

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK DALAM
MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA PENDEK DENGAN
MEDIA ANIMASI KARTUN PADA SISWA KELAS IX SMP
NEGERI 1 MATTIRO SOMPE KABUPATEN PINRANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

KARMILA
10533761014

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK DALAM
MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA PENDEK DENGAN
MEDIA ANIMASI KARTUN PADA SISWA KELAS IX SMP
NEGERI 1 MATTIRO SOMPE KABUPATEN PINRANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

KARMILA
10533761014

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul skripsi : Peningkatan Kemampuan Menyimak dalam Mengidentifikasi
Unsur Cerita Pendek dengan Media Animasi Karton pada Siswa
Kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sempu Kabupaten Pinrang

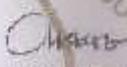
Nama : Karnita
Nim : 10533761014
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk
diujikan

Makassar, 10 Agustus 2018

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Siti Aida Aidi, M. Pd.


Dr. R. Sula, S. Pd., M. Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Jurusan Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia


Dr. Irwin Aidi, M. Pd., Ph. D.
NBM : 860921

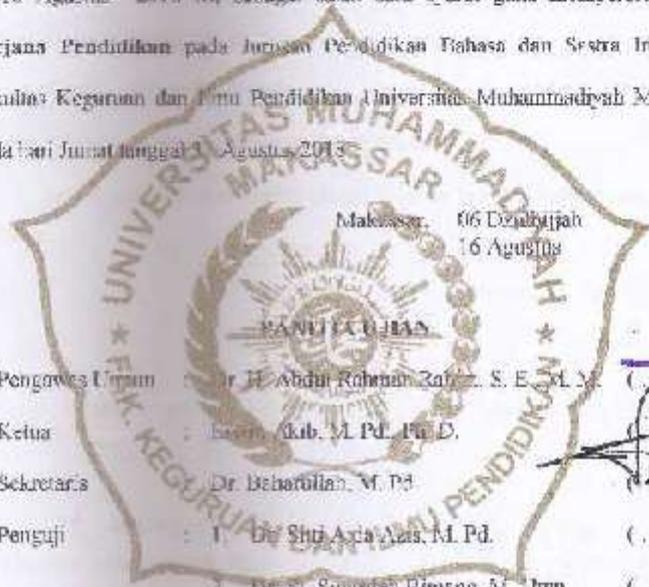

Dr. Munirah, M. Pd.
NBM : 951576



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **KARMILA**, NIM. 105337610114 diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 146 Tahun 1439/H/2018, Tanggal 17-18 Agustus 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 2018.



Makassar, 06 Dzulhijjah 1439 H
16 Agustus 2018 M

- | | | |
|-------------------|---|---------|
| 1. Pengawas Ujian | Dr. H. Abdul Rahman Zahar, S. E., M. M. | (.....) |
| 2. Ketua | Erwin Kab. M. Pd., Ph. D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | Dr. Beharullah, M. Pd. | (.....) |
| 4. Penguji | 1. Dr. Siti Azzahara, M. Pd. | (.....) |
| | 2. Dr. Sri Suwandi Ramang, M. Hm. | (.....) |
| | 3. Drs. Kamaruddin Moha, M. Pd. | (.....) |
| | 4. Dr. Hastinda, S. Pd., M. Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Kab. M. Pd., Ph. D.
NBM : 860 934

LEMBAR PENGESAHAN

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama Mahasiswa : Karmila

Stambuk : 10533761014

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Menyimak dalam Mengidentifikasi Unsur Cerita Pendek dengan Media Animasi Kartun pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang.

Telah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. St. Aida Azis, M.Pd

Dr. Haslinda, M. Pd



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama Mahasiswa : Karmila

Stambuk : 10533761014

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Menyimak dalam Mengidentifikasi Unsur Cerita Pendek dengan Media Animasi Kartun pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang.

Telah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. St. Aida Azis, M.Pd

Dr. Haslinda, M. Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP
UNISMUH Makassar

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa Indonesia

Dr. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., PhD.
NBM: 860934

Dr. Munirah, M.Pd
NBM. 951 576

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Karmila
Stambuk : 10533761014
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Menyimak dalam Mengidentifikasi Unsur Cerita Pendek dengan Media Animasi Kartun pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim Penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuat oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2018
Yang Membuat Pernyataan

Karmila

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Karmila
Stambuk : 10533761014
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak melakukan penciplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi ini.
4. Apabila perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 dilanggar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, Agustus 2018
Yang Membuat Perjanjian

Karmila

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Usaha adalah kunci kesuksesan, Namun gagal menjadi pendorong meraih kesuksesan.

Sukses ibarat belajar berjalan, tanpa usaha maka kita tidak akan bisa berdiri dan berjalan di atas kaki sendiri, tapi memerlukan usaha yang keras untuk bisa bangkit dan berdiri serta memulai langkah pertama.

Aku persembahkan skripsi ini untuk kedua orang tuaku tercinta Ayahanda dan Ibunda yang selalu mendoakan dan memberikan kasih sayang kepada ananda serta kepada saudara-saudaraku yang tak pernah lelah memotivasiku.

ABSTRAK

Karmila. 2018. *Peningkatan Kemampuan Menyimak dalam Mengidentifikasi Unsur Cerita Pendek dengan Media Animasi Kartun pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Sitti Aida Azis sebagai dosen pembimbing I dan Haslinda sebagai dosen pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media animasi kartun pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang yang berjumlah 31 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai antara siklus I dan siklus II yang merupakan komponen yang saling berkaitan. Pengumpulan data melalui format observasi dan tes hasil identifikasi unsur cerita pendek dengan media film animasi kartu, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan menyimak dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media film animasi kartun dengan memperhatikan tujuh aspek yang menjadi parameter penilaian yaitu, alur, tokoh dan penokohan, latar, gaya bahasa, pencitraan, tema cerita dan amanat yang disampaikan dalam film animasi. Nilai rata-rata ketuntasan menunjukkan peningkatan sebanyak 20%. Hasil analisis tes pada siklus I nilai rata-rata siswa secara keseluruhan 67,6% sedangkan nilai pada siklus II sebesar 85,5% dan dinyatakan berhasil.

Kata Kunci : Kemampuan Menyimak, Identifikasi, Cerita Pendek dan Media Animasi.

KATA PENGANTAR



Puja dan puji yang tak menepi melantun indah kepada Allah swt. Tuhan yang mengatur segala apa yang ada di langit dan di bumi. Tuhan yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dalam bentuk yang sederhana guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Salawat dan salam untuk baginda Rasulullah Saw beserta sahabat-sahabatnya yang tak kenal lelah menghitung peluh untuk keselamatan umat manusia.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tidak terhingga terutama kepada:

1. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM, sebagai Rektor, atas segala kebijakan dan perjuangannya membangun Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Dr. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., PhD. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Munirah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

4. Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd selaku pembimbing I dan Dr. Haslinda, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen pada jurusan pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada penulis.
6. Serta staf administrasi yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari sebagai manusia biasa yang tidak terlepas dari segala khilaf dan keterbatasan sehingga proposal ini masih jauh dari kuncup kesempurnaan. Olehnya itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat konstruktif.

Akhirnya, penulis berharap semoga segala aktivitas senantiasa bernilai ibadah di sisi Allah swt. Amin

Makassar, Agustus 2018

Penulis

Karmila

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Istilah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Penelitian yang Relevan.....	8
2. Media Pembelajaran	9
3. Keterampilan Menyimak	19
4. Cerita Pendek (Cerpen).....	24
5. Media Audio Visual Animasi	34
6. Definisi Animasi	35
7. Karakteristik dan Langkah-langkah Pembelajaran dengan Video Animasi.....	37

B. Kerangka Pikir.....	39
C. Hipotesis Tindakan.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	43
C. Fokus Penelitian	43
D. Prosedur Penelitian	44
E. Instrumen Penelitian	47
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	50
H. Indikator Keberhasilan	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Deskripsi Hasil Penelitian	53
1. Deskripsi Siklus I.....	53
2. Deskripsi Siklus II	68
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. Simpulan	89
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
DAFTAR LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Aspek Penilaian dan Penskoran.....	51
3.2	Parameter Penilaian.....	51
4.1	Aktivitas Siswa pada Pertemuan Pertama Siklus I.....	56
4.2	Aktivitas Siswa pada Pertemuan Kedua Siklus I.....	58
4.3	Perolehan Skor Aspek Penentuan Alur atau Plot Siklus I.....	62
4.4	Perolehan Skor Aspek Penentuan Tokoh dan Penokohan Siklus I.....	62
4.5	Perolehan Skor Aspek Penentuan Latar Siklus I.....	63
4.6	Perolehan Skor Aspek Penentuan Gaya Bahasa Siklus I.....	63
4.7	Perolehan Skor Aspek Penentuan Pencitraan Siklus I.....	64
4.8	Perolehan Nilai Aspek Penentuan Tema Siklus I.....	65
4.9	Perolehan Nilai Aspek Penentuan Amanat yang Disampaikan Siklus I.....	65
4.10	Hasil Tes Kemampuan Identifikasi Cerita Pendek dalam Meningkatkan keterampilan Menyimak Menggunakan Media Animasi Siklus I.....	66
4.11	Aktivitas Siswa pada Pertemuan Pertama Siklus II.....	71
4.12	Aktivitas Siswa pada Pertemuan Kedua Siklus II.....	74
4.13	Perolehan Skor Aspek Penentuan Alur atau Plot Siklus II.....	77
4.14	Perolehan Skor Aspek Penentuan Tokoh dan Penokohan Siklus II.....	77
4.15	Perolehan Skor Aspek Penentuan Latar Siklus II.....	78
4.16	Perolehan Skor Aspek Penentuan Gaya Bahasa Siklus II.....	79
4.17	Perolehan Nilai Aspek Penentuan Pencitraan Siklus II.....	79

4.18	Perolehan Nilai Aspek Penentuan Tema Siklus II.....	80
4.19	Perolehan Nilai Aspek Penentuan Amanat yang Disampaikan Siklus II.....	80
4.20	Hasil Tes Kemampuan Identifikasi Cerita Pendek dalam Meningkatkan keterampilan Menyimak Menggunakan Media Film Animasi Siklus II.....	81

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
2.1	Kerangka Pikir.....	42
3.1	Tahap dan Alur Penelitian.....	47

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi muncul sejak lama, karena adanya kebutuhan dari manusia. Manusia membuat suatu produk atau alat yang dapat digunakan untuk mengefisienkan dan memudahkan pekerjaan mereka. Hamzah B. dan Nina (Ana, 2014: 1). Seiring berkembangnya peradaban manusia, teknologi pun ikut berkembang. Perkembangan teknologi ini berdampak pada bermunculannya berbagai jenis kegiatan berbasis teknologi, termasuk dalam dunia pendidikan yang salah satunya adalah media pembelajaran sebagai alat bantu tercapainya tujuan pendidikan.

Pendidikan tentu saja merupakan salah satu faktor penentu berkembang atau tidaknya suatu negara. Saat ini, kualitas pendidikan Indonesia masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil survei yang diadakan oleh The Political and Economic Risk Consultancy bahwa kualitas pendidikan Indonesia sangat rendah dibandingkan negara-negara lain di Asia, bahkan lebih rendah dari Vietnam. Hal itu ditunjang oleh data yang dikeluarkan oleh indeks pengembangan sumber daya manusia (Human development index) bahwa pendidikan Indonesia menempati urutan ke-111 dari 175 negara yang terukur. Sagala (2010) (Ana, 2014: 1).

Disinilah peran media pembelajaran sebagai salah satu produk teknologi diperlukan. Media pembelajaran digunakan agar proses belajar mengajar menjadi lebih berkesan dan bermakna sehingga membantu tercapainya sasaran dan tujuan pendidikan.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah media audio visual. Media audio visual adalah suatu alat penyampai informasi yang terdiri dari audio/suara dan visual/gambar.

Pembelajaran sastra merupakan salah satu pembelajaran yang urgen. Sastra turut memberikan kontribusi yang besar dalam usaha membina mental serta memperkaya kehidupan rohani manusia. Sastra dapat memberi pengaruh yang besar terhadap cara berpikir seseorang mengenai cara hidup diri sendiri dan suatu bangsa. Sastra bukan merumuskan dan mengabstraksikan kehidupan, tetapi menampilkannya. Pendek kata, pembelajaran sastra merupakan satu kebutuhan dalam rangka pembentukan moral bangsa.

Rahmanto (2004) (Asih, 2010: 2) mengungkapkan empat manfaat pembelajaran sastra, yaitu: (1) membantu keterampilan berbahasa, (2) meningkatkan pengetahuan budaya, (3) mengembangkan cipta dan rasa, (4) menunjang pembentukan watak. Sebuah karya sastra dapat membangkitkan daya kreativitas serta imajinasi siswa. Rangsangan dari sebuah karya sastra mengedepankan sebuah kesadaran kreatif sekaligus kesadaran kritis di dalam diri siswa yang akan dibutuhkan oleh cabang ilmu apa pun yang dikehendaki.

Apabila karya-karya sastra (cerpen) dianggap tidak bermanfaat untuk menafsirkan dan memahami masalah-masalah dunia nyata, maka tentu saja pengajaran sastra (cerpen) tidak akan ada gunanya lagi untuk diadakan. (Asih, 2010:2). Pandangan tersebut menjelaskan bahwa pengajaran sastra (cerpen) masih sulit diterapkan dalam kehidupan dunia nyata, karena dalam menafsirkan suatu karya sastra (cerpen) membutuhkan apresiasi yang mendalam terhadap karya

sastra (cerpen) tersebut, jika penerapan dalam pengajaran untuk mengapresiasi karya sastra itu kurang maksimal tentunya siswa tersebut tidak akan mampu menemukan amanat yang terkandung di dalam karya sastra (cerpen) sehingga tidak dapat menggunakan amanat tersebut sebagai acuan dalam menanggapi masalah-masalah di dunia nyata, padahal dalam pembelajaran berbahasa sangatlah diperlukan kemampuan bersastra sebagai manfaat dalam mengembangkan pengetahuan kepekaan dan wawasannya.

Komponen kemampuan bersastra adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk kegiatan apresiasi dan ekspresi dengan materi sastra (Asih, 2010: 4). Apresiasi dan ekspresi seseorang akan dapat berkembang tidak hanya melalui teori yang diterima oleh siswa saja, namun pengalaman pribadi siswa akan berpengaruh terhadap pengetahuan yang diterimanya, maka dari itu dalam pendidikan sastra sangat diperlukan pengajaran yang bersifat melatih pengalaman apresiasif dan ekspresif agar siswa memperoleh manfaat dalam pembelajaran karya sastra secara maksimal.

Berbagai pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran pada siswa kelas IX SMP. Banyaknya media tersebut tentunya memerlukan kemampuan guru untuk memilih media yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Karena setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang berbeda-beda. Karena itulah maka guru harus dapat memahami kelasnya masing-masing agar dapat memilih media yang tepat untuk kelasnya.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan pada saat magang III di SMP Negeri 1 Mattiro Sompe pada kelas IX bahwa tingkat pemahaman siswa pada

materi mengidentifikasi unsur cerita pendek yang mencakup tokoh, tema, latar, amanat masih rendah, yaitu ditunjukkan dengan gejala yang muncul dari siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung maupun saat dilakukan evaluasi. Gejala *pertama* yang muncul adalah siswa masih bingung menjelaskan secara lisan dengan sifat-sifat tokoh melalui tanya jawab secara individu. *Kedua*, keaktifan siswa terhadap materi kurang responsif sehingga siswa terhambat pada saat menceritakan kembali cerpen yang sudah dibaca secara individu. *Ketiga*, dari hasil evaluasi yang dilakukan melalui tes tertulis, nilai sebagian banyak dari siswa tidak mencapai standar KKM yaitu 78 yang berlaku di sekolah dan pada saat observasi hanya 40% siswa yang lulus dan memahami tentang mengidentifikasi unsur cerita pendek, dan 60% lainnya masih sulit memahami terkait menidentifikasi unsur cerita pendek.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat diketahui bahwa kesulitan belajar siswa kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sampe ditandai dengan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Untuk dapat memberikan hasil yang diharapkan peneliti menggunakan media animasi untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan media animasi kartun? dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe ?.”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menyimak dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media animasi kartun pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara paraktis dan teoretis.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia khususnya pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dalam cerita pendek dengan menggunakan media animasi kartun.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar, khususnya mengidentifikasi unsur cerita pendek. Selain itu, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, minat, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan guru dalam mengajarkan tentang identifikasi unsur-unsur

dalam cerita pendek di sekolah melalui media yang sudah diterapkan ini, guru akan memiliki pengalaman mengajar yang baru.

E. Defenisi Istilah

1. Peningkatan

proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb): kini telah diadakan ~ di bidang pendidikan.

2. Keterampilan menyimak

Keterampilan menyimak merupakan bagian dari keterampilan bahasa yang sangat sensual, sebab keterampilan menyimak merupakan dasar untuk menguasai suatu bahasa.

