

Penerapan Media Aplikasi Gaman Rifan untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi dan Hasil Belajar Siswa

Suhartini¹, Lilik Linawati²

¹SMPN 1 Tanjungsari, jalan Raya Kertosari no. 51, Kecamatan Tanjungsari
Kabupaten Lampung Selatan

²Pusat Studi Pendidikan Sains, Teknologi dan Matematika (e-SisTeM) UKSW
Jalan Diponegoro No. 52-60 Salatiga Jawa Tengah 50711

*Email : suhartini022@guru.smp.belajar.id

Abstrak

Media pembelajaran aplikasi Gaman Rifan diterapkan dalam pembelajaran materi menulis cerita fantasi di kelas 7, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita dan hasil belajar siswa. Media ini dibuat dengan pertimbangan bahwa hampir seluruh siswa sudah memiliki ponsel Android dan mengadaptasi perkembangan teknologi informasi ke dalam pembelajaran. Aplikasi Gaman Rifan mudah diinstal pada ponsel dan dapat dioperasikan secara offline. Aplikasi Gaman Rifan berisi rangkaian gambar-gambar animasi yang sudah diurutkan berdasarkan struktur atau sistematika cerita untuk memandu siswa menuliskan cerita fantasi. Media ini diimplementasikan dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil implementasi dalam dua siklus ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu dari 76,89 menjadi 89,31, kenaikan banyaknya siswa yang tuntas KKM yaitu dari 51,7% menjadi 100% tuntas KKM, dengan batas nilai KKM 76.

Kata kunci: Aplikasi, Cerita fantasi, Gambar animasi, Media pembelajaran

Pendahuluan

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Tanjungsari kelas 7a materi menulis cerita fantasi, sebanyak 14 siswa dari jumlah keseluruhan 29 siswa atau 48,3% mengalami kesulitan, karena memiliki nilai di bawah KKM yang ditetapkan sekolah yakni 76. Dalam praktik siswa belum dapat secara maksimal menuangkan ide-idenya untuk menulis cerita fantasi. Mereka menganggap menulis cerita merupakan kegiatan yang sangat sulit dan tidak menyenangkan. Hasil cerita yang mereka buat sangat singkat, sehingga isi cerita tidak menarik. Ada juga siswa yang menuliskan ceritanya tidak runtut struktur atau sistematikanya, sehingga ceritanya sulit dipahami dan kurang menarik. Pada saat pembelajaran di kelas, guru menggunakan buku paket yang ada di sekolah sebagai sumber belajar, belum menggunakan media lain untuk membantu pembelajaran di kelas. Siswa terlihat kesulitan mengembangkan ide-ide ceritanya. Terlebih pada masa pandemi Covid-19 kegiatan pembelajaran banyak terkendala, karena pembelajaran lebih banyak dilakukan secara on-line dan menggunakan sarana prasarana teknologi informasi. Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global [1]. Hal inilah yang menjadi dasar dari permasalahan pembelajaran yang harus segera

diatasi, khususnya agar siswa dapat belajar dengan lebih semangat dan hasil belajarpun dapat meningkat.

Untuk mengatasi permasalahan ini guru mencoba menggunakan media tambahan untuk membantu siswa menulis cerita fantasi, dengan memberikan gambar-gambar yang dapat diurutkan membentuk alur cerita, yaitu Gambar Berseri yang dilengkapi panduan. Media ini membantu siswa menulis cerita fantasi, namun hasilnya masih belum maksimal. Siswa sudah dapat menulis cerita lebih banyak akan tetapi mereka masih kurang termotivasi, sehingga sulit mengembangkan isi ceritanya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami teknik menulis cerita fantasi dengan menggunakan buku panduan guru dan media gambar berseri tersebut.

Mengikuti perkembangan teknologi informasi saat ini, kiranya perlu memanfaatkan teknologi informasi untuk membantu pembelajaran, terutama memotivasi dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerita fantasi. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat [2]. Pada masa kini sebagian besar siswa telah mempunyai dan menggunakan telpon seluler (ponsel) atau handphone (HP) dalam kesehariannya. Terutama pada masa pandemi Covid-19, ponsel menjadi sarana dan prasarana dalam pembelajaran dan sebagai alat komunikasi antar guru dan siswa. Timbul ide untuk memanfaatkan ponsel berbasis Android sebagai media dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan kemampuan dan fasilitas yang ada pada ponsel, direncanakan pembuatan aplikasi berbasis Android tentang pembuatan cerita fantasi yang dapat dipasang dan dioperasikan pada ponsel Android.

