

Penerapan Media Animasi Film Pendek pada Pembelajaran Teks Cerita Wayang Mahabharata untuk Peserta Didik Kelas X Akl 3 SMKN 1 Kendal

Nurya Farazila¹, Bambang Sulanjari², Yuli Kurniati Werdiningsih³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang
farazila061@gmail.com
bambangsulanjari@upgris.ac.id
yulikuniati@upgris.ac.id

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan “Penerapan Media Animasi Film Pendek pada Pembelajaran teks cerita Wayang Mahabharata untuk peserta didik kelas X AKL3 SMKN 1 Kendal. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terdapat banyak peserta didik ditemukan bahwa sejumlah peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyimak bacaan karya sastra khususnya pada pembelajaran teks cerita wayang Mahabharata. Media animasi film pendek pada pembelajaran teks cerita wayang mahabharata ini muncul sebagai alternatif yang menarik. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Dua variable yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah variable bebas dan variable terikat. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposives sampling*. pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik test dan non-test. Adapun hasil penelitian yang diperoleh setelah dilakukan analisis data sebagai berikut: Hasil nilai siswa yang diperoleh dari aspek tes pengetahuan dan aspek tes keterampilan, pada hasil penelitian menjelaskan bahwa dari 35 siswa terdapat 29 siswa yang tuntas dengan presentase sebesar 83% dan sebanyak 6 siswa dengan presentase 17% tidak tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar siswa 79,2 lebih tinggi dari nilai KKM yaitu 70. Dengan demikian penerapan media animasi film pendek pada pembelajaran teks cerita wayang mahabharata untuk peserta didik kelas X AKL3 SMKN 1 Kendal dapat memberikan pengaruh terhadap ketercapaian pembelajaran.

Kata Kunci: Penerapan Media Animasi, Teks Cerita Rakyat, Problem Based Learning

Application of Short Film Animation Media in Learning Mahabharata Wayang Story Text for Class X Akl 3 Students of SMKN 1 Kendal

Abstract

The purpose of this study is to describe "The Application of Short Film Animation Media in Learning the Mahabharata Wayang Story Text for Class X AKL3 Students of SMKN 1

Kendal. This study was motivated by the fact that there are still many students who found that a number of students still have difficulty in listening to literary works, especially in learning the Mahabharata Wayang Story Text. Short film animation media in learning the Mahabharata Wayang Story Text emerged as an interesting alternative. This study is included in quantitative research. Two variables commonly used in quantitative research are independent variables and dependent variables. The sampling technique used is purposive sampling. Data collection used in this study is test and non-test techniques. The results of the study obtained after data analysis are as follows: The results of student scores obtained from the knowledge and skills aspects, the results of the study explain that out of 35 students there are 29 students who have completed with a percentage of 83% and 6 students with a percentage of 17% have not completed. The average value obtained from student learning outcomes is 79.2, which is higher than the KKM value of 70. Thus, the application of short film animation media in learning the Mahabharata puppet story text for class X AKL3 students of SMKN 1 Kendal can have an influence on learning achievement.

Keywords: Application of Animation Media, Folk Tale Text, Problem Based Learning

PENDAHULUAN

Muatan lokal merupakan sebuah inisiatif kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dengan memperhatikan ciri khas dan potensi daerah tempat tinggal mereka. Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari dan diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan SMKN 1 Kendal tujuan dari pembelajaran Bahasa Jawa mengajak peserta didik sebagai generasi penerus untuk senantiasa melestarikan kebudayaannya (Munawaroh *et al.* 2022).

Menurut Hidayah dan Kholifah, menyimak adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif. Jadi, menyimak tidak hanya berarti mendengar bunyi-bunyi bahasa, tetapi juga memahami bunyi-bunyi tersebut. Sementara itu, Tarigan menjelaskan bahwa menyimak adalah proses mendengarkan simbol-simbol lisan dengan pemahaman, perhatian, apersepsi, dan interpretasi yang penuh, untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan 2013). Salah satu kegiatan yang sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah menyimak untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, pemahaman terhadap apa yang dipelajari, dan kemampuan berkomunikasi secara tertulis dan lisan (Tarigan, 2008:139).

Pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pembelajaran bahasa memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan komunikasi peserta didik. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa adalah penerapan media animasi film pendek. Mengungkapkan bahwa film, yaitu rangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan

diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya Susilana dan Riyana (2009, p. 20). Animasi merupakan bentuk simulasi gambar yang bergerak atau berpindah suatu objek sehingga dapat menarik perhatian permisa (Bua, 2022). Film animasi merupakan hasil dari dua disiplin yang berbeda, yaitu film yang berasal dari dunia fotografi dan animasi yang berasal dari dunia gambar, khususnya ilustrasi dan desain grafis (Umpenawany et al., 2016).

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat disandingkan dengan penggunaan media pembelajaran. Media animasi film pendek adalah sebuah format media yang menggunakan teknik animasi untuk menciptakan cerita atau narasi yang singkat. Pendahuluan mencakup latar belakang atau permasalahan serta urgensi dan rasionalisasi penelitian. Pemilihan media animasi film pendek sebagai alat pembelajaran yang menggabungkan gambar, warna, grafis, visual, dan audio memiliki beberapa keunggulan dan implikasi yang signifikan dalam konteks pembelajaran (Tanjung & Syamsuyurnita, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Dua variabel yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah variable bebas dan variable terikat. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposives sampling*. pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik test dan non-test. Penelitian ini menggunakan paradigma sederhana yang bersifat sebab-akibat untuk mengetahui pengaruh antar variabel, sehingga penelitian ini terdiri atas satu variabel independen dan dependen (Sugiyono, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang sudah dilaksanakan diperoleh hasil persentase dari aspek pengetahuan peserta didik kelas X AKL 3 SMKN 1 Kendal dalam penerapan Animasi Film Pendek pembelajaran teks cerita wayang mahabharata. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan yang sudah dilakukan dengan hasil sebanyak 29 peserta didik atau 83% memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan 6 peserta didik atau 17% belum mencapai ketuntasan KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 85 dengan nilai KKM yang sudah ditentukan yaitu 70. Pada Aspek keterampilan terdapat 35 peserta didik atau 100% telah mencapai KKM yang telah ditetapkan, sedangkan 0 peserta didik atau 0% belum mencapai KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketuntasan nilai peserta didik pada aspek keterampilan dikategorikan baik

karena lebih dari 50% peserta didik sudah mencapai ketuntasan nilai yang dibandingkan dengan nilai KKM. Hal tersebut dibuktikan melalui nilai rata-rata kelas sebesar 78.

Pada uji kompetensi aspek pengetahuan juga diperoleh nilai rata-rata kelas. Berdasarkan hasil uji kompetensi pada aspek pengetahuan didapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 79,23. Dari perolehan nilai angka tersebut, dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kelas lebih tinggi dibandingkan dengan nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Adapun perbandingan dengan nilai rata-rata kelas dan nilai KKM yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Nilai rata-rata kelas aspek pengetahuan

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai rata-rata kelas	79,23
2	Nilai KKM	70

Data dalam penelitian ini diperoleh sebanyak 10 peserta didik atau 29% mendapatkan nilai dengan predikat sangat baik. Selain itu, sebanyak 25 peserta didik atau 71% mendapatkan nilai pada rentang 71 – 85 sehingga dikategorikan dalam predikat baik, peserta didik mampu menulis kembali dengan judul sesuai dengan tema yang ditentukan, mampu menganalisis peristiwa, tokoh, latar pada teks cerita wayang mahabharata, adanya kesatuan kalimat topik dan kalimat penunjang dalam paragraf namun ada kata ganti yang kurang tepat, baik dalam menalar alur cerita, penggambaran watak tokoh baik dan mampu membawakan pembaca seolah-olah mengalami kejadian dalam cerita. Terdapat 0 peserta didik atau 0% memperoleh nilai pada rentang 56 – 70. Peserta didik Pada nilai rentang < 55 terdapat 0 peserta didik dengan predikat kurang atau 0% dari keseluruhan. Sedangkan nilai KKM pada pembelajaran bahasa Jawa yang telah ditentukan yaitu 70.