3. Cerita pendek

Cerpen adalah jenis karya sastra yang memaparkan kisah ataupun cerita tentang kehidupan manusia lewat tulisan pendek. 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.

4. Media animasi

media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran matematika yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTES

A. Kajian Pustaka

Penelitian yang baik dan berhasil bergantung pada teori yang mendasarinya. Teori merupakan landasan suatu penelitian, oleh karena itu, teori yang digunakan dalam penelitian ini tersebar di berbagai pustaka yang erat kaitannya dengan masalah yang dibahas.

Sehubungan dengan uraian di atas, maka aspek teoretis yang akan dipaparkan dalam kajian pustaka adalah: (1) Penelitian yang relevan; (2) Media Pembelajaran, meliputi: a) Pengertian media pembelajaran; b) Manfaat media pembelajaran; c) Jenis-jenis Media Pembelajaran. (3) Cerita Pendek (Cerpen), meliputi: a) Pengertian cerita pendek; b) Ciri-ciri cerita pendek; c) Unsur-unsur cerita pendek (4) Media audio visual animasi (5) Karakteristik dan langkah-langkah pembelajaran dengan media video animasi.

1. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai kajian pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Festia (2017) melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek dengan Menggunakan Media Audio Visual Film Animasi pada Siswa Kelas V.B SDN Kasihan Tahun Ajaran 2016/2017.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media audio visual film animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa

kelas V.B SDN Kasihan Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat bahwa peningkatan nilai rata-rata keterampilan menyimak cerita pendek pada siklus I sebesar 13,99, yang kondisi awal 59,56 meningkat menjadi 73,55 dan pada siklus II meningkat sebesar 20,49, yang kondisi awal 59,56 meningkat menjadi 80,05.

- b. Halimatus (2017) melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Siswa Kelas V MI Al-Hikmah Jakarta”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan terdapat pengaruh yang baik dari penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V MI Al-Hikmah Jakarta. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media animasi audio visual memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi yaitu 88.25 dari kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional yaitu sebesar 80.80. Pengujian hipotesis kedua kelas menggunakan Independent Samples t-Test dan diperoleh nilai lebih besar dari pada yaitu $2.65 > 2.00$.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar, 2011:3). Media apabila dipahami secara garis besar

adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos (Daryanto, 2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Menurut Heinich (Azhar, 2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Piaget (Ana, 2014:6) berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu yang berinteraksi terus menerus dengan lingkungan yang senantiasa berubah, sehingga dari interaksi tersebut individu yang bersangkutan mengalami fungsi intelek yang makin berkembang. Dari interaksi-interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang sudah ada sebelumnya diharapkan menghasilkan suatu perubahan perubahan sikap dan perilaku yang lebih baik.

Menurut Gerkach (Wina, 2006: 163) secara umum media pembelajaran meliputi orang, bahan, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga

bberupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang di kodisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Dari berbagai definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

b. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Ketepatan pemilihan media tentu saja sangat penting karena setiap media memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Pemilihan media yang sesuai akan berdampak positif terhadap proses belajar mengajar, tapi jika media yang dipilih adalah media yang tidak sesuai, bisa jadi media tersebut malah menjadi penghalang terjadinya proses belajar mengajar.

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan terhadap pemilihan prioritas pengadaan media pembelajaran diantaranya adalah adanya relevansi pengadaan media pendidikan edukatif, adanya kelayakan pengadaan media, dan adanya kemudahan dalam pengadaan media yang bersangkutan. (Harjanto, 2008: 238).

Menurut Strauss dan Frost (Dina, 2011:32) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik

dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Sedangkan menurut Arief, dkk (2011:84) mengemukakan pemilihan media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio).
- 2) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik).
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).
- 5) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya. (Azhar, 2011:71).

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tentu saja berdampak baik bagi siswa, karena dapat membangkitkan minat dan memberikan stimulus lebih pada kegiatan belajar. Selain itu, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, dan metode mengajar menjadi lebih bervariasi.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
- 4) Semua indra siswa dapat diaktifkan.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Menurut (Wina, 2006: 169-171) media pembelajaran memiliki fungsi antara lain:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Dari beberapa fungsi yang di kemukakan oleh diatas, maka media pembelajaran memiliki nilai praktis yakni; (1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, (2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas. (Winas, 2006: 171)

Menurut Azhar (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Arif, dkk (2011) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Memberikan perangsang belajar yang sama.
- 5) Menyamakan pengalaman.
- 6) Menimbulkan persepsi yang sama.

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (Arif, dkk 2011) adalah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Manfaat lain yang didapatkan dari media adalah media dapat menyajikan pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, mengatasi sikap pasif anak didik dan meminimalisir perbedaan pengalaman pada anak didik. (Ana, 2014: 11).

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow dalam (Azhar, 2011:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1) Pilihan media tradisional

a) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi *overhead, slides, filmstrips*.

b) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.

c) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.

d) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).

- e) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
 - f) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
 - g) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
 - h) Media realia yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).
- 2) Pilihan media teknologi mutakhir
- a) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
 - b) Media berbasis mikro prosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, compact (video) disc.

Menurut Wina (2006: 172-173) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, bergantung dari sudut mana melihatnya.

- a) Dilihat dari sifatnya, media dapat di bagi kedalam:
 - (1) Media auditif, yaitu media yang di dengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - (2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.

(3) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Misalnya rekaman video.

b) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat pula dibagi kedalam:

(1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.

(2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

c) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi kedalam:

(1) Media yang diproyeksikan seperti film, film strip, transparansi dan lain sebagainya.

(2) Media yang diproyeksikan seperti gambar, foto lukisan, radio dan lain sebagainya.

Kemp dan Dayton (Azhar, 2011:37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, overhead transparencies, rekaman audiotape, seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer.

Menurut Arsyad (Festias, 2017: 25) berdasarkan perkembangan teknologi, mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat kelompok, yaitu: a) media hasil teknologi cetak, b) media hasil

teknologi audio-visual, c) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan d) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Arsyad (Festia, 2017: 26) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu: a) media cetakan, b) media panjang, c) overhead transparencies, d) rekaman audiotape, e) seri slide dan filmstrips, f) penyajian multi-image, g) rekaman video dan film hidup, dan h) komputer.

Menurut Arif, dkk (2011: 28) jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya di Indonesia yaitu: a) media grafis, b) media audio, dan c) media proyeksi diam.

1) Media Grafis

Media grafis termasuk dalam media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Beberapa jenis media grafis yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan flanel, dan papan buletin.

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio, antara

lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium.

3) Media Proyeksi Diam

Mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, *overhead proyektor*, dan proyektor *opaque*.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Anitah, et al (2008) (Festia, 2017: 27) memaparkan tiga jenis media pembelajaran yaitu: a) media visual, b) media audio, dan c) media audiovisual. Sedangkan pengelompokan media pembelajaran adalah:

- 1) Media grafis atau sering disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi, seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

3. Keterampilan Menyimak

Hakikat menyimak dikemukakan oleh beberapa tokoh. Anderson (Tarigan 1994: 28) menyatakan bahwa menyimak adalah proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang– lambang

lisan. Menyimak dapat pula bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi (Russell & Russell; Anderson dalam Tarigan 1994 : 28).

Sedangkan Tarigan (1994 :28) menyatakan bahwa menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Pengertian menyimak menurut Akhadiyah (Sutari, dkk. 1998:19) ialah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Keterampilan menyimak dapat diartikan pula sebagai koordinasi komponen-komponen keterampilan baik keterampilan mempersepsi, menganalisis maupun menyintesis.

Tarigan (1991:4) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994:94) disebutkan bahwa menyimak adalah mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan yang

dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi, memahami makna komunikasi, dan merespons yang terkandung dalam lambang lisan yang disimak.

a. Tujuan Menyimak

Menurut Logan (dalam Tarigan 1994:56) tujuan menyimak beraneka ragam antara lain sebagai berikut.

- 1) Menyimak untuk belajar, yaitu menyimak dengan tujuan utama agar dia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara
- 2) Menyimak untuk memperoleh keindahan audial, yaitu menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan atau dipagelarkan (terutama dalam bidang seni).
- 3) Menyimak untuk mengevaluasi, yaitu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat menilai apa-apa yang disimak itu (baik-buruk, indah-jelek, tepat-ngawur, logis-tak logis, dan lain-lain)
- 4) Menyimak untuk mengapresiasi simakan, yaitu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimaknya itu (pembacaan cerita, pembacaan puisi, musik dan lagu, dialog, diskusi panel, perdebatan)
- 5) Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-idenya sendiri, yaitu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat

mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, maupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.

- 6) Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi, yaitu menyimak dengan maksud dan tujuan agar si penyimak dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat mana bunyi yang membedakan arti (*distingtif*) dan mana bunyi yang tidak membedakan arti. Biasanya ini terlihat nyata pada seseorang yang sedang belajar bahasa asing yang asyik mendengarkan ujaran pembicara asli (*native speaker*)
 - 7) Menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari sang pembicara dia mungkin memperoleh banyak masukan berharga
 - 8) Menyimak untuk meyakinkan, yaitu menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukan oleh si penyimak ragu; dengan perkataan lain, dia menyimak secara persuasif.
- Berdasarkan tujuan-tujuan menyimak, maka menyimak yang dilaksanakan dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dari materi yang diperdengarkan. Selain itu, bertujuan untuk mengapresiasi materi simakan.

b. Manfaat Menyimak

Menurut Setiawan (dalam Darmawan 2001:11–12) manfaat menyimak sebagai berikut.

- 1) Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan sebab menyimak memiliki nilai informatif yaitu memberikan masukan–masukan tertentu yang menjadikan kita lebih berpengalaman.
- 2) Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khazanah ilmu kita.
- 3) Memperkaya kosakata kita, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis. Orang yang banyak menyimak komunikasinya menjadi lebih lancar dan kata–kata yang digunakan lebih variatif.
- 4) Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup, serta membina sifat terbuka dan obyektif.
- 5) Meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial.
- 6) Meningkatkan citra artistik jika yang kita simak itu merupakan bahan simakan yang isinya halus dan bahasanya. Banyak menyimak dapat menumbuhkan sikap apresiatif, sikap menghargai karya atau pendapat orang lain dan kehidupan ini serta meningkatkan selera estetis kita.
- 7) Menggugah kreativitas dan semangat mencipta kita untuk menghasilkan ujaran–ujaran dan tulisan–tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak, kita akan mendapatkan ide–ide yang cemerlang dan segar, pengalaman hidup yang berharga. Semua itu akan mendorong kita untuk giat berkarya dan kreatif.

Semua manfaat tersebut diharapkan diperoleh dalam kegiatan menyimak. Namun, dalam penelitian ini manfaat utama yang diperoleh adalah menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan serta meningkatkan dan menumbuhkan sikap apresiatif. Hal ini dikarenakan menyimak yang dilaksanakan adalah menyimak cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan salah satu karya sastra yang perlu diapresiasi dan diambil nilai-nilainya.

4. Cerita Pendek (Cerpen)

a. Pengertian Cerita Pendek (Cerpen)

Pengertian cerita pendek (cerpen) telah banyak dibuat dan dikemukakan oleh pakar sastra, dan sastrawan. Jelas tidak mudah membuat definisi mengenai cerpen. Meski demikian, berikut akan dipaparkan pengertian cerita pendek yang diungkapkan oleh para ahli sastra dan sastrawan terkemuka.

Cerita pendek atau yang sering disebut cerpen merupakan salah satu jenis fiksi yang sudah tidak asing lagi di telinga para pembaca. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan cerita pendek sebagai kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang memberikan kesan tunggal yang dominan dan memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi (Depdiknas. 2008: 210).

Selanjutnya Nurgiyantoro (2005: 287) mengemukakan bahwa cerita pendek adalah cerita fiksi yang hanya terdiri dari beberapa halaman, atau sekitar seribuan kata. Nurgiyantoro juga menegaskan karena

ceritanya pendek, membaca sebuah cerpen, atau bahkan beberapa buah cerpen cukup dengan sekali duduk.

Cerpen merupakan karya prosa fiksi yang dapat selesai dibaca dalam sekali duduk dan ceritanya cukup dapat membangkitkan efek tertentu dalam diri pembaca. Cerpen menceritakan suatu kejadian dalam kehidupan yang luas. Kejadian tersebut dari semula sehingga terjadi suatu perkembangan jiwa. Dalam diri pelaku-pelakunya terjadi krisis tetapi tidak sampai mengakibatkan perubahan nasib. Jalan ceritanya menjurus pada satu titik api. Cerita berkembang secara memusat. Itulah sebabnya Itulah sebabnya cerpen terjadi dari satu alur. (Suhartina, 2014: 14).

Stanton (2007) (Suhartina, 2014: 16) mengungkapkan bahwa lazimnya cerpen terdiri atas lima belas ribu kata atau sekitar lima puluhan halaman. Hal tersebut senada dengan pendapat Sayuti (2009) (Suhartina, S 2014: 17), bahwa panjang cerpen berkisar 1000-1500 kata sehingga panjang cerpen dapat dibaca dalam waktu baca yang tidak lama. Namun, keduanya mempunyai unsur yang sama yaitu alur cerita, tokoh cerita, judul, latar cerita, tema, sudut pandang, diksi dan bahasa. Hal yang membedakan adalah cerpen hanya memiliki satu konflik, satu tema pokok dan satu klimaks.

Selanjutnya Gie (Suhartina, 2014: 18), menyatakan bahwa cerita adalah ekspresi yang menggunakan kata-kata atau suatu kejadian atau peristiwa yang dialami manusia. Cerita selamanya akan menyangkut

manusia atau makhluk dan hal lain yang diperinsankan (dipersonifikasikan). Kejadian itu berlangsung pada saat seseorang tersebut berinteraksi dengan manusia lain dan alam sekelilingnya. (Suhartina, 2014: 18), mengemukakan bahwa menulis cerpen harus banyak berkhayal karena cerpen memang karya fiksi yang berbentuk prosa. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerpen hanya direkayasa pengarangnya. Demikian pula para pelaku yang terlibat dalam peristiwa itu. Waktu, tempat, dan suasana terjadinya peristiwa itupun hanya direka-reka oleh pengarangnya. Oleh karena itu, cerpen (dan semua cerita fiksi) disebut cerita rekaan.

Cerita dalam cerpen meskipun khayal, ceritanya masih masuk akal sehingga mungkin saja terjadi. Bahan baku cerpen memang bisa berasal dari kisah yang benar-benar terjadi dalam masyarakat. Bisa juga cerita itu berasal dari kisah yang benar-benar dialami sendiri oleh pengarangnya yang diolah sedemikian rupa dalam bentuk cerpen menjadi cerita fiksi, cerita khayal, atau cerita rekaan. Namun, ada beberapa cerpen yang ceritanya tidak masuk akal, ceritanya benar-benar hasil imajinasi pengarangnya yang jauh dari kenyataan. Tulisan yang bersifat kreatif merupakan tulisan yang bersifat apresiatif dan ekspresif. Apresiatif maksudnya melalui kegiatan menulis kreatif orang dapat mengenali, menyenangkan, menikmati, dan mungkin menciptakan kembali secara kritis berbagai hal yang dijumpai dalam teks-teks kreatif karya orang lain dengan caranya sendiri dan memanfaatkan berbagai

hal tersebut ke dalam kehidupan nyata. Ekspresif dalam arti bahwa dimungkinkan mengekspresikan atau mengungkapkan berbagai pengalaman/berbagai hal yang mengejala dalam diri kita untuk dikomunikasikan kepada orang lain melalui tulisan kreatif sebagai sesuatu yang bermakna. Salah satu teks bersifat kreatif adalah teks cerpen. Trianto (Suhartina, 2014: 18).

b. Ciri-ciri Cerita Pendek

Cerita pendek adalah salah satu jenis fiksi yang mempunyai ciri khas tersendiri. Ciri khas tersebut yang membedakannya dengan jenis-jenis fiksi lainnya. Kosasih (Festia, 2017: 18) menyatakan bahwa cerita pendek memiliki beberapa ciri, yaitu: a) alur lebih sederhana, b) tokoh yang dimunculkan biasanya hanya beberapa orang saja, c) latar yang dilukiskan hanya sesaat dan dalam lingkungan yang relatif terbatas, dan d) tema dan nilai-nilai kehidupan yang disampaikan relatif sederhana.

Sementara itu Aminudin (Festia, 2017:18-19) menyebutkan ciri-ciri cerita pendek adalah sebagai berikut:

- 1) Cerita pendek dapat kita baca hanya dengan sekali duduk. Maksudnya, kita bisa dapat membacanya langsung bisa selesai dalam waktu itu juga. Tidak seperti novel yang bisa selesai dibaca dalam beberapa jam bahkan beberapa hari.
- 2) Tokoh-tokoh yang ada dalam cerita pendek lebih sedikit dibandingkan dengan tokoh-tokoh yang ada dalam novel.

