

## PEMBELAJARAN TEKS CERPEN MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI BERBASIS *THINK TALK WRITE*

Fitri Agustina<sup>1</sup>, Indra Permana<sup>2</sup>, Heri Isnaini<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>IKIP Siliwangi

<sup>1</sup>fitaguss06@gmail.com, <sup>2</sup>indrapermana@ikipsiliwangi.ac.id,

<sup>3</sup>heriisnaini@ikipsiliwangi.ac.id

### **Abstract**

Short text studies use interactive think talk write write based animation learning media based on the fact that students' understanding of write the short text is still low. Quality, innovative, and applied learning media can increase motivation and activation learn learners. Thus, the research this time USES a think talk write based animation medium. The think talk write model makes the learner more active in building his knowledge through reading, thinking, discussing, and interpreting. The study aims to describe students' responses to the think talk write based media animation. The study USES qualitative descriptive methods in the form of case study conducted at SMA Karya Pembangunan Cikalongwetan. The data collection consists of observation of responses and direct interaction with learners. Studies have proven that the clever text study using animated media collaborated with the think talk write model makes learners more active and able to understand the stories theoretically and empirical.

**Keywords:** short story, animation media, think talk write

### **Abstrak**

Pembelajaran teks cerpen menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *think talk write* interaktif didasarkan pada kenyataan bahwa pemahaman siswa dalam menulis teks cerpen masih rendah. Media pembelajaran yang berkualitas, inovatif, serta aplikatif dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian kali ini menggunakan media animasi berbasis *think talk write*. Model *think talk write* menjadikan peserta didik lebih aktif membangun pengetahuannya melalui membaca, berfikir, berdiskusi, dan mengkontruksi pengetahuan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respons siswa terhadap media animasi berbasis *Think Talk Write*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam bentuk penelitian studi kasus di SMA Karya Pembangunan Cikalongwetan. Pengumpulan data yang dilakukan, yaitu berupa observasi terhadap tanggapan dan interaksi langsung dengan peserta didik. Hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran teks cerpen menggunakan media animasi yang dikolaborasikan dengan model *think talk write* menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dan mampu memahami cerpen secara teoritis dan empiris.

**Kata Kunci:** cerpen, media animasi, *think talk write*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk siswa agar terampil dalam berkomunikasi, baik berkomunikasi lisan maupun tulisan. Menurut Putri dan Zulfikarni (2019). Menurut Nuryanti dan Fauziya (2020) pembelajaran merupakan proses dalam upaya menjadikan siswa mengalami perubahan belajar dalam berfikir, bertingkah laku, dan bersikap. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga untuk meningkatkan keterampilan berfikir, menuangkan gagasan, menyampaikan informasi, menyampaikan pendapat dan menambah wawasan. Berdasarkan kurikulum 2013 bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari berbagai teks. Pembelajaran berbasis teks pun memiliki tujuan agar peserta didik dapat mengetahui dan memahami beragam jenis teks, selain itu pembelajaran menggunakan teks juga melatih peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata dengan berpikir kritis.

Peserta didik harus bisa memahami beragam teks, termasuk teks cerpen. Menurut Kosasih (2017) Teks cerpen atau cerita pendek yaitu prosa yang berisi pemikiran, gagasan, dan pengalaman ataupun imajinasi yang membentuk sebuah peristiwa dengan satu peristiwa puncak. Menurut Uliana, Dananjaya, dan Primandhika (2019, hlm. 496) teks cerpen merupakan teks yang dapat dibaca dalam waktu yang singkat. Dapat disimpulkan bahwa teks cerpen merupakan prosa yang berisikan pemikiran, gagasan, pengalaman, ataupun imajinasi yang dituangkan kedalam sebuah teks yang memiliki peristiwa tunggal dan dapat dibaca dalam satu kali duduk.

Teks cerpen termasuk kedalam salah satu jenis teks sastra yang tercantum pada kurikulum 2013 revisi. Dalam kurikulum K13, kompetensi yang harus dicapai terletak pada KD 3.8 dan 4.8 kelas XI SMA yang berbunyi “Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerpen” dan “mengkontruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek”. Dalam hal ini peserta didik mampu menganalisis dan menuangkan ide melalui teks cerpen. Untuk tercapainya kompetensi dasar tersebut peserta didik harus mampu memahami unsur-unsur pembangun teks cerpen, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik, struktur, dan kaidah kebahasaan. Namun pada kenyataannya keterampilan menulis teks cerpen peserta didik masih rendah. Hal ini dikarenakan menulis belum menjadi kebiasaan sehingga peserta didik kesulitan untuk mulai menulis dan mengembangkan tulisannya.

Hambatan serupa dikemukakan pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Dewi dan Sobari (2018) hambatan yang ditemukan pada proses pembelajaran menulis cerpen yaitu terdapat pada peserta didiknya itu sendiri. Peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran menulis sangat sulit dan tidak menarik, peserta didik kesulitan untuk memulai menulis cerpen, dan kesulitan untuk menuangkan ide kedalam tulisan. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik tidak menguasai struktur dan unsur-unsur pembangun teks cerpen. Berbagai temuan yang telah diperoleh mengenai teks cerpen terdapat beberapa permasalahan yang harus dicarikan solusinya. Permasalahan ini dapat diatasi salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran dan juga menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dalam penelitian ini akan meneliti bagaimana respon siswa terhadap media animasi berbasis *Think Talk Write* berbantuan canva dalam menulis teks cerpen.

