoh dalam cerita.

Hidayati dalam artikel (Purwanti 2016) mengatakan bahwa, “Sudut pandang adalah suatu bagian narasi yang berperan memperlihatkan hubungan yang ada antar pengarang dengan dengan objek dari seluruh aksi atau tindak-tanduk yang berlangsung dalam kisah yang terasakan oleh pembacanya. Menurut Hidayati dalam artikel (Purwanti 2016) Sudut pandang terbagi menjadi dua yaitu:

- 1) sudut pandang orang pertama, karena pada umumnya pengarang menggunakan kata ‘aku’ dalam karangannya.
- 2) sudut pandang orang ketiga, karena pengarang jarang menceritakan dirinya sendiri, tetapi memakai dan menunjukan di luar dirinya.

Nurgiyantoro (2013:338) mengatakan bahwa, “Sudut pandang atau *point of view* merupakan suatu strategi teknik, siasat yang secara sengaja dapat dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan cerita. Segala sesuatu yang dikemukakan dalam cerita fiksi memang milik pengarang yang berupa pandang hidup dan tafsiran pada kehidupan.” Menurut Nurgiyantoro (2013:338) Sudut pandang terbagi menjadi empat yaitu:

- 1) Sudut pandang persona ketiga, pengisahan cerita yang menggunakan sudut pandang pesona ketiga, gaya 'dia', narator adalah seseorang yang berada diluar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebutkan nama, atau kata ganti ia, dia dan mereka.
- 2) Sudut pandang persona pertama, dalam pengisahan cerita mempergunakan sudut pandang persona pertama, *first person point of view*, 'aku', jadi gaya aku. Narator ialah seorang yang ikut dalam cerita.
- 3) Sudut pandang pesona kedua, dalam buku dan berbagai teori fiksi jarang ditemukan pembicara tentang sudut pandang persona kedua 'kau'. Yang lazim adalah sudut pandang orang pertama dan orang ketiga.
- 4) Sudut pandang campuran, penggunaan aku dan dia dalam sudut pandang sebuah novel mungkin saja lebih dari satu teknik. Pengarang dapat berganti-ganti dari teknik yang satu ke teknik yang lain untuk sebuah cerita yang akan dituliskan.

Berdasarkan pendapat di atas, sudut pandang adalah suatu pandang seorang atau cara memandang narator kepada tokohnya, untuk merencanakan suatu ide dalam cerita. Sebuah cerita fiksi termasuk cerita pendek mempunyai sebuah padangan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Sudut pandang dapat dirasakan oleh pembaca mengenai pandangan dari suatu tokoh-tokoh yang akan dibahas. Sudut pandang terdiri dari tiga jenis dapat dipaparkan sebagai berikut, sudut pandang orang pertama, sudut pandang orang kedua, sudut pandang orang ketiga, dan sudut pandang orang campuran.

6. Amanat

Semua prosa fiksi mempunyai amanat. Seseorang dalam menulis pasti memiliki pesan yang akan disampaikan, termasuk cerita pendek pasti mempunyai amanat yang disampaikan oleh penulis, biasanya penulis menyampaikan sebuah amanat yang tersirat maupun tersurat. Amanat merupakan sebuah pesan yang disampaikan penulis kepada pembacanya.

Kosasih (2014:119) mengatakan bahwa, “Dalam cerpen terkandung amanat atau pesan-pesan yang dibuat oleh pengarang. Amanat dalam suatu cerpen selalu berkaitan dengan temanya. Cerpen yang bertema tentang kasih sayang amanatnya tidak akan jauh dari pentingnya kita menebar kasih sayang.” Suryaman dkk dalam (Umi Khalsum 2018) mengatakan, “Amanat merupakan ajaran atau pesan yang hendak disampaikan oleh pengarang. Amanat cerpen biasanya disembunyikan oleh pengarangnya dalam cerita. Amanat juga tidak bisa lepas dari cerita.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, amanat adalah sebuah pesan yang disampaikan oleh pengarang untuk pembaca agar pembaca bisa menarik simpulan dalam cerpen yang dibaca.

d. Langkah-Langkah Menulis Teks Cerita Pendek

Kegiatan menulis pasti memiliki sebuah langkah-langkah, termasuk menulis cerita pendek memiliki berbagai langkah dalam kegiatannya. Kegiatan menulis diperlukan langkah-langkah berbentuk khusus maupun umum dalam menulis.