3) Jalan cerita dalam cerita tidak sepanjang cerita jalan cerita yang ada dalam novel. Dalam cerita pendek, biasanya hanya ada satu urutan peristiwa.

Sedangkan Nurgiyantoro (2005: 288) memaparkan cerita pendek hanya bercerita mengenai hal-hal (yang penting) dan tidak sampai pada detil-detil kecil (yang kurang penting). Namun, hal itu justru membuat cerpen menjadi lebih kental sifat ke-unity-annya, lebih memfokus karena lebih dimaksudkan untuk memberikan kesan tunggal. Dengan penampilan yang hanya melibatkan sedikit tokoh, peristiwa, latar, tema dan moral yang sengaja dibatasi ke arah kesan tunggal, fokus ke pencapaian kesan tunggal tidak terlampau sulit diperoleh. Namun, cerpen pun dapat dipandang ingin menyampaikan sesuatu yang banyak dengan cara yang sedikit.

Sejalan dengan pendapat di atas, Eko, (2013: 37-38) menjelaskan ciri-ciri cerita pendek adalah sebagai berikut:

- 1) Hanya mengungkapkan satu masalah tunggal sehingga sering dikatakan sebuah cerita pendek yang mengandung satu ide yang disebut ide pusat.
- 2) Menunjukkan ada kebulatan kisah (cerita).
- 3) Pemusatan perhatian kepada satu tokoh utama pada satu situasi tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan ciri-ciri utama cerita pendek adalah terdapat kesan tunggal dan hanya melibatkan sedikit tokoh, peristiwa, latar, tema dan moral atau amanat.

c. Unsur-unsur Cerita Pendek

Sebuah cerita yang tersaji di hadapan pembaca pastilah memiliki unsur-unsur pembentuk cerita sehingga terciptalah cerita dengan satu kesatuan yang utuh. Unsur-unsur pembentuk cerita pendek dibedakan menjadi dua macam, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik.

Nurgiyantoro (2005: 221) menjelaskan unsur intrinsik adalah unsur-unsur cerita fiksi yang secara langsung berada di dalam, menjadi bagian, dan ikut membentuk eksistensi cerita yang bersangkutan. Unsur intrinsik tersebut, misalnya adalah tokoh dan penokohan, alur, pengaluran, dan berbagai peristiwa yang membentuknya, latar, sudut pandang, dan lain-lain. Sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar teks fiksi yang bersangkutan, tetapi mempengaruhi pengaruh terhadap bangun cerita yang dikisahkan, langsung atau tidak langsung.

Menurut Kosasih (2012) (dalam Festia, 2017: 24) cerita pendek dibangun oleh unsur-unsur: a) alur, b) penokohan, c) latar, d) tema, dan e) amanat. Sejalan dengan pendapat di atas, Nurgiyantoro, (2005: 221) memaparkan unsur pembentuk cerita fiksi anak termasuk cerita pendek adalah: a) tokoh dan penokohan, b) alur, c) latar, d) tema, e) moral, f)

sudut pandang, g) stile dan nada, dan h) judul. Berikut pembahasan masing-masing unsur tersebut diatas:

1) Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita adalah pelaku yang dikisahkan perjalanannya hidupnya dalam cerita fiksi lewat alur baik sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan. Sedangkan penokohan menunjuk pada tokoh dan perwataka tokoh.

2) Alur

Istilah yang biasa untuk menyebut alur adalah alur cerita, plot, atau jalan cerita. Alur dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang terjadi berdasarkan hubungan sebab akibat. Hal senada juga diungkapkan oleh Lukens (Nurgiyantoro, 2005: 68) bahwa alur merupakan urutan kejadian yang memperlihatkan tingkah laku tokoh dalam aksinya.

3) Latar

Latar (setting) dapat dipahami sebagai landas tumpuan berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi. Latar terdiri atas tiga unsur, yaitu tempat, waktu, dan lingkungan sosial budaya. Menurut Siswanto (Festia, 2017: 20-21), mengemukakan hal yang tidak jauh berbeda, latar cerita adalah tempat umum (*generale locale*), waktu kesejarahan (*historical time*) dan kebiasaan masyarakat (*social circumstances*) dalam setiap episode atau bagian-bagian tempat.

4) Tema

Tema dapat dipahami sebagai sebuah makna, makna yang mengikat keseluruhan unsur cerita sehingga cerita itu hadir sebagai sebuah kesatuan yang padu. Menurut Nurgiyantoro, (2005: 80) mendefinisikan tema sebagai gagasan (ide) utama atau makna utama dari sebuah tulisan. Tema merupakan dasar pengembangan sebuah cerita. Tema ini dikonkretkan dengan adanya unsur pembangun cerita yang lain, terutama pada tokoh, alur, dan latar.

5) Moral

Moral, amanat, atau messages dapat diartikan sebagai sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sesuatu yang ingin disampaikan itu berkaitan dengan hal-hal yang positif, bermanfaat bagi kehidupan, dan mendidik.

6) Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana menampilkan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah teks fiksi kepada pembaca.

7) Stile dan Nada

Stile atau gaya bahasa berkaitan dengan masalah pilihan berbagai aspek kebahasaan yang dipergunakan dalam sebuah teks kesastraan. Aspek stile ini yang menentukan mudah atau tidaknya cerita dipahami, menarik atau tidaknya cerita yang dikisahkan dan juga

mempengaruhi efek keindahan yang ingin dicapai. Sementara itu nada adalah sesuatu yang terbentuk dan terbangkitkan oleh pemilihan berbagai bentuk komponen stile.

8) Judul

Judul merupakan hal lazim yang pertama kali dibaca oleh pembaca. Judul dalam sebuah cerita dapat diartikan sebagai pemahaman cerita secara keseluruhan. Oleh karena itu, judul harus terkait dengan unsur-unsur pembangun cerita yang lainnya.

Menurut Suyanto (Festia, 2017: 23), cerita pendek dibangun oleh unsur-unsur yang saling terpadu. Unsur-unsur tersebut adalah tokoh (dan penokohan), alur, latar, gaya bahasa, dan sudut pandang.

1) Tokoh

Tokoh adalah pelaku cerita. Tokoh tidak selalu berwujud manusia, tapi bergantung pada siapa atau apa yang diceritakannya dalam Scerita. Watak atau karakter adalah sifat dan sikap para tokoh tersebut. Adapun penokohan atau perwatakan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya dalam suatu cerita.

2) Alur dan Pengaluran

Alur adalah rangkaian peristiwa yang saling berkaitan karena hubungan sebab akibat. Adapun pengaluran adalah urutan teks. Dengan menganalisis urutan teks ini, pembaca akan tahu bagaimana pengarang menyajikan cerita tersebut.

3) Latar

Latar adalah tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar dalam peristiwa dapat diklasifikasikan menjadi: (1) latar tempat, yaitu latar yang berupa lokasi tempat terjadinya peristiwa; (2) latar waktu, yaitu latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa cerita; (3) latar sosial, yaitu keadaan yang berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai yang ada di tempat peristiwa tersebut.

4) Gaya Bahasa

Dalam menyampaikan cerita, setiap pengarang ingin ceritanya mempunyai daya sentuh dan efek yang kuat bagi pembaca. Oleh karena itu, sarana karya prosa adalah bahasa. Bahasa akan diolah semaksimal mungkin oleh pengarang dengan memaksimalkan gaya bahasa sebaik mungkin. Gaya bahasa merupakan cara mengungkapkan bahasa seseorang pengarang untuk mencapai efek estetis dan kekuatan gaya ungkap.

5) Penceritaan

Penceritaan atau sering disebut juga sudut pandang (point of view) dilihat dari sudut mana pengarang (narator) bercerita, terbagi menjadi 2, yakni penceritaan intern dan penceritaan ekstern. Penceritaan intern adalah pencerita yang hadir di dalam teks sebagai tokoh. Cirinya adalah dengan memakai kata ganti aku. Penceritaan ekstern bersifat sebaliknya, ia tidak hadir dalam teks (berada di luar

teks) dan menyebut tokoh-tokoh dengan kata ganti orang ketiga atau menyebut nama.

6) Tema

Tema adalah ide atau gagasan yang ingin disampaikan pengarang dalam ceritanya. Dalam sebuah tulisan, sudah pasti mengandung tema, karena dalam sebuah penulisan dianjurkan harus memikirkan tema apa yang dibuat. Jika diibaratkan sebuah rumah, tema merupakan fondasinya. Tema merupakan hal utama yang dilihat oleh pembaca. Apabila temanya menarik, maka akan memberikan nilai lebih pada tulisan tersebut dan menarik minat pembaca. Tema ini akan diketahui setelah seluruh unsur prosa fiksi itu dikaji.

5. Media Audio Visual Animasi

Media audio visual adalah media yang menggunakan dua indra sekaligus yaitu indra pendengaran dan penglihatan. Media audio visual ini merupakan gabungan dari media berbasis audio (suara) dan visual (gambar). Menurut Djamarah dan Zain (Festia, 2017: 27-28) jenis-jenis media audio visual dibagi menjadi dua, yaitu: audio visual diam dan audio visual gerak. Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*). Sedangkan audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video atau VCD. Dalam penelitian ini media audio visual yang akan digunakan adalah film animasi. Dari penjelasan di atas, berarti film animasi termasuk jenis media audio visual gerak.

Djamarah dan Zain (Festia, 2017: 28) menjelaskan film atau video adalah serangkaian gambar hidup yang merupakan gambar-gambar dalam frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Danim (Festia, 2017: 28) menambahkan bahwa film mempunyai nilai tertentu yakni dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya, dan menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak.

Animasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan media audio visual film animasi adalah alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menampilkan unsur suara dan serangkaian gambar bergerak yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

6. Defenisi Animasi

Animasi adalah gambar begerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.

Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.

Apabila kita perhatikan penjelasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan animasi, yaitu objek/gambar dan alur gerak. Atau juga Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah ‘gerakan’. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi.

Dalam bidang grafika pemodelan visual dapat dikategorikan sebagai dua kelompok yaitu pemodelan geometrik dan pemodelan penampilan (*appearance*). Pemodelan geometrik merupakan representasi dari bentuk objek yang ingin ditampilkan sedangkan pemodelan penampilan membuat representasi sifat visual atau penampilan objek tersebut. Contoh sifat visual diantaranya warna dan tekstur. Berdasarkan definisi animasi di atas

bahwa sebuah animasi disusun oleh himpunan gambar yang ditampilkan secara berurutan maka animasi dapat dikatakan sebuah fungsi terhadap waktu. Gambar dapat didefinisikan sebagai koleksi deskripsi geometris dan visual ataupun dapat berupa citra. Pada gambar yang merupakan koleksi deskripsi, maka animasi didefinisikan sebagai fungsi yang memetakan waktu kepada perubahan parameter-parameter dari deskripsi. Pada gambar yang merupakan citra, animasi didefinisikan sebagai fungsi yang memetakan waktu kepada tiap elemen citra.

7. Karakteristik dan Langkah-langkah Pembelajaran dengan Video Animasi

Menurut Yudhi (Halimatus, 2017:22), menyebutkan beberapa karakteristik video, di antaranya adalah:

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b. Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- c. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- d. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- e. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- f. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis.
- g. Sangat kuat memengaruhi emosi seseorang.
- h. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan; mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.

- i. Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- j. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- k. Dengan video, penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

Namun selain kelebihan-kelebihan di atas, ia pun tidak lepas dari kelemahannya, yakni media ini terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang pengembangan materi tersebut. Jika dilihat dari ketersediaannya, masih sedikit sekali video di pasaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah.

Menurut Yudhi (Halimatus, 2017:23), langkah-langkah pemanfaatan video dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Program video harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Guru harus mengenal program video yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran.
- c. Sesudah program video dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Disini siswa melatih diri untuk mencari pemecahan masalah, membuat dan menjawab pertanyaan.
- d. Adakalanya program video tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu.

- e. Agar siswa tidak memandang program video sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu ditugaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu.
- f. Sesudah itu dapat ditest berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari program video itu.

Di antara media pembelajaran, media animasi audio visual dalam bentuk CD adalah media yang paling lazim dipakai. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. CD termasuk ke dalam media audio visual yakni media utuh yang mengkolaborasikan bentuk-bentuk visual dengan audio. Media audio visual dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses yang bersifat abstrak dan yang tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap. Media audio visual mampu menstimulasi beberapa pengertian, menyediakan alat baru yang mampu mengatasi keterbatasan buku teks dan guru.

B. Kerangka Pikir

Kurikulum 2013 memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, tidak terlepas dan saling berkaitan dengan mata pelajaran, khususnya bahasa dan Sastra Indonesia. Salah satu kompetensi keasastraan yang diharapkan dikuasai oleh siswa adalah upaya mengidentifikasi unsur yang terkandung

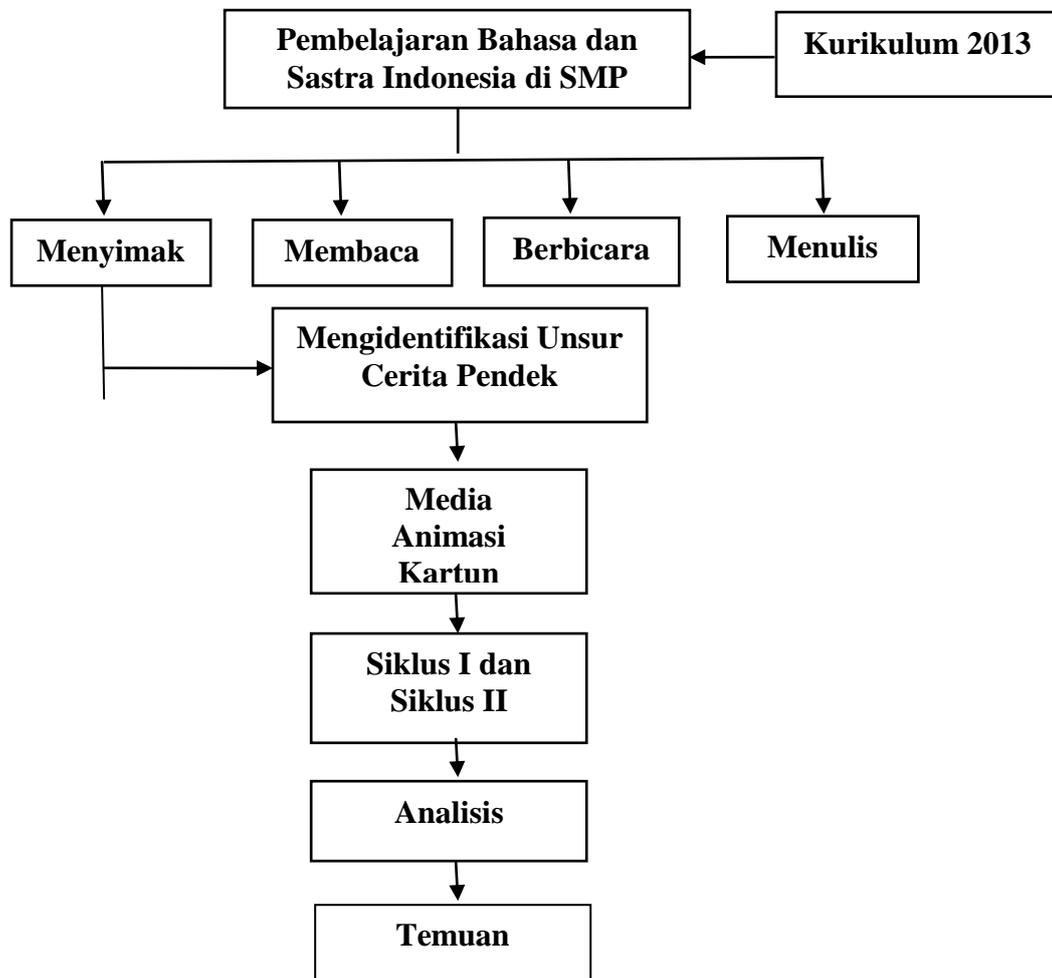
dalam cerita pendek. Untuk mencapai hal tersebut, seorang guru harus menggunakan dan menguasai media yang tepat dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerita pendek.

Salah satu strategi pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media yang menarik. Melalui penggunaan media yang menarik, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek. Media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek adalah animasi. Media ini memberikan gambaran lebih nyata tentang cerita pendek sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek dalam bahan simakan yang ditayangkan, dan dapat memperluas pengetahuan siswa, menimbulkan perasaan-perasaan senang serta dapat memotivasi siswa untuk menyimak dengan baik. Selain memiliki unsur suara, media ini juga memiliki unsur gambar hidup sehingga siswa lebih paham dalam menyimak bahan simak yang ditayangkan.