Model pembelajaran adalah salah satu komponen yang mutlak untuk menjadikan suasana belajar yang aktif, inovatif dan kreatif. Guru akan lebih mudah dengan menggunakan model pembelajaran saat menyampaikan atau memberikan materi di kelas agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Marliana dkk, (2018) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir. Penelitian kali ini menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* yang diawali dengan proses berfikir, berbicara dan menuliskan. Model *Think Talk Write* menurut Shoimin (2014) yaitu model pembelajaran untuk melatih keterampilan siswa dalam menulis. Menurut Arista dan Putra (2019) model *Think Talk Write* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan proses berpikir melalui bahan bacaan, kemudian berdiskusi bersama teman, dan menuliskan hasil yang didapat.

Saat menyampaikan materi, perlu ada media yang digunakan agar kegiatan pembelajaran dapat dioptimalkan. Dengan adanya media memudahkan guru dan siswa untuk berkomunikasi antara pemberi dan penerima informasi. Menurut Sanjaya (2016) bahwa “media pada hakikatnya merupakan perantara dari sumber informasi kepada penerima, dalam pembelajaran media sebagai alat untuk menyajikan isi pembelajaran”. Septiani (2015) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyalurkan informasi atau pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perbuatan siswa untuk mendorong siswa belajar. Menurut Suhara dkk. (2020) “media animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif pada saat ini. Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media animasi”. Sanjaya (2016) mengemukakan bahwa “media animasi digunakan untuk memberikan ilustrasi

serta informasi yang hendak disampaikan, media animasi dapat menjadikan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan dapat menjadikan siswa lebih tertarik terhadap materi yang disajikan”. Adapun Fitriana (2014, hlm 10) menemukan bahwa media animasi pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran, dapat merangsang pemikiran, perasaan, dan dapat memotivasi siswa melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara penjelasan, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi media animasi merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran melalui ilustrasi gambar dan suara untuk merangsang pemikiran, perasaan, dan dapat menarik siswa untuk memahami materi yang disajikan sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran teks cerpen berbantuan media animasi berbasis *Think Talk Write* pada siswa SMA. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dan guru untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran teks cerpen.

## **METODE**

Menurut Sugiono (2019) metode penelitian ialah cara ilmiah untuk menghasilkan data dalam tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang dipilih penulis yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan deskripsi atau data terurai dalam bentuk kata-kata ataupun gambar. Metode kualitatif dapat menghasilkan data deskriptif untuk menjelaskan pada proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMA Karya Pembangunan Cicalongwetan. Adapun subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI (sebelas). Untuk memperoleh data dalam penelitian ini berupa data hasil tulisan siswa, catatan lapangan, serta dokumentasi. Pada saat proses pengumpulan data peneliti melakukan observasi dan interaksi langsung dengan peserta didik. Selain itu, instrumen penelitian ini berupa media pembelajaran animasi berbasis *think talk write*. Dalam menganalisis pengumpulan data diperlukan pengamatan terlebih dahulu, yaitu berupa observasi, angket, dan melakukan interaksi langsung antara peserta didik dan peneliti. Menurut Sugiyono (2019) bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa hasil angket, nilai akhir siswa, dan dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Dalam meningkatkan motivasi belajar dan ketertarikan siswa terhadap materi yang diberikan salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Munandi (Alannasir, 2016) bahwa “dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar apabila menggunakan media yang tepat”. Dalam penelitian kali ini menggunakan media animasi berbasis model *Think Talk Write* dalam pembelajaran teks cerpen, media yang digunakan sangat berperan aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan siswa lebih interaktif.

Penggunaan media animasi berbasis *Think Talk Write* dalam pembelajaran teks cerpen berpengaruh terhadap respons siswa saat proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik yaitu dengan media dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru merancang pelaksanaan pembelajaran yang efektif guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran teks cerpen sehingga menjadikan siswa menjadi aktif, kreatif, dan merasa senang saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui respons siswa terhadap pengembangan media animasi berbasis *think talk write* berbantuan canva dalam menulis teks cerpen maka peneliti menggunakan lembar angket. Hasil respons siswa terhadap produk media animasi berbasis *think talk write* dalam menulis teks cerpen pada siswa kelas XI mendapatkan respons yang positif. Selain dilihat menggunakan angket, respons siswa pun dilihat pada saat proses pembelajaran dan nilai akhir.

### **Pembahasan**

Penggunaan media animasi merupakan faktor pendukung guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran karena media animasi adalah media interaktif yang mampu menjadikan peserta didik lebih aktif saat belajar. Selain media pembelajaran, model pembelajaranpun menjadikan siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami konsep saat pembelajaran. Kolaborasi antara media animasi dengan model *Think Talk Write* ini menyesuaikan dengan materi teks cerpen dalam memperoleh respons siswa selama kegiatan pembelajaran.