Hidayati dalam artikel (Purwanti 2016) mengemukakan bahwa, Langkah-langkah menulis cerita pendek adalah sebagai berikut:

- a) Tentukan ide, ide bisa didapat dengan berbagai cara, salah satunya adalah membayangkan suatu kejadian yang benar-benar membuat kita terkesan.
- b) Kemudian carilah tema dan ide tersebut.
- c) Menuliskan semua hal yang berhubungan dengan tema yang sudah ditentukan.
- d) Buat kerangka cerita dari awal sampai akhir cerita. Kerangka dibuat berdasarkan semua hal yang berhubungan dengan tema yang sudah ditulis.

- e) Periksa kembali kerangka yang sudah dibuat, buanglah kalimat-kalimat yang kiranya kurang diperlukan.
- f) Mulailah menulis cerpen dengan acuan kerangka yang sudah dibuat. Penulisan cerpen ini harus memperhatikan pembaca dan penggunaan kalimat. Selain itu, isi cerita itu harus diawali oleh paragraf pertama yang harus bisa menarik minat pembaca untuk menyelesaikan bacaannya, karena paragraf pertama merupakan etalase sebuah cerita (kunci pembuka). Pertimbangan suasana, bumbu-bumbu, tokoh. Fokus cerita, dan sentakan terakhir merupakan hal yang juga harus diperhatikan.
- g) Setelah menulis cerita selesai, suntinglah kembali, buanglah kalimatkalimat yang kurang diperlukan. Kegiatan ini lebih baik dilakukan secara berulang-ulang.
- h) Langkah terakhir yaitu memberi judul terhadap cerita yang telah selesai ditulis.

Kosasih (2014:214) mengatakan, langkah-langkah menulis cerita pendek

sebagai berikut:

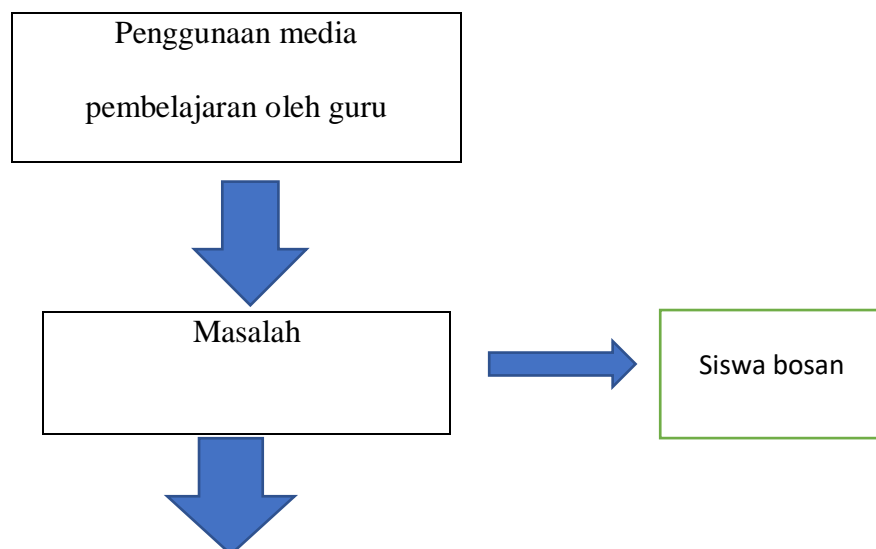
- 1) Menyiapkan kertas kosong, spidol atau pensil warna warni.
- 2) Menuliskan topik utama.
- 3) Buat cabang utama terkait topik.
- 4) Teruskan membuat cabang lainnya. Cabang-cabang lainnya diisi dengan kata kunci oleh kata-kata kunci yang berhubungan dengan cabang utama.
- 5) Gunakan warna menarik dan gambar atau simbol-simbol mencerminkan pengalaman serta imajinasi anda dengan topik-topik itu.
- 6) Kembangkan menjadi cerpen yang utuh.
- 7) Langkah-langkah menulis cerpen peninjauan kembali keseluruhan isi, struktur kaidah keahasaannya.