Dalam aplikasi ini terdapat gambar-gambar animasi dan serangkaian bagian-bagian dari suatu cerita yang dapat digunakan sebagai panduan bagi siswa untuk menuliskan ceritanya. Cerita yang dikreasi oleh siswa dapat langsung dituliskan di bagian yang sudah disediakan pada aplikasi tersebut. Media ini dalam bentuk aplikasi ini diberi nama Gambar Animasi Cerita Fantasi atau disingkat menjadi Aplikasi Gaman Rifan. Gambar animasi diharapkan dapat menarik perhatian dan mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Yang dimaksud dengan animasi adalah sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak [3]. Menurut animasi berasal dari Bahasa Inggris animation asal kata to anime yang berarti menghidupkan. Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera [4]. Sedangkan menurut Vaughan bahwa animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup [5]. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.

Media Aplikasi Gaman Rifan mempunyai beberapa keistimewaan yakni aplikasi dapat digunakan atau dioperasikan pada ponsel Android dalam kondisi offline tidak memerlukan sinyal internet, internet diperlukan hanya sekali saja saat mengunduh aplikasi Gaman Rifan, penginstalan ke ponsel sangat mudah dilakukan, aplikasi mudah dioperasikan, siswa dapat

langsung menuliskan cerita yang dibuat pada aplikasi tersebut, siswa dapat mengerjakan penulisan cerita tersebut dimana saja dan kapan saja, meskipun tidak terlepas dari pembelajaran bersama guru di kelas. Pada aplikasi Gaman Rifan ini telah disediakan serangkaian gambar animasi bertema yang sudah diurutkan berdasarkan struktur cerita untuk memandu siswa menuliskan cerita fantasi. Meskipun aplikasi Gaman Rifan baru berisi dua tema yaitu Persahabatan dan Lingkungan, namun akan sangat membantu siswa untuk menulis cerita fantasi. Pada setiap tema masing-masing terdiri atas empat bagian gambar yang sudah runtut. Pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi Gaman Rifan ini diharapkan dapat memotivasi dan semangat siswa dalam pembelajaran, khususnya agar dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerita fantasi, sehingga hasil pembelajaran juga dapat meningkat. Siswa akan merasa semangat dalam belajar karena dapat memanfaatkan ponselnya untuk pembelajaran pada materi menulis cerita fantasi, khususnya pada pembelajaran yang terkendala dalam kondisi pandemi Covid-19.

Metode

Media aplikasi Gaman Rifan ini diterapkan dalam pembelajaran yang merupakan bagian dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa pada materi menulis cerita fantasi, pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 7. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 7a SMPN 1 Tanjungsari, kecamatan Tanjungsari, kabupaten Lampung Selatan. Kelas ini merupakan kelas yang paling baik di antara kelas 7 lainnya. Siswa kelas 7a berjumlah 29 orang terdiri dari 18 perempuan, dan 11 laki-laki dengan kemampuan intelektual yang bagus. Mereka berasal dari keluarga yang beragam, baik kondisi ekonomi orang tua, pendidikan, dan budaya. Meski begitu, seluruh siswa kelas 7a sudah memiliki ponsel android, sehingga memudahkan mereka menggunakan Aplikasi Gaman Rifan dalam pembelajaran untuk membantu menulis cerita fantasi.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus atau dengan kriteria ketuntasan kelas sebesar 80%. Baik pada siklus pertama maupun kedua, pembelajaran dilaksanakan secara daring (online) karena masih dalam masa PPKM yang ketat. Pada siklus pertama pembelajaran menggunakan platform Google Meet (GMeet) dengan tahapan pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan pengantar materi struktur teks cerita fantasi dengan media Power Point kepada siswa
2. Siswa diminta mengamati contoh cerita fantasi yang ditayangkan
3. Setelah dilakukan diskusi dan tanya jawab, siswa mendapat tugas menulis cerita fantasi dengan tema bebas.
4. Siswa diminta mem-foto/scan hasil pekerjaannya dikirim kepada guru melalui Whatsapp (WA) pada batas waktu yang telah ditentukan.