Mengidentifikasi unsur cerita pendek bukanlah suatu pekerjaan yang mudah untuk dilakukan. Pada umumnya siswa mengalami kesulitan untuk menentukan menentukan unsur-unsur yang ada dalam cerpen. Oleh karena itu, agar kesulitan tersebut dapat diatasi perlu digunakan media yang tepat serta menarik perhatian siswa. Salah satu media yang di gunakan adalah media animasi.

Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui dua siklus yang terdiri atas

empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus I dimulai dari tahap perencanaan berupa rencana kegiatan menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti untuk memecahkan masalah. Pada tahap tindakan, tindakan dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Tahap observasi dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dalam pembelajaran kemudian direfleksikan. Kelebihan yang diperoleh dalam siklus I dipertahankan. Sedangkan kelemahan yang ada dicari solusinya dalam siklus II ini dengan cara memperbaiki perencanaan pada siklus I. Setelah memperbaiki perencanaan, pada tahap berikutnya tindakan dan observasi dilakukan sama dengan siklus I. Secara sistematis, kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat mengemukakan hipotesis tindakan sebagai berikut. “Penggunaan media animasi dapat meningkatkan kemampuan menyimak dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau disingkat PTK. Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktek sosial mereka. Wina, (2010: 24).

Menurut Suyadi (2013: 18) penelitian tindakan kelas adalah perencanaan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang yang berjumlah 31 orang.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah terkait dengan faktor-faktor yang diteliti, yaitu apakah penggunaan media animasi dapat peningkatan kemampuan menyimak dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Kabupaten Pinrang. Kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek terdiri dari tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, gaya bahasa, pencitraan dan amanat.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas yaitu, rancangna penelitian berdaur ulang (siklus). Penelitian tindakan kelas mengikuti proses siklus atau daur ulang mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I (1 minggu) 2 x pertemuan dan siklus II (1 minggu) 2 x pertemuan. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai antara siklus I dan siklus II yang merupakan komponen yang saling berkaitan.

Penelitian tindakan kelas adalah tindakan penelitian yang tidak saja berupaya untuk memecahkan masalah, tetapi sekaligus mencari dukungan ilmiahnya. Penelitian tindakan kelas merupakan bagian penting dari upaya pengembangan profesional guru untuk berpikir kritis dan sistematis, maupun membiasakan membelajarkan guru untuk menulis dan membuat catatan. Arikunto, (2007: 42).

PTK terdiri atas empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan (*observation*), dan (4) refleksi.

1. Perencanaan

Tahap pertama yang harus dilakukan pada penelitian tindak kelas yaitu mengidentifikasi masalah yang akan diteliti. Kegiatan mulai dengan penelitian pendahuluan pada kelas yang akan dijadikan sampel, yaitu melalui observasi langsung aktivitas siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dan melakukan wawancara. Berdasarkan

hasil penelitian terdahulu tersebut, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Keaktifan siswa di kelas sangat rendah, siswa jarang bertanya materi pelajaran yang kurang dimengerti akibatnya hasil belajar siswa berupa tes harian rendah.
- b. Pada kegiatan di kelas, siswa kurang berani mengemukakan pendapatnya serta berkomunikasi kepada teman.
- c. Pada kegiatan pembelajaran praktek, hanya sebagian siswa yang aktif, hal ini disebabkan kurang jelasnya pembagian tugas setiap siswa dalam suatu kelompok.

2. Tindakan

Tindakan yang dilaksanakan yang mengacu pada skenario pembelajaran (rencana pelaksanaan pembelajaran). Tahapan pelaksanaan tindakan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- 1) Persiapan
- 2) Kerja individu
- 3) Diskusi kelas
- 4) Penutup

3. Pengamatan (*observation*)

Pengamatan dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat sebagai *observer* dan *peer observer* untuk memperoleh data meliputi fasilitator

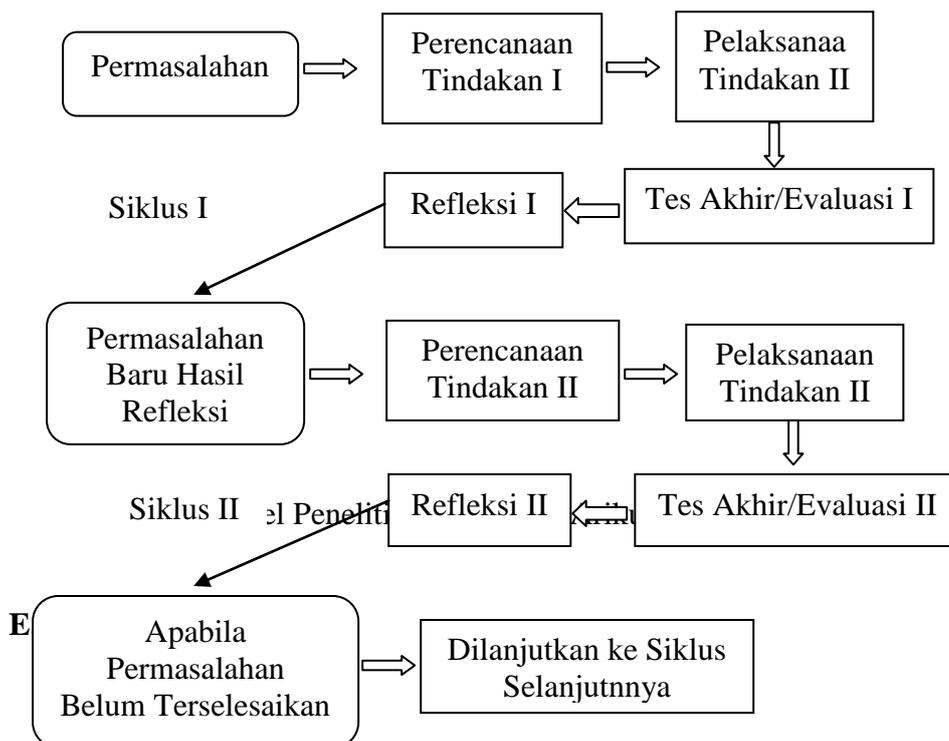
pembelajaran dan aktivitas siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung dikelas.

4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil tindakan yang telah dilaksanakan dan untuk memperbaiki langkah-langkah pada tindakan selanjutnya. Refleksi yang dilakukan meliputi:

- a. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap maam tindakan.
- b. Melakukan diskusi untuk membahas hasil evaluasi tentang rencana pembelajaran.
- c. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Bagan 2.1 Tahap dan Alur Penelitian



Peningkatan merupakan proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb): kini telah diadakan di bidang pendidikan.

2. Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak merupakan bagian dari keterampilan bahasa yang sangat sensual, sebab keterampilan menyimak merupakan dasar untuk menguasai suatu bahasa.

3. Cerita Pendek (Cerpen)

Cerita pendek (cerpen) adalah jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita tentang kehidupan manusia lewat tulisan pendek. 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.

4. Media Animasi

Media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran matematika yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

5. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2007:76) mendefinisikan instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data

agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes sebagai alat evaluasi pengukur ketercapaian kompetensi dalam pembelajaran dan pedoman observasi meliputi lembar observasi guru dan siswa.

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan instrumen antara lain; lembar observasi, format wawancara, dan alat evaluasi (soal). Observasi dilakukan dengan mengamati segala kejadian saat pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan setelah pembelajaran untuk mengetahui sikap dan perilaku siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media animasi. Tes dilakukan untuk mengetahui keberhasilan siswa menyelesaikan soal yang diberikan mengenai identifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media animasi.

6. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data di lapangan, peneliti menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media animasi. Sedangkan teknik nontes digunakan dengan maksud untuk mengetahui sikap siswa selama mengikuti pembelajaran yang terjadi sehubungan dengan pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media animasi. Teknik tes yang penulis gunakan adalah tes subjektif. Penulis memperoleh data tes subjektif selama siswa

mengikuti proses pembelajaran, yakni ketika siswa melakukan kegiatan mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media animasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Selain menyampaikan materi pembelajaran dan melakukan tes subjektif, penulis juga mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun aspek yang diobservasi adalah antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran, perhatian siswa terhadap penjelasan yang diberikan guru, keseriusan siswa dalam kegiatan pembelajaran, keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, respon atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, dan komentar yang diberikan siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan setiap akhir siklus di luar jam pelajaran. Wawancara tidak dilakukan pada semua siswa, tetapi dilakukan kepada siswa yang terlihat menonjol dalam peningkatan hasil mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media animasi bagi siswa yang mendapat nilai tertinggi, penurunan hasil mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media animasi bagi siswa yang mendapat nilai terendah, bersikap positif dalam kegiatan pembelajaran, dan bersikap negatif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa diminta menuliskan jawaban hasil wawancara tersebut di lembar jawaban yang telah disediakan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi foto diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh rekaman aktivitas atau perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran dalam bentuk dokumen gambar (foto). Dokumentasi foto ini akan memperkuat analisis penelitian pada setiap siklus. Selain itu, data yang diambil melalui dokumentasi foto ini juga memperjelas data yang lain yang hanya terdeskripsi melalui tulisan dan angka.

7. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Untuk data kualitatif yaitu hasil observasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis secara kualitatif. Sedangkan untuk data kuantitatif yaitu data mengenai hasil tes belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap karakteristik dari objek yang diteliti yang terdiri dari skor rata-rata, median, standar deviasi, tabel frekuensi, nilai minimum dan nilai maksimum yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus.

Teknik kuantitatif dipakai untuk menganalisis hasil tes subjektif siswa yang dilakukan pada setiap siklus. Nilai siswa pada setiap akhir siklus dijumlahkan kemudian dihitung dalam presentase dengan menggunakan rumus:

$$N P = \frac{R}{S M} \times 100$$

Keterangan :

$N P$ = Nilai dalam persen

R = Skor

S M = Skor maksimal ideal

Hasil yang diperoleh keseluruhan siswa pada siklus I dibandingkan dengan hasil yang diperoleh keseluruhan siswa pada siklus II untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak cerpen siswa satu kelas

8. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dianggap berhasil apabila kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media animasi mendapatkan nilai 70 ke atas. Peningkatan keterampilan siswa ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai yang diperoleh siswa dari siklus I ke siklus II. Nilai yang diperoleh siswa pada siklus II lebih tinggi daripada nilai yang diperoleh siswa pada siklus I. Antara siklus I dan siklus II peneliti menetapkan parameter untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa. Untuk mengetahui parameter yang peneliti tetapkan, perhatikanlah tabel di bawah ini.

Tabel 3.1. Aspek Penilaian dan Penskoran

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Alur atau plot	1-20
2.	Tokoh dan penokohan	1-20
3.	Latar	1-20
4.	Gaya bahasa	1-10
5.	Pencitraan	1-10
6.	Tema	1-10
7	Amanat	1-10

Tabel 3.2. Parameter Penelitian

No	Hasil yang Dicapai Siswa	Kategori
1	90 – 100	Sangat Tinggi

2	71 – 89	Tinggi
3	66 – 70	Sedang
4	41 – 65	Rendah
5	0 – 40	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media animasi kartun sebagai solusi dalam permasalahan pembelajaran di kelas sebagai upaya peningkatan kemampuan menyimak siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek. Penggunaan media animasi kartun dalam pembelajaran peningkatan kemampuan menyimak diawali dengan menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran serta pemberian motivasi belajar kepada siswa untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang akan diikuti sehingga pemikiran siswa tidak mengambang.

Upaya penanganan permasalahan pembelajaran menyimak cerpen dilakukan dalam bentuk tindakan dengan menggunakan sistem siklus atau lebih dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2009:16). Penelitian ini dilakukan dua siklus, pada tiap siklus terbagi ke dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan kemampuan menyimak dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi kartun. Data hasil penelitian adalah data yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa dengan menggunakan media film animasi kartun setelah pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan serta hasil angket respon siswa setiap akhir siklus.

Hasil dan pembahasan yang diperoleh dari dua siklus pelaksanaan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan Siklus I

Perencanaan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah membuat persiapan proses pembelajaran. Adapun persiapan yang dilakukan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan rencana kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti dan guru bidang studi.

Kegiatan peneliti meliputi (1) menyusun kisi-kisi pedoman pembuatan rencana pembelajaran, (2) berkolaborasi dengan guru menyusun rencana pembelajaran dengan media film animasi, (3) membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, (4) berkolaborasi dengan guru melakukan tes siklus I, dan (5) menganalisis hasil tes siklus I.

Pengamatan dilakukan terhadap kegiatan siswa dalam proses pembelajaran menyimak cerpen yakni dengan penggunaan media film animasi yang didasarkan pada tujuh hal pokok yaitu penentuan alur atau plot, penentuan tokoh dan penokohan, penentuan latar, penggunaan gaya bahasa, penentuan sudut pandang, penentuan tema, dan amanat yang disampaikan dalam film animasi.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap pelaksanaan identifikasi unsur cerita pendek menggunakan media animasi dalam peningkatan kemampuan menyimak cerpen siklus I, data proses penelitian diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Proses peningkatan kemampuan menyimak cerpen menggunakan media film animasi dilaksanakan selama 3 kali 2 kali pertemuan siklus dan satu kali pertemuan tes siklus I. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit. Kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan format observasi siswa yang telah ditetapkan sebelumnya. Gambaran proses pelaksanaan setiap pertemuan pada siklus I diuraikan seperti berikut ini.

1) Pertemuan Pertama Siklus I

Pada pertemuan pertama peneliti menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan yaitu identifikasi unsur cerita pendek. Penekanan pembelajaran pada pertemuan pertama ini adalah kemampuan awal menyimak cerita pendek film animasi yang berjudul “Saweri Gading”, menjelaskan pengertian cerita pendek, dan menentukan alur atau plot, menentukan tokoh dan penokohan dan menentukan latar pada cerita pendek. Langkah-langkah penggunaan materi pembelajaran identifikasi unsur cerpen diajarkan sesuai petunjuk rencana pembelajaran dengan menggunakan media film animasi.

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Berdasarkan perencanaan penelitian yang telah diterapkan maka pada pertemuan kedua materi pembelajaran yang diajarkan selanjutnya adalah menjelaskan gaya bahasa cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar, menentukan pencitraan cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar, menentukan tema cerita pendek yang dilihat/didengar, menentukan amanat cerita pendek yang dilihat/didengar.

3) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pada pertemuan ketiga ini dilakukan tes siklus I untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media film animasi yang dilaksanakan dengan alokasi waktu yang digunakan sama dengan pembelajaran biasanya yaitu selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit).

c. Tahap Observasi Siklus I

Pertemuan Pertama

Pada siklus I tercatat aktivitas siswa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan (observasi) terhadap aktivitas siswa pada pertemuan pertama disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Aktivitas Siswa pada Pertemuan Pertama Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Persentase Keaktifan %			Jumlah
		Aktif	Kurang Aktif	Tidak Aktif	
1.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	6 (19%)	8 (26%)	17 (55%)	31 (100%)
2.	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.	7 (22%)	8 (26%)	16 (52%)	31 (100%)
3.	Keseriusan siswa dalam kegiatan pembelajaran.	5 (16%)	10 (32%)	16 (52%)	31 (100%)
4.	Siswa kreatif saat pembelajaran berlangsung.	5 (16%)	9 (29%)	17 (55%)	31 (100%)
5.	Respons atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran.	6 (19%)	9 (29%)	16 (65%)	31 (100%)
6.	Komentar yang diberikan siswa selama pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media film animasi berlangsung.	6 (19%)	5 (16%)	20 (65%)	31 (100%)

Berdasarkan tabel 4.1. Hasil pengamatan (observasi) terhadap aktivitas siswa pada pertemuan pertama mulai pada kegiatan menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan. Terlihat dalam tabel siswa aktif sebanyak 6 orang (19%), siswa yang kurang aktif sebanyak 8 (26%) orang dan yang tidak aktif sebanyak 17 orang (55%). Menurut pengamatan peneliti hal ini disebabkan oleh kondisi psikologis siswa yang belum siap mengikuti pembelajaran karena berbeda dengan pembelajaran sebelumnya. Dimana sebelumnya hanya dengan guru bidang studinya kemudian berdua dengan peneliti sendiri.

Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran terdapat 7 orang (22%) siswa yang aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 8 orang

(26%), dan yang tidak aktif sebanyak 16 orang (52%). Menurut pengamatan peneliti hal ini disebabkan oleh kondisi kelas yang tidak kondusif. Banyaknya siswa yang ribut saat proses belajar mengajar berlangsung.

Pada kegiatan pembelajaran keseriusan siswa dalam kegiatan pembelajaran terdapat 5 orang (16%) yang aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 10 orang (32%), dan yang tidak aktif sebanyak 16 orang (55%). Menurut pengamatan peneliti banyak siswa yang tidak serius dalam kegiatan pembelajaran disebabkan oleh materi yang belum dipahami betul oleh siswa dan kebanyakan siswa melakukan aktivitas lain diluar materi.