Pada uji kompetensi aspek keterampilan juga diperoleh nilai rata-rata kelas. Berdasarkan hasil uji kompetensi pada aspek keterampilan didapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 84,51. Dari perolehan nilai angka tersebut, dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kelas lebih tinggi dibandingkan dengan nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Adapun perbandingan dengan nilai rata-rata kelas dan nilai KKM yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2 Nilai rata-rata kelas aspek keterampilan

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai rata-rata kelas	84,51
2	Nilai KKM	70

Hasil jumlah keseluruhan nilai uji kompetensi aspek pengetahuan dan keterampilan analisis teks cerita wayang mahabharata dapat dihitung nilai rata-rata akhir dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{2773}{35}$$

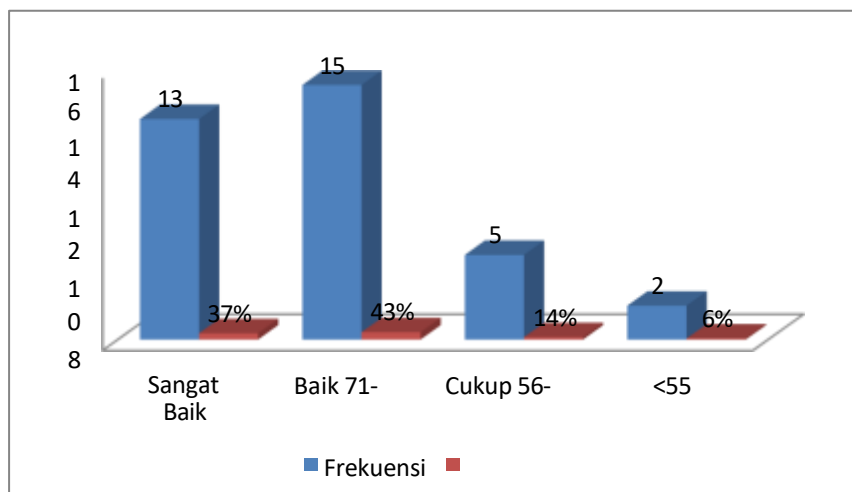
$$\bar{x} = 79,23$$

Berdasarkan rumus di atas, diketahui nilai rata-rata akhir hasil uji kompetensi pada aspek pengetahuan dan keterampilan yaitu 79,23. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata akhir hasil uji kompetensi lebih tinggi dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Perbandingan kedua nilai tersebut disajikan melalui tabel dibawah ini

Tabel 4 Klarifikasi Nilai Rata-rata Akhir

No	Interval Nilai	Predikat	Frekuensi	Presentase
1	86 – 100	Sangat baik	13	37%
2	71 – 85	Baik	15	43%
3	56 – 70	Cukup	5	14%
4	< 55	Kurang	2	6%

Berdasarkan nilai rata-rata akhir dari peserta didik dalam pembelajaran menulis teks cerkak yang diklasifikasikan menjadi empat kategori. Terdapat 13 peserta didik atau 37% dengan predikat sangat baik, peserta didik yang termasuk dalam predikat baik sebanyak 15 atau dalam persentase sebanyak 43%. Adapun peserta didik dengan predikat cukup yaitu sebanyak 5 peserta didik atau 14%, dan 2 peserta didik atau dengan presentase 28% untuk predikat kurang. Berdasarkan table diatas dibuat histrogram sebagai berikut.



Gambar 1 Hoistogram Klasifikasi Nilai Rata-rata Akhir

Pada penelitian ini, data yang diperoleh selain nilai pada aspek pengetahuan dan keterampilan juga terdapat angket yang dibagikan kepada peserta didik. Lembar angket digunakan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik kelas X AKL 3 SMKN 1 Kendal terhadap penerapan media Animasi Film Pendek dalam pembelajaran teks cerita wayang mahabharata. Hasil angket yang telah diperoleh merupakan gambaran mengenai pendapat peserta didik dalam pembelajaran teks cerita wayang mahabharata dengan menggunakan media Animasi Film Pendek. Adapun angket yang disebarkan terdiri dari lima pertanyaan mengenai hasil penerapan media Animasi Film Pendek yang bertujuan untuk memperoleh data dari peserta didik. Data yang diperoleh dari angket yang diisi oleh peserta didik berupa data kualitatif (jawaban pilihan YA, Tidak).