Setelah tugas dinilai oleh guru, ternyata 51,7% dari jumlah siswa belum tuntas KKM, masih mendapat nilai kurang dari 76 dan masih jauh dari kriteria ketuntasan kelas sebesar 80%, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus kedua. Kebanyakan siswa belum dapat mengembangkan cerita, sehingga cerita yang dibuat pendek-pendek, selain itu masih banyak

siswa yang belum dapat menulis cerita secara terstruktur/sistematis. Dalam hal ini siswa perlu arahan alur cerita dalam bentuk gambar-gambar, agar mereka juga dapat mengembangkan isi cerita fantasi tersebut. Untuk itu pada media aplikasi Gaman Rifan telah disediakan serangkaian gambar dengan tema tertentu, yang dapat digunakan untuk mengembangkan cerita fantasi. Tampilan layar pada aplikasi Gaman Rifan seperti pada Gambar 1.

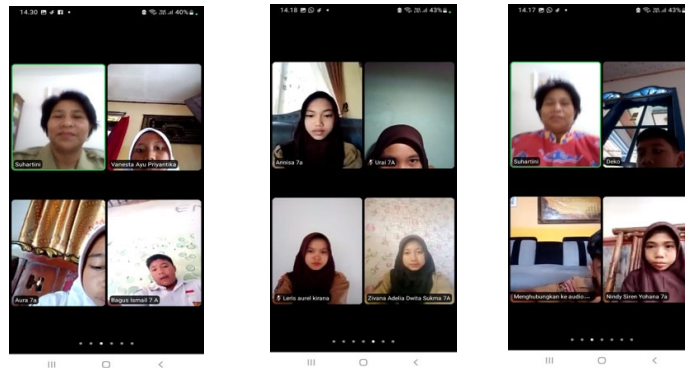


Gambar 1. Tampilan Aplikasi Gaman Rifan

Pada siklus kedua dilaksanakan pembelajaran daring dalam platform GMeet, dengan tahapan pembelajaran sebagai berikut:

1. Siswa mendapatkan pengantar materi struktur teks cerita fantasi dengan media Power Point.
2. Siswa diminta mengamati contoh cerita fantasi yang ditayangkan
3. Siswa bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami tentang cerita fantasi
4. Siswa telah menginstal aplikasi Gaman Rifan dimasing-masing ponselnya.
5. Siswa diminta membuka Aplikasi Gaman Rifan pada ponsel masing-masing. Guru menjelaskan cara menggunakan aplikasi Gaman Rifan.
6. Siswa diminta memilih salah satu tema pada Aplikasi Gaman Rifan, kemudian menuliskan dan mengembangkan cerita fantasi sesuai gambar-gambar pada tema yang dipilih.
7. Siswa diminta menyelesaikan tugasnya di rumah dan dikumpulkan melalui WA pada batas waktu yang telah ditentukan.

Suasana kelas saat pembelajaran dalam platform GMeet pada siklus pertama dan kedua seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Suasana pembelajaran daring pada kedua siklus

Penilaian pada siklus kedua ini ternyata hasilnya sangat baik, terlihat adanya peningkatan pada keterampilan menuliskan cerita fantasi oleh para siswa. Cerita fantasi yang mereka buat sudah lebih bervariasi dan berkembang serta sudah lebih panjang. Alur cerita yang mereka buat dengan mengikuti gamabar-gambar yang disajikan dalam aplikasi Gaman Rifan, ternyata sangat membantu. Hasil penilaian semua siswa telah tuntas KKM atau telah mencapai lebih dari 80%, sehingga siklus dihentikan.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi pembelajaran pada penelitian ini terjadi dalam dua siklus, dimana masing-masing pembelajaran pada setiap siklus dilaksanakan dalam platform daring menggunakan GMeet. Perbedaan utama antara siklus pertama dan siklus kedua terletak pada penggunaan media pembelajaran, yang dalam hal ini berbentuk media aplikasi berbasis Android, dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Hasil belajar siswa pada siklus pertama dan kedua disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar pada Siklus Pertama dan Siklus Kedua