Siswa kreatif saat pembelajaran berlangsung terdapat 5 orang (16%) siswa yang aktif, siswa yang kurang aktif terdapat 9 orang (29%), dan yang tidak aktif sebanyak 17 orang (55%). Menurut pengamatan peneliti banyak siswa yang tidak kreatif dalam proses pembelajaran disebabkan karena penjelasan mengenai materi belum begitu sesuai, siswa juga masih terlihat santai saat pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran respons atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, terdapat 6 orang (19%) siswa aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 9 orang (29%), dan 16 orang (52%) siswa yang tidak aktif, menurut pengamatan peneliti hal tersebut disebabkan oleh sikap siswa yang terkesan masih malu dan takut untuk berinteraksi saat pembelajaran berlangsung.

Pada saat siswa diminta memberikan komentar selama pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media film animasi berlangsung terdapat 6 orang (19%) siswa yang aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 5 orang (16%), dan 20 orang (65%) siswa yang tidak aktif. Hal tersebut disebabkan karena siswa masih saling mengharapkan siswa lain yang lebih menonjol untuk berkomentar akibatnya siswa yang lain kurang aktif dan tidak aktif dalam mengungkapkan komentar atau pendapatnya. Proses monoton seperti inilah yang dialami peneliti saat proses pembelajaran pertemuan pertama berlangsung.

Pertemuan Kedua

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pertemuan kedua disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2. Aktivitas Siswa pada Pertemuan Kedua Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Persentase Keaktifan %			Jumlah
		Aktif	Kurang Aktif	Tidak Aktif	
1.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	12 (39%)	6 (19%)	13 (42%)	31 (100%)
2.	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.	11 (35%)	7 (23%)	13 (42%)	31 (100%)
3.	Keseriusan siswa dalam kegiatan pembelajaran.	12 (39%)	9 (29%)	10 (32%)	31 (100%)
4.	Siswa kreatif saat pembelajaran berlangsung.	9 (29%)	11 (35%)	11 (35%)	31 (100%)
5.	Respons atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran.	9 (29%)	10 (32%)	12 (39%)	31 (100%)
6.	Komentar yang diberikan siswa selama pembelajaran	19 (61%)	7 (23%)	5 (16%)	31 (100%)

	mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media film animasi berlangsung.				
--	---	--	--	--	--

Berdasarkan tabel 4.2 hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pertemuan kedua mulai pada kegiatan menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Terlihat dalam tabel siswa aktif sebanyak 12 orang (39%), siswa yang kurang aktif sebanyak 6 orang (19 %) dan yang tidak aktif sebanyak 13 orang (42%). Menurut pengamatan peneliti hal ini disebabkan karena siswa masih bingung dengan materi yang berkelanjutan dari pertemuan sebelumnya.

Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran terdapat 11 orang (35%) siswa yang aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 7 orang (23%), dan yang tidak aktif sebanyak 13 orang (42%). Menurut pengamatan peneliti hal ini disebabkan oleh kondisi kelas yang tidak kondusif. Banyaknya siswa yang ribut saat proses belajar mengajar berlangsung.

Pada kegiatan pembelajaran keseriusan siswa dalam kegiatan pembelajaran terdapat 12 orang (39%) yang aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 9 orang (29%), dan yang tidak aktif sebanyak 10 orang (32%). Menurut pengamatan peneliti banyak siswa yang tidak serius dalam kegiatan pembelajaran disebabkan oleh materi yang belum dipahami betul oleh siswa dan kebanyakan siswa melakukan aktivitas lain diluar materi.

Siswa kreatif saat pembelajaran berlangsung terdapat 9 orang (29%) siswa yang aktif, siswa yang kurang aktif terdapat 11 orang (35%), dan yang tidak aktif sebanyak 11 orang (35%). Menurut pengamatan peneliti banyak siswa yang tidak kreatif dalam proses pembelajaran disebabkan karena siswa masih terlihat santai saat pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran respons atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, terdapat 9 orang (29%) siswa aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 10 orang (32%), dan 12 orang (39%) siswa yang tidak aktif, menurut pengamatan peneliti hal tersebut disebabkan oleh sikap siswa yang terkesan masih malu dan takut untuk berinteraksi saat pembelajaran berlangsung.

Komentar yang diberikan siswa selama pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media film animasi berlangsung terdapat 19 orang (61%) siswa yang aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 7 orang (23%), dan 5 orang (16%) siswa yang tidak aktif. Hal tersebut disebabkan karena siswa masih saling mengharapkan siswa lain yang lebih menonjol untuk berkomentar akibatnya siswa yang lain kurang aktif dan tidak aktif dalam mengungkapkan komentar atau pendapatnya.

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa siswa masih kurang memerhatikan pada saat pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan

menggunakan media film animasi. Oleh karena itu, kegiatan-kegiatan tersebut perlu diterapkan kembali pada siklus selanjutnya.

Observasi pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siklus I dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati dalam observasi ini meliputi perilaku yang ditunjukkan siswa selama mengikuti pembelajaran. Kegiatan observasi ini juga diperoleh data mengenai kemampuan siswa dalam menyimak unsur cerita pendek dalam film animasi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, secara keseluruhan proses pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek menggunakan media film animasi pada siklus I masih dikategorikan belum memuaskan.

d. Hasil Analisis Data Identifikasi Unsur Cerita Pendek Menggunakan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang Siklus I

Tes siklus I ini terdiri atas tujuh aspek penilaian kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek, yaitu (1) penentuan alur atau plot, (2) penentuan tokoh dan penokohan, (3) penentuan latar, (4) penentuan gaya bahasa, (5) penentuan sudut pandang, (6) penentuan tema, dan (7) penentuan amanat yang disampaikan pada film animasi yang disimak. Hasil analisis data identifikasi unsur cerita pendek menggunakan media animasi untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Perolehan Skor Aspek Penentuan Alur atau Plot Siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	16-20	-	-	-	$X = \frac{396}{31}$ $= 12,7$
Baik	11-15	20	300	65%	
Cukup	6-10	11	96	35%	
Kurang	1-5	-	-	-	
Jumlah		31	396	100%	12,7

Tabel 4.3 menunjukkan nilai rata-rata dalam aspek menentukan alur atau plot sebesar 12,7 dan termasuk kategori baik. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik 0%. Kategori baik sebanyak 20 siswa atau 65%. Siswa yang memperoleh skor kategori cukup sebanyak 11 orang atau 35%, dan siswa yang memperoleh nilai kurang 0%.

Tabel 4.4 Perolehan Skor Aspek Penentuan Tokoh dan Penokohan Siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	16-20	1	18	3%	$X = \frac{394}{31}$ $= 12,7$
Baik	11-15	18	270	58%	
Cukup	6-10	12	106	38,7%	
Kurang	1-5	-	-	-	
Jumlah		31	394	100%	12,7

Tabel 4.4 menunjukkan rata-rata skor dalam aspek penentuan tokoh dan penokohan sebesar 12,7 dan termasuk kategori baik. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak 1 siswa atau 3%.

Kategori baik sebanyak 18 siswa atau 58%. Siswa yang memperoleh skor kategori kurang tidak ada atau 0%.

Tabel 4.5 Perolehan Skor Aspek Penentuan Latar Siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	16-20	3	49	9,6%	$X = \frac{363}{31}$ $= 11,7$
Baik	11-15	10	150	32%	
Cukup	6-10	17	159	54,8%	
Kurang	1-5	1	5	3%	
Jumlah		31	363	100	11,7

Tabel 4.5 menunjukkan rata-rata skor dalam aspek penentuan latar sebesar 11,7 dan termasuk kategori cukup. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak 3 siswa atau 9,6%. Siswa yang memperoleh skor kategori baik sebanyak 10 siswa atau 32%. Siswa yang memperoleh skor kategori cukup sebanyak 17 siswa atau 54,8%. Siswa yang memperoleh skor kategori kurang sebanyak 1 siswa atau 3%.

Tabel 4.6 Perolehan Skor Aspek Penentuan Gaya Bahasa Siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	9-10	1	8	3%	$X = \frac{210}{31}$ $= 6,7$
Baik	7-8	25	197	80,6%	
Cukup	4-6	5	5	16%	
Kurang	1-3	-	-	-	

Jumlah	31	210	100%	6,7
---------------	-----------	------------	-------------	------------

Tabel 4.6 menunjukkan rata-rata skor dalam aspek penentuan gaya bahasa sebesar 6,7 dan termasuk kategori cukup. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak 1 siswa atau 3%. Kategori baik sebanyak 25 siswa atau 80,6%. Siswa yang memperoleh skor kategori cukup sebanyak 5 siswa atau 16%. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai kurang.

Tabel 4.7 Perolehan Skor Aspek Penentuan Pencitraan Siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	9-10	-	-	-	$X = \frac{226}{31}$ $= 7,2$
Baik	7-8	24	184	77%	
Cukup	4-6	7	42	22,5%	
Kurang	1-3	-	-	-	
Jumlah		31	226	100	7,2

Tabel 4.7 menunjukkan rata-rata skor dalam aspek penentuan pencitraan sebesar 7,2 dan termasuk kategori baik. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori baik sebanyak 24 siswa atau 77%. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori cukup sebanyak 7 siswa atau 22,5%. Tidak ada siswa yang memperoleh kategori sangat baik dan kurang.

Tabel 4.8 Perolehan Nilai Aspek Penentuan

Tema Siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	9-10	2	19	6%	$X = \frac{210}{31}$ $= 6,7$
Baik	7-8	12	92	38,7%	
Cukup	4-6	16	96	51,6%	
Kurang	1-3	1	3	3%	
Jumlah		31	210	100	6,7

Tabel 4.8 menunjukkan rata-rata skor dalam aspek penentuan tema pada film animasi sebesar 6,7 dan termasuk kategori cukup. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak 2 siswa atau 6%. Kategori baik sebanyak 12 siswa atau 38,7% Kategori cukup sebanyak 16 siswa atau 51,6%. Kategori kurang sebanyak 3 siswa atau 3%.

Tabel 4.9 Perolehan Nilai Aspek Penentuan Amanat yang Disampaikan Siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	9-10	2	18	6%	$X = \frac{241}{31}$ $= 7,7$
Baik	7-8	26	206	83,8%	
Cukup	4-6	3	17	9,6%	
Kurang	1-3	-	-	-	
Jumlah		31	241	100%	7,7

Tabel 4.9 menunjukkan nilai rata-rata skor dalam aspek penentuan amanat yang disampaikan sebesar 7,7 dan termasuk kategori baik. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak 2

siswa atau 6%. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori baik sebanyak 26 siswa atau 83,8%. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori cukup sebanyak 3 siswa atau 9,6%. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai dengan kategori kurang.

Tabel 4.10 Hasil Tes Kemampuan Identifikasi Cerita Pendek dalam Meningkatkan keterampilan Menyimak Menggunakan Media Animasi Siklus I

Kategori	Interval	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Tinggi	90 – 100	-	-	-	$X = \frac{2096}{31} = 67,6$
Tinggi	71 – 89	13	979	41,9%	
Sedang	66 – 70	2	135	6%	
Rendah	41 – 65	16	982	51,6%	
Sangat Rendah	0 – 40	-			
Jumlah		31	2096	100%	67,6

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa tes kemampuan menyimak siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siklus I mencapai nilai rata-rata 67,6 dan termasuk kategori rendah. Nilai rata-rata tersebut dapat dikatakan belum memuaskan karena belum mencapai nilai tinggi atau sangat tinggi. Dari 31 siswa yang diteliti, tidak ada satu orang siswa yang meraih kategori sangat tinggi, hanya 13 siswa atau sebesar 41,9% yang berhasil meraih kategori tinggi. Sementara itu, siswa yang meraih kategori sedang berjumlah 2 orang atau sebesar 6%. Selanjutnya, sebanyak 16 siswa atau 51,6% meraih kategori rendah dan tidak ada siswa yang meraih predikat sangat rendah.

Masih kurang maksimalnya kemampuan siswa dalam menyimak cerita pendek dimungkinkan karena media pembelajaran yang digunakan belum mampu diikuti dengan baik oleh siswa. Siswa masih butuh penyesuaian dengan media yang digunakan yaitu film animasi. Hasil tes tersebut merupakan penjumlahan skor dari tujuh aspek kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek.

e. Evaluasi

Evaluasi yang dimaksudkan adalah ketika siswa mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media pembelajaran film animasi agar dapat memudahkan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur yang terkandung dalam film animasi sehingga hasil yang diperoleh siswa dapat maksimal. Pada dasarnya, cerpen yang disimak merupakan penilaian berbasis kelas mengacu pada penilaian yang dilakukan secara objektif dalam aspek kognitif. Namun di satu sisi, penilaian secara afektif tetap diprioritaskan oleh peneliti. Setiap tindakan yang dilakukan siswa setelah dianalisis oleh peneliti akan diberikan tindak lanjut.

Siklus I materi pembelajaran difokuskan pada (1) penentuan alur atau plot, (2) penentuan tokoh dan penokohan, (3) penentuan latar, (4) penentuan gaya bahasa, (5) penentuan sudut pandang, (6) penentuan tema, dan (7) penentuan amanat yang disampaikan pada film animasi yang disimak. Penilaian yang dilakukan disesuaikan dengan indikator penilaian menyimak unsur cerita pendek yang telah disusun peneliti.

Peneliti dan guru secara kolaboratif memberikan nilai terhadap hasil pekerjaan hasil menyimak siswa. Hal ini dilakukan guna mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media film animasi. Hasilnya diperoleh perubahan yang signifikan berupa peningkatan aspek afektif pada siswa, yaitu siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur yang terkandung dalam cerita pendek pada film animasi yang ditayangkan.

f. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dibahas dan disimpulkan tentang temuan dan hasil penelitian siklus I. Pada akhir pembelajaran, kegiatan refleksi dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, dapat diakui bahwa pembelajaran memang belum lancar sehingga hasil yang dicapai belum mencapai target penilaian yang ditetapkan. Agar dapat mencapai hasil yang baik tersebut, pelaksanaan siklus II masih perlu dilakukan. Oleh karena itu, pelaksanaan siklus II dilakukan lebih cermat guna mengatasi kendala-kendala pada siklus I. Hal ini disebabkan kurangnya penjelasan secara rinci tentang identifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media animasi. Hal inilah yang menjadi salah satu bahan pertimbangan peneliti untuk melanjutkan pada siklus II.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan Siklus II

Pada siklus pertama masih ada proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang masih dianggap kurang maka aktivitas tindakan dilanjutkan pada siklus kedua. Perencanaan pembelajaran pada siklus kedua dirancang untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran pada siklus pertama. Pada siklus kedua, penggunaan media film animasi dalam pembelajaran menyimak dirancang kembali, khususnya terhadap materi pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek yang masih kategori rendah. Mengidentifikasi cerpen didasarkan pada tujuh aspek penilaian meliputi penentuan alur atau plot, penentuan tokoh dan penokohan, penentuan latar, gaya bahasa, sudut pandang, tema, dan amanat yang disampaikan dalam film animasi.

Perencanaan dalam PTK pada siklus II ini adalah membuat persiapan proses belajar mengajar dalam bentuk RPP dan rencana kegiatan yang dilakukan oleh peneliti.

b. Pelaksanaan Siklus II

Pembelajaran identifikasi unsur cerita pendek pada siklus kedua dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit. Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan format observasi siswa yang telah disediakan sebelumnya. Gambaran proses pelaksanaan setiap pertemuan diuraikan seperti berikut ini.

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Kegiatan pada pertemuan pertama siklus II, peneliti menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan yaitu mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media film animasi yang sama pada siklus I.

Penekanan pembelajaran pada pertemuan pertama ini adalah kemampuan menyimak cerita pendek film animasi yang berjudul “Saweri Gading”, menjelaskan pengertian cerita pendek, dan menentukan alur atau plot, menentukan tokoh dan penokohan dan menentukan latar pada cerita pendek. Langkah-langkah penggunaan materi pembelajaran identifikasi unsur cerpen diajarkan sesuai petunjuk rencana pembelajaran dengan menggunakan media film animasi.

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pada pertemuan kedua pelaksanaan kurang lebih sama pada pelaksanaan siklus sebelumnya yaitu materi pembelajaran yang diajarkan selanjutnya adalah menjelaskan gaya bahasa cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar, menentukan pencitraan cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar, menentukan tema cerita pendek yang dilihat/didengar, menentukan amanat cerita pendek yang dilihat/didengar.

3) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pada pertemuan ketiga ini dilakukan tes siklus II untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media film animasi yang dilaksanakan dengan alokasi waktu yang digunakan sama dengan pembelajaran biasanya yaitu selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit), kemudian membandingkan dengan hasil teks kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siklus I.

c. Tahap Observasi Siklus II

Pada siklus II tercatat aktivitas siswa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan (observasi) terhadap aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus II disajikan pada tabel berikut.