### **Think (berfikir)**

Pada tahapan *Think* atau berfikir, guru menyajikan teks cerpen kepada peserta didik yang terdapat dalam media animasi yang ditayangkan. Guru memberikan stimulus kepada peserta

didik berupa teks cerpen yang harus dibaca kemudian dianalisis secara berkelompok. Pada kegiatan awal peserta didik menganalisis teks cerpen dengan memperhatikan unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan.

Peserta didik dapat menganalisis teks cerpen sesuai arahan yang diberikan, karena peserta didik sebelumnya sudah menyimak tayangan animasi mengenai materi cerpen. Namun, ada beberapa siswa yang belum bisa menjawab dengan benar. Hal tersebut bisa terjadi karena siswa kurang fokus menyimak video animasi yang telah disajikan, sehingga terjadi kekeliruan saat menjawab pertanyaan. Namun begitu, kebanyakan siswa menjawab sesuai dengan arahan dan petunjuk dari guru yang telah dipaparkan sebelumnya.

### ***Talk (Berbicara)***

Pada tahapan *Talk* atau berbicara, peserta didik berdiskusi Bersama teman satu kelompok, untuk menganalisis teks cerpen yang telah ditugaskan dalam video animasi yang ditayangkan. Pada tahapan ini siswa mulai melakukan interaksi Bersama teman satu kelompok untuk membicarakan teks cerpen yang telah dibaca, dan saling menuangkan pikiran. Peserta didik berkomunikasi dengan bahasa yang mereka pahami. Tahapan diskusi ini bertujuan untuk membangun pemahaman dan dapat menghasilkan jalan keluar terhadap permasalahan yang diberikan. Diskusi ditahapan berbicara memungkinkan peserta didik dapat terampil berbicara serta menjadi sarana untuk mengungkapkan dan merefleksi pikiran peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh setiap kelompok memiliki pemikiran atau pendapat yang beragam. Dalam tahapan diskusi ini pun peserta didik menunjukkan respons yang baik.

### ***Write (menulis)***

Peserta didik menuliskan hasil diskusi bersama teman kelompoknya mengenai solusi permasalahan yang diberikan. Mengenai unsur-unsur dan struktur yang ada dalam teks cerpen yang diberikan. Aktivitas menulis ini berarti mengkonstruksikan ide, setelah berdiskusi dengan teman satu kelompok, kemudian peserta didik menuangkan ide atau pemikirannya kedalam bentuk tulisan. Selain menuliskan hasil diskusi peserta didik pun menuliskan karangan atau membuat teks cerpen sesuai dengan unsur pembangun secara individu.

Dari data yang didapat dari hasil menulis peserta didik secara individu, peserta didik menerapkan kaidah dan unsur pembangun teks cerpen yang telah dipaparkan dalam video

animasi, dan dengan melalui diskusi menentukan unsur pembangun teks cerpen, peserta didik lebih memahami dan dapat membuat karangan dengan baik. Hal ini menunjukkan keefektifan proses pembelajaran dari kolaborasi antara media animasi dengan model *think talk write*.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembelajaran teks cerpen menggunakan media animasi berbasis *think talk write* yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan, bahwa media animasi berbasis *think talk write* dalam pembelajaran menulis teks cerpen ini mempengaruhi motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran menulis teks cerpen. Media animasi berbasis *think talk write* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat efektif baik secara teoritis maupun empirik. Media animasi yang ditayangkan mampu menarik peserta didik untuk menyimak dan memahami materi yang disampaikan. Penggunaan model *think talk write* menjadikan peserta didik lebih aktif membangun pengetahuannya melalui membaca, berfikir, mendengar, berdiskusi, dan membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alannasir, W. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS*. 2(3), 81–90.
- Arista, N. L. P. Y., & Putra, S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write ( TTW ) Berbasis Literasi terhadap Keterampilan Menulis dalam Bahasa Indonesia*. 3(3), 284–292.
- Dewi, S. M., & Sobari, T. (2018). *Pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas xi smk citra pembaharuan*. 1(November), 989–998.
- Fitriana, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang. In *central library of maulana malik ibrahim state islamic university of malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia* (2nd ed.). PT. Grafika Media Solusindo.
- Marliana, L., Phil, & Suhertuti. (2018). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia* (P. Latifah (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.
- Nuryanti, R., & Fauziya, D. S. (2020). Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Dengan Model Kooperatif Tipe Picture and Picture. *Parole*, 3, 447–454.

- Putri, H. N., & Zulfikarni. (2019). *Pengaruh Model Problem Based Learning*. 2(September), 126–133.
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media Grup.
- Septiani, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash Cs5 Untuk Kelas XI SMA*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (R. KR (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2019b). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (M. Dr.Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); kedua). Alfabeta.
- Suhara, A. M., Anrian, & Wikanengsih. (2020). Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning ( CTL ) Berbantuan Media Animasi Powtoon. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 3, 465–476.
- Uliana, I., Dananjaya, H. F., & Primandhika, R. B. (2019). *Penerapan Metode Think Talk Write Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen*. 2, 495–500.