No.	Aspek	Penilaian		Keterangan
		Siklus Pertama	Siklus Kedua	
1	Nilai Terrendah	70	80	KKM=76
2	Nilai Tertinggi	90	98	
3	Nilai Rata-rata	76,89	89,31	
4	Nilai < KKM (%)	48,3 %	0 %	
5	Nilai >= KKM (%)	51,7 %	100 %	>= 80%

Pada siklus pertama terdapat 50% siswa dalam kelas belum tuntas KKM. Cerita fantasi hasil karya siswa masih terkesan pendek-pendek dan ide ceritanya belum berkembang, sebagian besar siswa belum dapat membuat cerita alur yang runtut atau terstruktur, kebebasan memilih tema juga membuat siswa takut memilih tema. Oleh karena itu perbaikan yang dilakukan pada

siklus kedua dengan menyediakan pemilihan tema dan alur cerita. Media dalam bentuk aplikasi berbasis Android dipilih untuk menimbulkan ketertarikan siswa dan menimbulkan motivasi belajar, karena aplikasi pada ponsel bukanlah sesuatu yang sulit dioperasikan dan para siswa sudah terbiasa menggunakan ponsel dalam keseharian, apalagi dengan adanya PPKM pada kondisi pandemi Covid-19 yang kita hadapi bersama.

Pada siklus kedua dengan pemanfaatan aplikasi Gaman Rifan sebagai media pembelajaran memberikan hasil seperti yang diharapkan, dimana semua siswa mendapat nilai melebihi batas KKM atau dengan kata lain telah tuntas KKM. Terdapat peningkatan pencapaian KKM sebesar 48,3. Dengan demikian keterampilan siswa untuk membuat atau menulis cerita fantasi dapat meningkat, demikian pula hasil belajar siswa juga meningkat dengan signifikan. Kenaikan ini dapat dari semakin aktifnya siswa dalam pembelajaran aktif [6].

Tentang aplikasi Gaman Rifan, seperti telah disebutkan kelebihanannya di bagian sebelumnya (Pendahuluan), aplikasi ini masih mempunyai banyak kekurangan sehingga masih perlu dikembangkan dan disempurnakan lagi, antara lain: hasil penulisan cerita pada aplikasi ini belum dapat disimpan sebagai berkas, hanya dapat di jepret layar (screen shoot); kiranya masih perlu pengembangan dan penambahan tema yang bervariasi. Disisi lain aplikasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran tentang materi lain yang masih sejenis, seperti penulisan cerita inspiratif dalam Bahasa Indonesia.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media aplikasi Gaman Rifan, dapat membantu meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa pada materi Menulis Cerita Fantasi pada siswa kelas 7a SMPN 1 Tanjungsari, yang ditunjukkan dengan ketuntasan belajar siswa baik ketuntasan nilai belajar masing-masing siswa maupun ketuntasan secara klasikal. Aplikasi Gaman Rifan dapat membantu pembelajaran secara daring, terutama jika kita dihadapkan pada situasi dan kondisi seperti pandemi Covid-19.

Saran Pengembangan

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, perlu perbaikan dan penyempurnaan pada aplikasi Gaman Rifan agar dapat menyimpan file hasil penulisan cerita oleh siswa, sehingga dapat mempermudah pengiriman hasil karya siswa ke guru atau pihak lain, serta penambahan tema dan gambar animasi yang lebih beragam dan bervariasi.

Daftar Pustaka

- [1] Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Imsspada.kemdikbud.go.id: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist

-
- [2] Sukiyasa, Kadek dan Sukoco. (2013). *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Vokasi.
 - [3.] Hidayatullah, Priyanto. Amarullah Akbar dan Zaky Rahim. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
 - [4] Munir. (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
 - [5] Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori & Pengembangannya*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
 - [6] Kristiyanto, W.H. 2017. Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Aktif Dengan Pendekatan Baru Sebagai Wujud Profesionalisme Guru Di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional ALFA VII*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.