Pertemuan Pertama Siklus II

Tabel 4.11 Aktivitas Siswa pada Pertemuan Pertama Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Persentase Keaktifan %			Jumlah
		Aktif	Kurang Aktif	Tidak Aktif	
1.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	20 (66%)	7 (23%)	4 (13%)	31 (100%)
2.	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.	22 (71%)	3 (10%)	5 (16%)	31 (100%)
3.	Keseriusan siswa dalam kegiatan pembelajaran.	16 (52%)	3 (10%)	12 (39%)	31 (100%)
4.	Siswa kreatif saat pembelajaran berlangsung.	22 (71%)	4 (13%)	5 (16%)	31 (100%)

5.	Respons atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran.	26 (84%)	4 (13%)	1 (3%)	31 (100%)
6.	Komentar yang diberikan siswa selama pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media film animasi berlangsung.	23 (74%)	5 (16%)	3 (100%)	31 (100%)

Berdasarkan tabel 4.11 hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pertemuan pertama mulai pada kegiatan menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Terlihat dalam tabel siswa aktif sebanyak 20 orang (66%), siswa yang kurang aktif sebanyak 7 (23%) orang dan yang tidak aktif sebanyak 4 orang (13%). Menurut pengamatan peneliti hal tersebut disebabkan karena siswa sudah menerima materi sebelumnya jadi rasa canggung siswa berkurang.

Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran terdapat 22 orang (71%) siswa yang aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 3 orang (10%), dan yang tidak aktif sebanyak 5 orang (16%). Menurut pengamatan peneliti hal ini disebabkan oleh kondisi kelas yang tidak kondusif. Banyaknya siswa yang tidak memerhatikan saat proses belajar mengajar berlangsung.

Pada kegiatan keseriusan siswa dalam kegiatan pembelajaran terdapat 16 orang (52%) yang aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 3 orang (10%), dan yang tidak aktif sebanyak 12 orang (36%). Menurut

pengamatan peneliti banyak siswa yang masih tidak serius dalam kegiatan pembelajaran dengan melakukan aktivitas lain diluar materi.

Siswa kreatif saat pembelajaran berlangsung terdapat 22 orang (71%) siswa yang aktif, siswa yang kurang aktif terdapat 4 orang (13%), dan yang tidak aktif sebanyak 5 orang (16%). Menurut pengamatan peneliti masih banyak siswa yang tidak kreatif dalam proses pembelajaran disebabkan karena penjelasan mengenai materi belum begitu sesuai, siswa juga masih terlihat santai saat pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran respons atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, terdapat 26 orang (84%) siswa aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 4 orang (13%), dan 1 orang (3%) siswa yang tidak aktif. Menurut pengamatan peneliti hal tersebut disebabkan oleh sikap siswa yang terkesan masih takut untuk berinteraksi saat pembelajaran berlangsung.

Pada saat siswa diminta memberikan komentar selama pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek berlangsung terdapat 23 orang (74%) siswa yang aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 5 orang (16%), dan 3 orang (10%) siswa yang tidak aktif. Hal tersebut disebabkan karena siswa masih saling mengharapkan siswa lain yang lebih menonjol untuk berkomentar.

Pengamatan oleh peneliti sebagai laporan proses peneliti dalam peningkatan kemampuan menyimak cerpen dengan menggunakan

media pembelajaran film animasi pada pertemuan pertama siklus II secara umum mengalami peningkatan dibanding siklus I.

Pertemuan Kedua Siklus II

Aktivitas pembelajaran pada pertemuan kedua sekaligus terakhir dari siklus disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.12 Aktivitas Siswa pada Pertemuan Kedua Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Persentase Keaktifan %			Jumlah
		Aktif	Kurang Aktif	Tidak Aktif	
1.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	26 (84%)	4 (13%)	1 (3%)	31 (100%)
2.	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.	25 (81%)	5 (16%)	1 (3%)	31 (100%)
3.	Keseriusan siswa dalam kegiatan pembelajaran.	27 (87%)	3 (10%)	1 (3%)	31 (100%)
4.	Siswa kreatif saat pembelajaran berlangsung.	25 (81%)	4 (13%)	2 (6%)	31 (100%)
5.	Respons atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran.	27 (87%)	3 (10%)	1 (3%)	31 (100%)
6.	Komentar yang diberikan siswa selama pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media film animasi berlangsung.	27 (87%)	3 (10%)	1 (3%)	31 (100%)

Sumber: Hasil Observasi Peneliti.

Berdasarkan tabel 4.12 hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pertemuan kedua mulai pada kegiatan menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Terlihat dalam tabel siswa aktif sebanyak 26 orang (84%), siswa yang kurang aktif sebanyak 4

(13%) orang dan yang tidak aktif sebanyak 1 orang (3%). Menurut pengamatan peneliti pada pertemuan kedua siklus II mengalami peningkatan. Hal tersebut disebabkan karena siswa merasa mendapat pelajaran baru yang unik dan tidak membosankan.

Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran terdapat 25 orang (81%) siswa yang aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 5 orang (16%), dan yang tidak aktif sebanyak 1 orang (3%). Menurut pengamatan peneliti pada pertemuan kedua siklus II mengalami peningkatan, banyak siswa yang aktif saat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh kondisi kelas mampu dikuasai oleh peneliti. Peneliti mampu mengarahkan siswa dengan baik dan sistematis.

Pada kegiatan keseriusan siswa dalam proses pembelajaran terdapat 27 orang (87%) yang aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 3 orang (10%), dan yang tidak aktif sebanyak 1 orang (3%). Menurut pengamatan peneliti banyak siswa yang aktif saat proses pembelajaran karena saat peneliti memerhatikan siswa yang kurang dan tidak aktif maka peneliti langsung mendatangi dan mengarahkan dengan baik.

Siswa kreatif saat pembelajaran berlangsung terdapat 25 orang (81%) siswa yang aktif, siswa yang kurang aktif terdapat 2 orang (10%), dan yang tidak aktif sebanyak 2 orang (6%). Menurut pengamatan peneliti banyak siswa yang kreatif dalam proses pembelajaran disebabkan karena media pembelajaran film animasi yang diberikan mampu menarik perhatian siswa.

Pada kegiatan pembelajaran respons atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, terdapat 28 orang (87%) siswa aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 2 orang (10%), dan 1 orang (3%) siswa yang tidak aktif. Menurut pengamatan peneliti pertemuan kedua siklus II mengalami peningkatan pada siswa aktif karena rasa takut siswa mulai berkurang, siswa merasa bermain sambil belajar.

Pada saat siswa diminta memberikan komentar selama pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media film animasi berlangsung terdapat 27 orang (87%) siswa yang aktif, siswa yang kurang aktif sebanyak 2 orang (10%), dan 1 orang (3%) siswa yang tidak aktif.

Proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan selama dua kali pertemuan dengan menggunakan media film animasi dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Pengamatan oleh peneliti sebagai laporan proses peneliti dalam peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media film animasi berdasarkan pada pertemuan kedua siklus II secara umum mengalami peningkatan dibanding siklus I.

Berdasarkan hasil observasi, kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek pada siklus II ini sudah sangat baik. Umumnya, siswa sudah dapat menguasai materi yang guru berikan. Proses peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita

pendek siklus II lebih baik dari pada proses pembelajaran siklus I karena siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

d. Hasil Analisis Data Identifikasi Unsur Cerita Pendek Menggunakan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang Siklus II

Tes siklus II ini terdiri atas tujuh aspek penilaian kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek, yaitu (1) penentuan alur atau plot, (2) penentuan tokoh dan penokohan, (3) penentuan latar, (4) penentuan gaya bahasa, (5) penentuan sudut pandang, (6) penentuan tema, dan (7) penentuan amanat yang disampaikan pada film animasi yang disimak. Hasil analisis data identifikasi unsur cerita pendek menggunakan media animasi untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.13 Perolehan Skor Aspek Penentuan Alur atau Plot Siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik T	16-20	18	297	58%	$X = \frac{597}{31}$ $= 19$
Baik a	11-15	13	300	41,9%	
Cukup	6-10	-	-	-	
Kurang	0-5	-	-	-	
Jumlah		31	597	100%	19

Tabel 4.13 menunjukkan rata-rata skor dalam aspek penentuan alur atau plot sebesar 19 dan termasuk kategori sangat baik. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak 18 siswa atau

58%. Kategori baik sebanyak 13 siswa atau 41,9%. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai cukup dan kurang.

Tabel 4.14 Perolehan Skor Aspek Penentuan Tokoh dan Penokohan Siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	16-20	17	326	54,8%	$X = \frac{516}{31}$ $= 16,6$
Baik	11-15	14	190	45%	
Cukup	6-10	-	-	-	
Kurang	0-5	-	-	-	
Jumlah		31	516	100%	16,6

el 4.14 menunjukkan rata-rata skor dalam aspek penentuan tokoh dan penokohan sebesar 16,6 dan termasuk kategori sangat baik. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak 17 siswa atau 54,8%. Kategori baik sebanyak 14 siswa atau 45%. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai cukup dan nilai kurang.

Tabel 4.15 Perolehan Skor Aspek Penentuan Latar Siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	16-20	11	196	35%	$X = \frac{469}{31}$ $= 15$
Baik	11-15	15	225	48%	
Cukup	6-10	5	48	16%	
Kurang	0-5	-	-	-	
Jumlah		31	469	100%	15

Tabel 4.15 menunjukkan rata-rata skor dalam aspek penentuan latar sebesar 15 dan termasuk kategori baik. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak 11 siswa atau 35%. Kategori baik sebanyak 15 siswa atau 48%. Kategori cukup sebanyak 5 siswa atau 16%. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai kurang.

Tabel 4.16 Perolehan Skor Aspek Penentuan Gaya Bahasa Siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	9-10	18	170	58%	$X = \frac{273}{31}$ $= 8,8$
Baik	7-8	13	103	41,9%	
Cukup	4-6	-	-	-	
Kurang	1-3	-	-	-	
Jumlah		31	273	100%	8,8

Tabel 4.16 menunjukkan rata-rata skor dalam aspek penentuan penggunaan gaya bahasa sebesar 8,8 dan termasuk kategori baik. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak 18 siswa atau 58%. Kategori baik sebanyak 13 siswa atau 41,9%. Tidak ada siswa yang memperoleh kategori cukup dan kurang.

Tabel 4.17 Perolehan Nilai Aspek Penentuan Pencitraan Siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	9-10	20	185	64,5%	$X = \frac{272}{31}$ $= 8,7$
Baik	7-8	11	87	35%	
Cukup	4-6	-	-	-	
Kurang	1-3	-	-	-	

Jumlah	31	272	100%	8,7
---------------	-----------	------------	-------------	------------

Tabel 4.17 menunjukkan rata-rata skor dalam aspek penentuan pencitraan sebesar 8,7 dan termasuk kategori baik. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak 20 siswa atau 64,5%. Kategori baik sebanyak 11 siswa atau 35%. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai cukup dan kurang.

Tabel 4.18 Perolehan Nilai Aspek Penentuan Tema Siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	9-10	16	147	51,6%	$X = \frac{267}{31}$ $= 8,6$
Baik	7-8	15	120	48%	
Cukup	4-6	-	-	-	
Kurang	1-3	-	-	-	
Jumlah		31	267	100%	8,6

Tabel 4.18 menunjukkan rata-rata skor dalam aspek penentuan tema dengan cerita sebesar 8,6 termasuk kategori baik. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak 16 siswa atau 51,6%. Kategori baik sebanyak 15 siswa atau 48%. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai cukup dan kurang kurang.

Tabel 4.19 Perolehan Nilai Aspek Penentuan Amanat yang Disampaikan Siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Baik	9-10	24	223	77%	$X = \frac{279}{31}$
Baik	7-8	7	56	22,5%	

Cukup	4-6	-	-	-	= 9
Kurang	1-3	-	-	-	
Jumlah		31	279	100%	9

Tabel 4.19 menunjukkan rata-rata skor dalam aspek penentuan amanat sebesar 9 dan termasuk kategori sangat baik. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak 24 siswa atau 77%. Kategori baik sebanyak 7 siswa atau 22,5%. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai cukup dan kurang.

Tabel 4.20 Hasil Tes Kemampuan Identifikasi Cerita Pendek dalam Meningkatkan keterampilan Menyimak Menggunakan Media Film Animasi Siklus II

Kategori	Interval	Frekuensi	Nilai	%	Keterangan
Sangat Tinggi	90 – 100	11	1029	35%	$X = \frac{2652}{31}$ $= 85,5$
Tinggi	71 – 89	19	1553	61%	
Sedang	66 – 70	1	70	3%	
Rendah	41 – 65	-	-	-	
Sangat Rendah	0 – 40	-	-	-	
Jumlah		31	2652	100%	85,5

Pada tabel 4.20 di atas menunjukkan bahwa tes kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media film animasi didapat nilai rata-rata 85,5 dan termasuk kategori tinggi. Nilai rata-rata tersebut dapat dikatakan sesuai dengan target peneliti yakni mendapat nilai rata-rata kelas 70. Dari 31 siswa, ada 11 siswa atau 35%

yang mendapat kategori sangat tinggi. Siswa yang mendapat nilai kategori tinggi sebanyak 19 siswa atau 61%. Siswa yang mendapat nilai kategori sedang sebanyak 1 siswa atau 3%. Tidak ada siswa yang mendapat nilai rendah dan sangat rendah.

e. Tahap Evaluasi Siklus II

Evaluasi yang dimaksudkan adalah kemampuan menyimak siswa dengan menggunakan media pembelajaran film animasi agar dapat memudahkan siswa mengidentifikasi unsur cerita pendek sehingga hasil yang diperoleh siswa dapat maksimal. Pada dasarnya, menyimak cerita pendek merupakan penilaian berbasis kelas mengacu pada penilaian yang dilakukan secara objektif dalam aspek kognitif. Namun di satu sisi, penilaian secara afektif tetap diprioritaskan oleh peneliti. Setiap tindakan yang dilakukan siswa setelah dianalisis oleh peneliti akan diberikan tindak lanjut.

Siklus II materi pembelajaran difokuskan pada: (1) penentuan alur atau plot, (2) penentuan tokoh dan penokohan, (3) penentuan latar, (4) penentuan gaya bahasa, (5) penentuan sudut pandang, (6) penentuan tema, dan (7) penentuan amanat yang disampaikan pada film animasi yang disimak. Penilaian yang dilakukan disesuaikan dengan indikator penilaian menyimak cerpen yang telah disusun peneliti sebelum penelitian dilaksanakan.

Peneliti dan guru secara kolaboratif memberikan nilai terhadap hasil menyimak cerita pendek siswa. Hal ini dilakukan guna mengetahui

keberhasilan siswa dalam pembelajaran menyimak dan dilakukan refleksi kembali sesuai dengan media pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya yakni film animasi. Hasilnya, diperoleh perubahan yang signifikan berupa peningkatan aspek afektif pada diri siswa, yaitu siswa dapat mengidentifikasi dan menemukan unsur-unsur yang terkandung dalam film animasi yang ditayangkan. Selain itu, melalui media pembelajaran film animasi dapat menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran,

f. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, dinyatakan bahwa melalui media film animasi dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Hal ini dilakukan karena selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran, siswa aktif pada semua aktivitas pembelajaran. Kendala-kendala yang diperoleh pada siklus I telah dimaksimalkan pada siklus II, baik dalam proses pembelajaran maupun hasil kemampuan menyimak siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek telah mencapai hasil maksimal.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian mengidentifikasi unsur cerita pendek menggunakan media film animasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II serta didukung observasi aktivitas siswa.

Berdasarkan hasil observasi aktifitas siswa yang dilakukan peneliti, secara keseluruhan proses pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek

menggunakan media film animasi pada siklus I masih dikategorikan belum memuaskan. Aspek yang diamati dalam observasi ini meliputi perilaku yang ditunjukkan siswa selama mengikuti pembelajaran. Kegiatan observasi ini juga diperoleh data mengenai kemampuan siswa dalam menyimak unsur cerita pendek dalam film animasi. Sedangkan pada siklus II sudah sangat baik. Umumnya, siswa sudah dapat menguasai materi yang guru berikan. Proses peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek siklus II lebih baik dari pada proses pembelajaran siklus I karena siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil mengidentifikasi unsur cerita pendek siswa dengan menggunakan media pembelajaran film animasi, dari 31 siswa pada siklus I. Aspek penentuan alur atau plot mencapai nilai rata-rata 12,7. Meskipun sudah ada usaha untuk menentukan alur dengan baik, tetapi siswa masih kurang menyimak film animasi yang ditayangkan. Ini disebabkan karena sebagian siswa hanya mendengarkan saja tanpa menyimak dengan seksama film animasi yang ditayangkan. Aspek penentuan tokoh dan penokohan mencapai nilai rata-rata 12,7. Masih tidak tampak peran setiap pelaku yang ada dalam film animasi yang simak oleh siswa. Hal itu disebabkan oleh siswa masih kurang mampu untuk menyimak watak setiap pelaku (tokoh) dalam film animasi yang ditampilkan. Aspek penentuan latar mencapai nilai rata-rata 11,7. Hal ini jelas bahwa siswa kurang memerhatikan film animasi yang ditayangkan, latar yang diungkapkan siswa setelah menyimak film animasi masih kurang sesuai dengan film animasi yang ditampilkan. Aspek penentuan

gaya bahasa mencapai nilai rata-rata 6,7. Hal ini karena siswa masih kurang memerhatikan dan menyimak gaya bahasa pada film animasi yang ditayangkan. Aspek penentuan pencitraan mencapai nilai rata-rata 7,2. Aspek penentuan tema dalam menyimak unsur cerita pendek mencapai rata-rata 6,7. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih belum menyimak dengan baik cerita film animasi yang ditampilkan. Aspek penentuan amanat dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek nilai rata-rata 7,7. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih belum bisa menyampaikan kembali amanat yang di simak dalam tayangan film animasi.