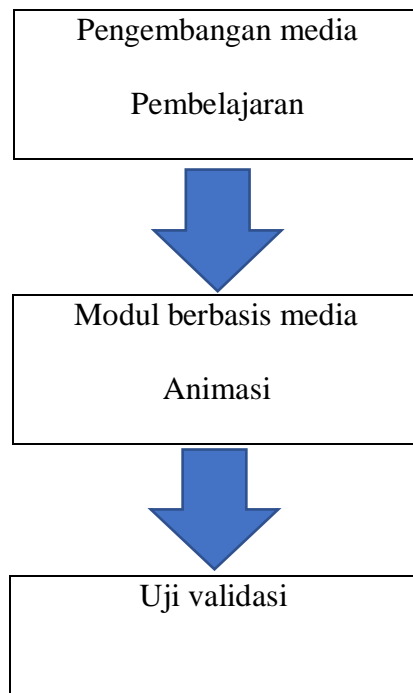
Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, Langkah menulis cerpen diantaranya menentukan topik yang akan dibahas, mencatat berdasarkan struktur, dan mengembangkan kerangka menjadi cerpen. Langkah-langkah ini akan dijadikan sebagai acuan indikator dalam menulis cerpen.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kurikulum pada pengajaran bahasa Indonesia kelas XI terdapat materi menulis teks cerita pendek. Dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek pastinya menemui beberapa hambatan. Salah satu hambatan tersebut adalah kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran menulis teks cerita pendek perlu dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran menulis teks cerita pendek dalam bentuk bahan ajar berbasis media animasi. Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi belajar, dan dilakukan uji validasi materi kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media, serta respon siswa. Respon siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan, untuk memperoleh masukan dari segi produk yang dihasilkan. Pengembangan bahan ajar berbasis media animasi pada materi menulis teks cerita pendek diharapkan memperlancar proses pembelajaran menulis teks cerita pendek dan membuat pembelajaran menulis teks cerita pendek lebih menarik dan menyenangkan.

Gambar 1. Kerangka berpikir





C. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang sebelumnya pernah dibuat oleh seseorang dan juga sudah dianggap relevan. Mempunyai keterkaitan dalam hal judul, penelitian dan topik yang diteliti dengan pokok masalah penelitian yang sama dengan penelitian yang dilakukan.

Sebelum dilakukan penelitian dan pengembangan ini, telah dilakukan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian dan pengembangan ini. Penelitian tersebut di antaranya:

1. Penelitian Rini Setiani dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash Cs5 Untuk Kelas XI SMA Tahun 2015”, Prosedur yang dilakukan mengacu pada prosedur pengembangan Brog dan Gall yang disederhanakan hanya pada batas uji validitas ahli dan revisi produk. Hasil

penelitian dan pengembangan ini adalah perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi file exe, swf, dan html, yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran. Relevansinya sama-sama menggunakan metode R&D dalam penelitiannya, perbedaannya terletak pada penggunaan mediana.

2. Penelitian Ilin Nurhamidah dalam artikel yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Modul Teks Cerpen Dengan Pemanfaatan Program Aplikasi Exe Untuk Siswa Kelas VII Di Mts Negeri Lawang Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2016/2017”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia pada teks cerpen pada modul “Materi Sumber Peningkatan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi” yang merupakan pengembangan dari buku siswa Kurikulum 2013 edisi revisi 2014 di mana kurang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa kelas VII di MTs Negeri Lawang. Model pengembangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian penelitian model 4-D (*define, design, develop, and disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) isi produk bahan ajar bahasa Indonesia cerita fantasi sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII di MTs Negeri Lawang. (2) Penyajian produk bahan ajar bahasa Indonesia cerita fantasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII di MTs Negeri Lawang Kab. Malang. dan (3) bahasa dalam produk bahan ajar bahasa Indonesia cerita fantasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII di MTs Negeri Lawang Kab. Malang. Simpulan hasil penelitian pengembangan bahan ajar modul teks cerpen

dapat digunakan sebagai bahan ajar cerita fantasi untuk Siswa kelas VII di MTs Negeri Lawang Kabupaten Malang. Relevansinya terletak pada bahan ajar yang akan dibuat yaitu bahan ajar modul pada materi teks cerpen, namun perbedaan terletak pada metode penelitiannya.

3. Penelitian Resa Tafiyani tahun 2017, dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Biografi Melalui Media Animasi Berbasis Pendidikan Karakter”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development Method) yang terdiri atas tiga tahapan utama yaitu 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan draf media, dan 3) uji coba media. Penelitian ini menghasilkan beberapa hal, yaitu a) informasi masih terbatasnya bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran teks biografi di SMA kelas X, kurangnya minat siswa pada pembelajaran teks biografi, dan pentingnya pendidikan karakter pada siswa SMA, b) hasil pengembangan bahan ajar berupa media animasi untuk kelas X SMA yang berbasis pendidikan karakter, c) hasil uji pemakaian menunjukkan bahan ajar teks biografi melalui media animasi yang berbasis pendidikan karakter untuk siswa kelas X SMA efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang teks biografi. Relevansinya pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media animasi dan metode penelitiannya menggunakan metode R&D, dan perbedaannya terletak pada materi pembelajaran dan penggunaan bahan ajarnya.