Dari 31 responden dalam penelitian ini terdapat 13 siswa yang mendapatkan tinggi. Siswa tersebut mendapat nilai rata-rata kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek film animasi yang disimak dengan rentang 71-89. Didukung dengan nontes hasil pengamatan penelitian menunjukkan siswa tersebut mempunyai angka presentase kurang konsentrasi dalam pembelajaran dibandingkan dengan siswa lain yang presentasinya mendapat lebih baik. Dari hasil wawancara, siswa tersebut belum betul-betul paham dengan materi yang diajarkan. Terdapat 2 orang yang mendapat nilai sedang dan 16 orang yang mendapat nilai rendah karena mereka hanya keluar masuk kelas saat dijelaskan materi pembelajaran, selain itu sebagian juga yang memang tidak suka menyimak film animasi, dikarenakan tidak menyukai film animasi yang ditayangkan. Tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori tinggi.

Berdasarkan analisis hasil mengidentifikasi unsur cerita pendek menggunakan media pembelajaran film animasi, pada siklus II dari 31 siswa yang diteliti dalam penelitian ini, pada aspek penentuan alur mencapai nilai rata-rata 19. Hal ini berarti alur yang diungkapkan oleh siswa sudah sesuai dengan alur dalam film animasi yang ditayangkan. Pada aspek ini terjadi peningkatan sebesar 46%. Pada aspek penentuan tokoh dan penokohan mencapai nilai rata-rata 16,6. Hal ini berarti siswa sudah baik dalam menyimak watak setiap pelaku dalam film animasi yang ditayangkan. Pada aspek ini terjadi peningkatan sebesar 54,8%. Pada aspek penentuan latar mencapai nilai rata-rata 15. Hal ini berarti penentuan latar yang ditentukan oleh siswa sudah sesuai dengan film animasi yang ditampilkan. Pada aspek ini terjadi peningkatan sebesar 35%. Pada aspek gaya bahasa mencapai nilai rata-rata 8,8. Hal ini berarti siswa telah menentukan gaya bahasa yang sesuai dengan film yang disimak oleh siswa. Pada aspek ini terjadi peningkatan sebesar 58%. Pada aspek pencitraan mencapai nilai rata-rata 8,7. Pada aspek ini terjadi peningkatan sebesar 64,5%. Pada aspek kesesuaian tema dan isi mencapai rata-rata 8,6 dan terjadi peningkatan sebesar 51,6%. Hal ini berarti siswa sudah mampu menyimak dengan baik cerita dalam film animasi yang ditayangkan. Dan pada aspek yang terakhir adalah amanat mencapai rata-rata 9 dan terjadi peningkatan sebesar 77%. Hal ini berarti siswa sudah menyimak dengan baik film animasi yang ditayangkan.

Dari analisis di atas jumlah 31 responden dalam penelitian ini, ada 1 siswa yang mendapatkan nilai sedang, 19 siswa mendapatkan nilai baik, dan

11 siswa yang mendapatkan nilai sangat baik. Didukung oleh data nontes hasil pengamatan pada siklus II ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan keterampilan menyimak unsur cerita pendek dengan media pembelajaran film animasi yang ditayangkan. Dari hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa sudah mulai senang dalam menyimak film animasi meskipun terkadang mereka masih ada hambatan dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek yang disimak.

Persentase kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek siswa dengan menggunakan media pembelajaran film animasi berdasarkan uraian pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pendek menggunakan media pembelajaran film animasi dapat dijelaskan bahwa pada siklus I dari jumlah 31 siswa, baru 13 siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, berarti masih ada 18 siswa yang belum tuntas nilai rata-rata kelas 67,6 setelah dilakukan perbaikan mengalami kenaikan menjadi 85,5. Siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar pada siklus I adalah 13 siswa pada siklus II menjadi 30 siswa, 1 siswa yang memperoleh hasil sedang dan dinyatakan berhasil. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Slamet Tri Hartanto (2007:8), "Setiap media sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Untuk memperoleh hasil yang optimal, pemilihan media di antaranya perlu memperhatikan jumlah siswa atau besar kecilnya kelas". Ini disebabkan oleh dua faktor yang memengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi pengetahuan siswa, sikap, konsentrasi,

motivasi, kondisi, dan minat siswa. Adapun faktor eksternal mencakup gangguan tempat siswa belajar dan suasana kelas.

Hasil penelitian ini, didukung oleh hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Festia Gaby Disa Putri (2017) dengan judul penelitian “Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek dengan Menggunakan Media Audio Visual Film Animasi Pada Siswa Kelas VB SD N Kasihan Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media audio visual film animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa kelas VB SD N Kasihan Tahun Ajaran 2016/2017. Peningkatan proses pembelajaran terlihat pada antusias siswa selama mengikuti proses pembelajaran menyimak cerita pendek dengan menggunakan media audio visual film animasi. Peningkatan nilai rata-rata keterampilan menyimak cerita pendek pada siklus I sebesar 13,99, yang kondisi awal 59,56 meningkat menjadi 73,55 dan pada siklus II meningkat sebesar 20,49, yang kondisi awal 59,56 meningkat menjadi 80,05. Sedangkan dalam penelitian ini nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 67,6 setelah dilakukan perbaikan mengalami kenaikan pada siklus II menjadi 85,5.

Selain relevansi penelitian diatas, penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Halimatus (2017) melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Siswa Kelas V MI Al-Hikmah Jakarta”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan terdapat

pengaruh yang baik dari penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V MI Al-Hikmah Jakarta. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media animasi audio visual memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi yaitu 88.25 dari kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional yaitu sebesar 80.80. Pengujian hipotesis kedua kelas menggunakan Independent Samples t-Test dan diperoleh nilai lebih besar dari pada yaitu $2.65 > 2.00$.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan menggunakan media pembelajaran film animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IX SMP 1 Mattiro Sompe Pinrang.

Hal ini ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan skor rata-rata hasil identifikasi unsur cerita pendek dengan media pembelajaran film animasi. Pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 67,6.

Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan menjadi 85,5. Siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar pada siklus I adalah 13 siswa pada siklus II menjadi 30 siswa dari 31 siswa dalam penelitian ini.

B. Saran

1. Bagi Guru

Hendaknya guru mampu menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan, dan guru juga dituntut untuk dapat menerapkan media pembelajaran dengan benar.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP 1 Mattiro Sompe Pinrang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, Gustinawati. 2014. *Pengaruh Media Film Animasi terhadap Pemahaman Konsep Siswa (Kuasi Eksperimen di SMA N 2 Cibinong)*. (Online), Skripsi (<http://www.repository.uinjkt.ac.id>, diakses 8 Januari 2017).
- Arief, S. Sardiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asih, Sulastri. 2010. *Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Intrinsik Dongeng dengan Metode Jigsaw pada Siswa Kelas V SDN Bandardawung 03 Tawangmangu Tahun Ajaran 2009/2010*. (Online), Skripsi (<http://digilibi.uns.ac.id>, diakses 8 Januari 2017).
- Azhar, Arsyad, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawalli Pers.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.\
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia.
- Dina, Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss.
- Eko, Sugiarto. 2013. *Cara Mudah Menulis Pantun, Puisi, Cerpen*. Yogyakarta: Khitah Publishing.
- Festia, Gaby Disa Putri. 2017. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek dengan Menggunakan Media Audio Visual Film Animasi pada Siswa Kelas VB SDN Kasihan Tahun Ajaran 2016/2017*. (Online), Skripsi (<http://eprints.uny.ac.id>), diakses 8 Januari 2017).
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Halimatus, Sa'diah. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Siswa Kelas V MI Al-Hikmah Jakarta*. Online), Skripsi (<http://repository.uinjkt.ac.id>), diakses 8 Januari 2017).
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Suhartina. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membuat Sinopsis dari Sebuah Cerpen dengan Penggunaan Audio Visual Siswa Kelas VII SMP Wahyu Makassar*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar.

Suyadi. 2013. *Paduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press.

Wina, Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Wina, Sanjaya. S 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kanana Perdana Media Group.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I

Sekolah : SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : IX

Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

- KI-1** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut.
- KI-2** : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI-3** : Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan terjadi tampak mata.
- KI-4** : Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menyimak, menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur cerita pendek yang dilihat/didengar.	3.3.1 Mengidentifikasi unsur cerita pendek.
	3.3.2 Menjelaskan pengertian cerita pendek.
	3.3.3 Menentukan alur atau plot pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.4 Menentukan tokoh dan penokohan pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.5 Menentukan latar pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.6 Menjelaskan gaya bahasa pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.7 Menentukan pencitraan cerita pendek pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.8 Menentukan tema cerita pendek pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.9 Menentukan amanat cerita pendek pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.10 Menceritakan kembali isi cerita pendek yang dilihat/didengar.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, siswa dapat:

- a. Mengidentifikasi unsur cerita pendek.

- b. Menjelaskan pengertian cerita pendek.
- c. Menentukan alur atau plot pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
- d. Menentukan tokoh dan penokohan pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
- e. Menentukan latar pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
- f. Menjelaskan gaya bahasa pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
- g. Menentukan pencitraan cerita pendek pada film animasi yang dilihat/didengar.
- h. Menentukan tema cerita pendek pada film animasi yang dilihat/didengar.
- i. Menentukan amanat cerita pendek pada film animasi yang dilihat/didengar.
- j. Menceritakan kembali isi cerita pendek yang dilihat/didengar

D. Materi Pembelajaran

- 1. Identifikasi Cerita Pendek
 - a. Pengertian Cerita Pendek.
 - b. Unsur-unsur Teks Cerita Pendek

E. Metode Pembelajaran

Saintifik

F. Media dan Sumber Belajar

- 1. Media
 - Video cerita pendek (film animasi Saweri Gading)
- 2. Sumber Belajar

- a. Buku Siswa (Fairul Zabadi dkk, 2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif).
- b. Buku Guru (Fairul Zabadi dkk, 2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif).
- c. Internet.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
 - a. Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi dan pembelajaran sebelumnya.
 - b. Peserta didik dipandu guru mengamati kompetensi yang akan dicapai.
 - c. Peserta didik menerima penyampaian garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan
 - d. Peserta didik menerima penyampaian lingkup penilaian.
 - e. Pedahuluan awal guru menampilkan video “Saweri Gading” sebagai penambah wawasan dan pengetahuan siswa, sebagai daya tarik pembelajaran.
2. Kegiatan Inti (100 menit)
 - a. Peserta didik ditunjukkan film animasi “Saweri Gading”
 - b. Peserta didik mengamati film animasi “Saweri Gading”
 - c. Peserta didik bersama guru menemukan hal-hal apa saja yang ditemukan dalam film animasi yang berjudul “Saweri Gading”.
 - d. Setelah mencermati film animasi peserta didik menyusun pertanyaan tentang hal berkaitan dengan film animasi yang ditampilkan.
 - e. Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait tentang unsur-unsur cerita film animasi “Saweri Gading”
 - f. Peserta didik menemukan pengertian cerita pendek.
 - g. Peserta didik menentukan ciri-ciri tokoh yang terdapat dalam film animasi “Saweri Gading”.
 - h. Peserta didik menyajikan hasil menyimak cerita pendek dari film animasi “Saweri Gading” di depan kelas secara bergantian dan yang lain memberi tanggapan atau komentar.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Peserta didik bersama guru menyimpulkan butir-butir pokok tentang film animasi yang ditayangkan.
- b. Peserta didik bersama guru melakukan identifikasi keunggulan dan kelemahan kegiatan pembelajaran identifikasi cerita pendek dengan media film animasi.
- c. Peserta didik menerima umpan balik dalam proses pembelajaran.
- d. Peserta didik menerima tugas dari guru mencari contoh cerita pendek dalam bentuk film animasi.
- e. Peserta didik menerima penyampaian guru tentang kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya berdasarkan pengalaman yang paling mengesankan.

H. Penilaian

1. Format Penilaian Sikap

NO	NAMA SISWA	SPIRITUAL				JUJUR				SANTUN				PERCAYA DIRI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

2. Rubrik Penilaian Sikap

Rubrik	Skor
Sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan	1

Menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten	2
Menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten	3
Menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan secara terus- menerus dan ajeg/konsisten	4

Nilai = skor yang diperoleh : skor maksimal x 100

3. Rubrik Penskoran Kinerja

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	<p><i>Identifikasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat mengenali objek yang dideskripsikan. - Dapat menemukan informasi umum tentang objek. - Tidak terdapat kesalahan dalam menyimak. 	
2.	<p><i>Deskripsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat penjelasan terperinci fisik objek - Terdapat perincian beberapa bagian dari objek - Tidak terdapat kesalahan dalam menyimak 	

Pinrang, 2018

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa Peneliti

.....

Karmila

NIP:

NIM: 10533761014

Mengetahui:

Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang

(.....)

NIP:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II

Sekolah : SMP SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : IX

Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

I. Kompetensi Inti

- KI-1** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut.
- KI-2** : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI-3** : Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-4** : Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menyimak, menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang

dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

J. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur cerita pendek yang dilihat/didengar.	3.3.1 Mengidentifikasi unsur cerita pendek.
	3.3.2 Menjelaskan pengertian cerita pendek.
	3.3.3 Menentukan alur atau plot pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.4 Menentukan tokoh dan penokohan pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.5 Menentukan latar pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.6 Menjelaskan gaya bahasa pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.7 Menentukan pencitraan cerita pendek pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.8 Menentukan tema cerita pendek pada film animasi yang dilihat/didengar.
	3.3.9 Menentukan amanat cerita pendek pada film animasi yang dilihat/didengar. 3.3.8 Menceritakan kembali isi cerita pendek yang dilihat/didengar.

K. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, siswa dapat:

- k. Mengidentifikasi unsur cerita pendek.
- l. Menjelaskan pengertian cerita pendek.
- m. Menentukan alur atau plot pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
- n. Menentukan tokoh dan penokohan pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
- o. Menentukan latar pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
- p. Menjelaskan gaya bahasa pada cerita pendek dengan menunjukkan buktinya pada film animasi yang dilihat/didengar.
- q. Menentukan pencitraan cerita pendek pada film animasi yang dilihat/didengar.
- r. Menentukan tema cerita pendek pada film animasi yang dilihat/didengar.
- s. Menentukan amanat cerita pendek pada film animasi yang dilihat/didengar.
- t. Menceritakan kembali isi cerita pendek yang dilihat/didengar

L. Materi Pembelajaran

- 2. Identifikasi Cerita Pendek
 - c. Pengertian Cerita Pendek.
 - d. Unsur-unsur Teks Cerita Pendek

M. Metode Pembelajaran

Saintifik

N. Media dan Sumber Belajar

3. Media

Video cerita pendek (film animasi Saweri Gading)

4. Sumber Belajar

d. Buku Siswa (Fairul Zabadi dkk, 2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif).

e. Buku Guru (Fairul Zabadi dkk, 2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif).

f. Internet.

O. Langkah-langkah Pembelajaran

4. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

a. Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi dan pembelajaran sebelumnya.

b. Peserta didik dipandu guru mengamati kompetensi yang akan dicapai.

c. Peserta didik menerima penyampaian garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan

d. Peserta didik menerima penyampaian lingkup penilaian.

e. Pendahuluan awal guru menampilkan video “Saweri Gading” sebagai penambah wawasan dan pengetahuan siswa, sebagai daya tarik pembelajaran.

5. Kegiatan Inti (100 menit)

i. Peserta didik ditunjukkan film animasi “Saweri Gading”

j. Peserta didik mengamati film animasi “Saweri Gading”

k. Peserta didik bersama guru menemukan hal-hal apa saja yang ditemukan dalam film animasi yang berjudul “Saweri Gading”.

l. Setelah mencermati film animasi peserta didik menyusun pertanyaan tentang hal berkaitan dengan film animasi yang ditampilkan.

m. Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait tentang unsur-unsur cerita film animasi “Saweri Gading”

n. Peserta didik menemukan pengertian cerita pendek.

- o. Peserta didik menentukan ciri-ciri tokoh yang terdapat dalam film animasi “Saweri Gading”.
 - p. Peserta didik menyajikan hasil menyimak cerita pendek dari film animasi “Saweri Gading” di depan kelas secara bergantian dan yang lain memberi tanggapan atau komentar.
6. Kegiatan Penutup (10 menit)
- f. Peserta didik bersama guru menyimpulkan butir-butir pokok tentang film animasi yang ditayangkan.
 - g. Peserta didik bersama guru melakukan identifikasi keunggulan dan kelemahan kegiatan pembelajaran identifikasi cerita pendek dengan media film animasi.
 - h. Peserta didik menerima umpan balik dalam proses pembelajaran.
 - i. Peserta didik menerima tugas dari guru mencari contoh cerita pendek dalam bentuk film animasi.
 - j. Peserta didik menerima penyampaian guru tentang kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya berdasarkan pengalaman yang paling mengesankan.

P. Penilaian

1. Format Penilaian Sikap

NO	NAMA SISWA	SPIRITUAL				JUJUR				SANTUN				PERCAYA DIRI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

2. Rubrik Penilaian Sikap

Rubrik	Skor
Sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan	1
Menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten	2
Menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten	3
Menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan secara terus- menerus dan ajeg/konsisten	4

Nilai = skor yang diperoleh : skor maksimal x 100

3. Rubrik Penskoran Kinerja

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	<i>Identifikasi</i> <ul style="list-style-type: none">- Dapat mengenali objek yang dideskripsikan.- Dapat menemukan informasi umum tentang objek.- Tidak terdapat kesalahan dalam menyimak.	
2.	<i>Deskripsi</i> <ul style="list-style-type: none">- Terdapat penjelasan terperinci fisik objek- Terdapat perincian beberapa bagian dari objek- Tidak terdapat kesalahan dalam menyimak	

Pinrang, 2018

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa Peneliti

.....

Karmila

NIP:

NIM: 10533761014

Mengetahui:

Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang

(.....)

NIP:

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS I

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang

Tahun Ajaran : 2018/2019

Kelas : IX

Pertemuan : Pertama

No.	Nama Siswa	Aktif						Kurang Aktif						I
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
1	A. ARFIANA AULIA P.							√		√	√		√	
2	ABD. RAHMAN								√	√		√		√
3	AKHIRUDDIN SAID										√			√
4	ALFIATUL AZIS								√			√		√
5	ANDI FARHAN									√		√		√
6	AYU WANDIRA										√			√
7	FATIR	√	√	√	√	√	√							
8	HESTI BAHRUN								√			√		√
9	HUSNAH					√		√		√				
10	JAMARDI										√			√
11	KHAERUL								√	√				√
12	MIRNA WAHYUNI		√		√		√	√				√		
13	MUH. ADIYAKMA P.									√		√		√
14	MUH. AGUS USMAN	√	√	√	√	√	√							
15	MUH. HAEKAL ADIYANTO	√	√								√			
16	MUH. NAWIR											√		√
17	MUH. VARHAN MUSTAFA							√			√		√	
18	NINUNG MARADILAH								√			√		√
19	NUR ALIAH									√	√			√
20	NUR ANISYAH	√	√	√		√	√				√			
21	NUR FADILAH							√		√		√		
22	NUR RIZKA AMALIA	√	√	√	√	√	√							
23	NUR SAHIRA							√					√	
24	NURHAYA								√					√
25	NU SAN							√					√	
26	PUTRI										√			√
27	RESKI AULIA								√					√
28	RISNA									√			√	√
29	RIZA KHAERULNISA							√	√	√			√	
30	SITI NUR HALIZAH	√	√	√	√	√	√							
31	ST. KHADIJAH													√
	Jumlah	6	7	5	5	6	6	8	8	10	10	9	5	17

Keterangan:

1. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
2. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Keseriusan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4. Siswa kreatif saat pembelajaran berlangsung.
5. Respons atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran.
6. Komentar yang diberikan siswa selama pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media film animasi berlangsung.

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang

Tahun Ajaran : 2018/2019

Kelas : IX

Pertemuan : Kedua

No.	Nama Siswa	Aktif						Kurang Aktif						
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
1	B. ARFIANA AULIA P.		√				√	√		√	√	√		
2	ABD. RAHMAN	√		√	√				√					
3	AKHIRUDDIN SAID									√			√	√
4	ALFIATUL AZIS					√	√		√		√			√
5	ANDI FARHAN		√				√				√	√		√
6	AYU WANDIRA													√
7	FATIR	√	√	√	√	√	√							
8	HESTI BAHRUN						√	√	√	√		√		
9	HUSNAH	√		√		√			√		√		√	
10	JAMARDI									√				
11	KHAERUL						√				√			√
12	MIRNA WAHYUNI	√	√				√				√			
13	MUH. ADIYAKMA P.								√			√	√	
14	MUH. AGUS USMAN	√	√	√	√	√	√							
15	MUH. HAEKAL ADIYANTO				√			√		√		√		
16	MUH. NAWIR			√			√		√		√			√
17	MUH. VARHAN MUSTAFA		√			√		√						
18	NINUNG MARADILAH			√							√	√		√
19	NUR ALIAH	√		√			√				√			
20	NUR ANISYAH		√		√		√	√				√		
21	NUR FADILAH	√				√				√	√		√	
22	NUR RIZKA AMALIA	√	√	√	√	√	√							
23	NUR SAHIRA						√			√		√		√
24	NURHAYA		√							√			√	√
25	NU SAN	√		√	√		√					√		
26	PUTRI			√			√				√			√
27	RESKI AULIA	√					√		√	√				
28	RISNA			√	√	√		√					√	
29	RIZA KHAERULNISA	√	√				√					√		
30	SITI NUR HALIZAH	√	√	√	√	√	√							
31	ST. KHADIJAH						√							√
	Jumlah	12	11	12	9	9	19	6	7	9	11	10	7	13

Keterangan:

1. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
2. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Keseriusan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4. Siswa kreatif saat pembelajaran berlangsung.
5. Respons atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran.
6. Komentar yang diberikan siswa selama pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media film animasi berlangsung.

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS II

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang

Tahun Ajaran : 2018/2019

Kelas : IX

Pertemuan : Pertama

No.	Nama Siswa	Aktif						Kurang Aktif					
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	C. ARFIANA AULIA P.	√	√	√	√		√					√	
2	ABD. RAHMAN	√				√	√		√				
3	AKHIRUDDIN SAID		√			√		√		√	√		
4	ALFIATUL AZIS	√	√		√	√	√						
5	ANDI FARHAN	√	√		√	√	√						
6	AYU WANDIRA				√			√				√	
7	FATIR	√	√	√	√	√	√						
8	HESTI BHRUN	√	√	√		√	√						
9	HUSNAH	√	√		√	√	√						
10	JAMARDI			√		√		√					√
11	KHAERUL	√	√		√	√	√						
12	MIRNA WAHYUNI	√	√		√	√	√						
13	MUH. ADIYAKMA P.			√	√	√							√
14	MUH. AGUS USMAN	√	√	√	√	√	√						
15	MUH. HA EKAL ADIYANTO		√		√	√	√	√					
16	MUH. NAWIR	√	√	√		√	√						
17	MUH. VARHAN MUSTAFA	√	√		√	√	√						
18	NINUNG MARADILAH			√		√	√	√	√		√		
19	NUR ALIAH	√	√		√	√	√			√			

18	NINUNG MARADILAH	√	√	√	√	√	√							
19	NUR ALIAH	√	√	√	√	√	√							
20	NUR ANISYAH	√	√	√	√	√	√							
21	NUR FADILAH	√	√	√	√	√	√							
22	NUR RIZKA AMALIA	√	√	√	√	√	√							
23	NUR SAHIRA	√	√	√	√	√	√							
24	NURHAYA	√	√	√	√	√	√							
25	NU SAN	√		√	√	√	√		√					
26	PUTRI		√		√	√	√	√		√				
27	RESKI AULIA	√	√	√	√	√								√
28	RISNA	√	√	√	√	√								√
29	RIZA KHAERULNISA	√	√	√	√	√	√							
30	SITI NUR HALIZAH	√	√	√	√	√	√							
31	ST. KHADIJAH	√					√		√		√		√	√
	Jumlah	26	25	27	25	27	27	4	5	3	4	3	3	

Keterangan:

1. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
2. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Keseriusan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4. Siswa kreatif saat pembelajaran berlangsung.
5. Respons atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran.
6. Komentar yang diberikan siswa selama pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media film animasi berlangsung.

NILAI SISWA SIKLUS I

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang

Tahun Ajaran : 2018/2019

Kelas : IX

No.	Nama Siswa	J K	Aspek Penilaian							Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	
1.	E. ARFIANA AULIA P.	P	15	15	15	8	6	6	8	73
2.	ABD. RAHMAN	L	15	10	15	6	6	7	6	65
3.	AKHIRUDDIN SAID	L	9	10	9	8	6	6	9	57
4.	ALFIATUL AZIS	P	15	15	15	7	8	6	8	74
5.	ANDI FARHAN	L	8	8	5	8	6	6	6	47
6.	AYU WANDIRA	P	9	9	9	8	6	6	8	55
7.	FATIR	L	15	15	16	8	8	10	9	81
8.	HESTI BHRUN	P	15	9	10	7	8	8	7	64
9.	HUSNAH	P	7	15	9	6	7	8	5	57
10.	JAMARDI	L	9	6	8	6	7	6	8	50
11.	KHAERUL	L	8	7	10	6	7	6	8	52
12.	MIRNA WAHYUNI	P	15	15	10	8	8	6	8	70
13.	MUH. ADIYAKMA P.	L	9	9	9	6	7	6	8	54
14.	MUH. AGUS USMAN	L	15	15	15	8	8	6	8	75
15.	MUH. HAEKAL ADIYANTO	L	15	15	15	8	8	8	8	77
16.	MUH. NAWIR	L	15	15	15	7	8	8	8	76
17.	MUH. VARHAN MUSTAFA	L	15	15	15	8	8	6	8	75
18.	NINUNG MARADILAH	P	15	15	10	8	8	7	8	71
19.	NUR ALIAH	P	15	15	10	9	6	8	8	71
20.	NUR ANISYAH	P	15	15	10	8	8	7	8	71
21.	NUR FADILAH	P	15	15	17	8	7	8	8	78
22.	NUR RIZKA AMALIA	P	15	15	16	8	8	9	8	79
23.	NUR SAHIRA	P	9	10	9	8	6	6	8	56
24.	NURHAYA	P	9	9	15	8	7	8	8	64
25.	NU SAN	P	10	15	9	8	8	7	8	65
26.	PUTRI	P	15	15	9	8	6	6	8	67
27.	RESKI AULIA	P	15	15	9	8	8	6	7	68
28.	RISNA	P	15	9	10	8	8	6	8	64
29.	RIZA KHAERULNISA	P	15	15	15	8	8	8	8	77
30.	SITI NUR HALIZAH	P	15	18	15	8	8	6	8	78
31.	ST. KHADIJAH	P	9	10	9	8	6	3	8	53
Jumlah			396	394	363	236	224	210	241	2096
Nilai Rata-Rata			12,7	12,7	11,7	6,7	7,2	6,7	7,7	67,6

NILAI SISWA SIKLUS II

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Mattiro Sompe Pinrang

Tahun Ajaran : 2018/2019

Kelas : IX

No.	Nama Siswa	J K	Aspek Penilaian							Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	
1.	A. ARFIANA AULIA P.	P	20	17	16	8	8	9	10	88
2.	ABD. RAHMAN	L	20	15	18	8	8	10	8	87
3.	AKHIRUDDIN SAID	L	15	15	10	9	8	8	9	74
4.	ALFIATUL AZIS	P	20	19	19	9	10	8	9	94
5.	ANDI FARHAN	L	15	15	9	9	8	8	8	72
6.	AYU WANDIRA	P	11	11	15	8	9	8	8	70
7.	FATIR	L	20	20	20	10	9	9	9	97
8.	HESTI BAHRUN	P	15	15	15	9	9	9	9	81
9.	HUSNAH	P	11	20	15	8	9	10	8	81
10.	JAMARDI	L	11	11	15	8	9	8	10	72
11.	KHAERUL	L	15	11	15	8	9	8	10	76
12.	MIRNA WAHYUNI	P	19	18	15	9	10	9	10	90
13.	MUH. ADIYAKMA P.	L	15	15	15	8	8	9	10	80
14.	MUH. AGUS USMAN	L	20	20	20	10	9	8	8	95
15.	MUH. HAEKAL ADIYANTO	L	17	18	20	10	9	9	9	92
16.	MUH. NAWIR	L	20	20	18	9	8	9	9	93
17.	MUH. VARHAN MUSTAFA	L	19	19	9	8	8	8	9	80
18.	NINUNG MARADILAH	P	20	20	15	10	9	9	9	92
19.	NUR ALIAH	P	16	19	15	10	9	8	9	86
20.	NUR ANISYAH	P	15	15	18	9	9	9	9	84
21.	NUR FADILAH	P	19	19	17	10	9	9	10	93
22.	NUR RIZKA AMALIA	P	20	20	20	10	9	9	9	97
23.	NUR SAHIRA	P	15	11	15	8	9	8	9	75
24.	NURHAYA	P	15	15	15	8	8	9	9	79
25.	NU SAN	P	15	15	10	9	8	9	9	75
26.	PUTRI	P	19	18	10	8	7	8	8	78
27.	RESKI AULIA	P	19	20	15	9	10	8	8	89
28.	RISNA	P	18	15	15	10	10	8	10	86
29.	RIZA KHAERULNISA	P	19	19	15	9	10	10	9	91
30.	SITI NUR HALIZAH	P	20	20	20	9	9	8	9	95
31.	ST. KHADIJAH	P	15	11	15	8	8	8	9	74
Jumlah			528	516	479	275	264	267	279	2652
Nilai Rata-Rata			19	16,6	15	8,8	8,7	8,6	9	85,54

KELAS / SEMESTER : IX / GENAP

NOMOR			NAMA	L/P	MATERI								KETERANGAN
URT	NIS	NISN			1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	10422	0041796219	A. ARFIANA AULIA P.	P	√	√	√	√	√	√			Mata Pelajaran
2.	10423	0035350922	ABD. RAHMAN	L	√	√	√	√	√	√			1.
3.	10425	0041796244	AKHIRUDDIN SAID	L	√	√	√	√	√	√			2.
4.	10426	0043211002	ALFIATUL AZIS	P	√	√	√	√	√	√			3.
5.	10427	0043864069	ANDI FARHAN	L	√	√	√	√	√	√			4.
6.	10456	0050393567	AYU WANDIRA	P	√	√	√	√	√	√			5.
7.	10459	0041796233	FATIR	L	√	√	√	√	√	√			6.
8.	10871		HESTI BAHRUN	P	√	√	√	√	√	√			7.
9.	10430	0041205498	HUSNAH	P	√	√	√	√	√	√			8. Bahasa Ind
10.	10432	0039197508	JAMARDI	L	√	√	√	√	√	√			
11.	10433	0041994313	KHAERUL	L	√	√	√	√	√	√			
12.	10594	0041171271	MIRNA WAHYUNI	P	√	√	√	√	√	√			Paraf Guru
13.	10435	0045099747	MUH. ADIYAKMA P.	L	√	√	√	√	√	√			1.
14.	10436	0042954818	MUH. AGUS USMAN	L	√	√	√	√	√	√			2.
15.	10466	0041994314	MUH. HAEKAL ADIYANTO	L	√	√	√	√	√	√			3.
16.	10437	0042714514	MUH. NAWIR	L	√	√	√	√	√	√			4.
17.	10471	0041533618	MUH. VARHAN MUSTAFA	L	√	√	√	√	√	√			5.
18.	10477		NINUNG MARADILAH	P	√	√	√	√	√	√			6.
19.	10439	0045099782	NUR ALIAH	P	√	√	√	√	√	√			7.
20.	10472	0036467576	NUR ANISYAH	P	√	√	√	√	√	√			8.
21.	10473	0041569229	NUR FADILAH	P	√	√	√	√	√	√			
22.	10440	0042714515	NUR RIZKA AMALIA	P	√	√	√	√	√	√			
23.	10441	0044584835	NUR SAHIRA	P	√	√	√	√	√	√			
24.	10442	0039146069	NURHAYA	P	√	√	√	√	√	√			
25.	10443	0042358273	NU SAN	P	√	√	√	√	√	√			
26.	10444	0041171279	PUTRI	P	√	√	√	√	√	√			L =11
27.	10475	0042358279	RESKI AULIA	P	√	√	√	√	√	√			P = 20
28.	10476	0036239559	RISNA	P	√	√	√	√	√	√			
29.	10648	0041533630	RIZA KHAERULNISA	P	√	√	√	√	√	√			
30.	10450	0041171276	SITI NUR HALIZAH	P	√	√	√	√	√	√			
31.	10478	0043211017	ST. KHADIJAH	P	√	√	√	√	√	√			

DOKUMENTASI