Pernyataan tersebut dapat dibuktikan melalui jawaban dari 35 peserta didik, dimana pada pertanyaan sebanyak 30 peserta didik dengan persentase 85,71% menjawab Ya mengenai keaktifan peserta didik saat melakukan pembelajaran teks cerita wayang mahabharata dengan menggunakan media Animasi Film Pendek kemudian sisanya 5 peserta didik dengan persentase 14,28% menjawab Tidak. Pada pertanyaan ke. 2 sebanyak 24 peserta didik menjawab Ya dengan persentase 68,57% yang menyatakan bahwa peserta didik aktif dalam bertanya saat pembelajaran teks cerita wayang mahabharata dengan media Animasi Film Pendek, 11 peserta didik sisanya menjawab Tidak dengan persentase 31,4%. Pada pertanyaan ke. 3 sebanyak 32 peserta didik menjawab Ya dengan persentase 94,28% yang menyatakan bahwa peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik menggunakan media animasi film pendek pada teks cerita wayang Mahabarata, 3 peserta didik sisanya

menjawab Tidak dengan persentase 8,57%. Pada pertanyaan ke.4 sebanyak 33 peserta didik menjawab Ya dengan persentase 91,42% yang menyatakan bahwa peserta didik memperhatikan ketika membahas cerita wayang mahabarata dengan menggunakan media animasi film pendek, 2 peserta didik sisanya menjawab Tidak dengan persentase 5,71%. Pada pertanyaan ke.5 sebanyak 4 peserta didik menjawab Ya dengan persentase 11,42% yang menyatakan bahwa peserta didik mengalami kendala ketika pembelajaran menggunakan media animasi film pendek pada teks cerita wayang Mahabarata, 31 peserta didik sisanya menjawab Tidak mengalami kendala ketika pembelajaran menggunakan media animasi film pendek pada teks cerita wayang Mahabarata dengan persentase 88,57%.

Penelitian yang sudah dilaksanakan diperoleh hasil persentase dari aspek pengetahuan peserta didik kelas X AKL 3 SMKN 1 Kendal dalam penerapan Animasi Film Pendek pembelajaran teks cerita wayang mahabharata. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan yang sudah dilakukan dengan hasil sebanyak 29 peserta didik atau 83% memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan 6 peserta didik atau 17% belum mencapai ketuntasan KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 85 dengan nilai KKM yang sudah ditentukan yaitu 70. Pada Aspek keterampilan terdapat 35 peserta didik atau 100% telah mencapai KKM yang telah ditetapkan, sedangkan 0 peserta didik atau 0% belum mencapai KKM.

Pada aspek keterampilan, diukur melalui lembar kerja peserta didik dalam pembelajaran teks cerita wayang mahabharata. Data dalam penelitian ini diperoleh sebanyak 10 peserta didik atau 29% mendapatkan nilai dengan predikat sangat baik. Selain itu, sebanyak 25 peserta didik atau 71% mendapatkan nilai pada rentang 71 – 85 sehingga dikategorikan dalam predikat baik, peserta didik mampu menulis kembali dengan judul sesuai dengan tema yang ditentukan, mampu menganalisis peristiwa, tokoh, latar pada teks cerita wayang mahabharata, adanya kesatuan kalimat topik dan kalimat penunjang dalam paragraf namun ada kata ganti yang kurang tepat, baik dalam menciptakan alur cerita, penggambaran watak tokoh baik dan mampu membawaa pembaca seolah-olah mengalami kejadian dalam cerita. Terdapat 0 peserta didik atau 0% memperoleh nilai pada rentang 56 – 70. Peserta didik Pada nilai rentang <55 terdapat 0 peserta didik dengan predikat kurang atau 0% dari keseluruhan. Sedangkan nilai KKM pada pembelajaran bahasa Jawa yang telah ditentukan yaitu 70.

Berdasarkan diperoleh nilai pada aspek pengetahuan dan keterampilan dari peserta

didik kelas X AKL 3 SMKN 1 Kendal dalam pembelajaran analisis teks cerita wayang mahabharata terdapat 6 peserta didik belum mencapai KKM. Sedangkan, 29 peserta didik sudah mencapai nilai KKM. Hasil uji kompetensi menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik yaitu 96 dan nilai terendah 53. Dari hasil uji kompetensi tersebut diperoleh nilai sebesar 2773 dengan nilai rata-rata akhir hasil uji kompetensi pada aspek pengetahuan dan keterampilan yaitu 79,23. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata akhir hasil uji kompetensi lebih tinggi dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teks cerita Wayang Mahabarata menggunakan media animasi film pendek dapat meningkatkan motivasi minat belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan bahwa dengan adanya hasil belajar siswa dengan nilai rata rata kelas X AKL 3 sebesar 79,2, nilai tersebut lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai KKM yang telah ditentukan oleh SMKN 1 Kendal yaitu 70. Sehingga nilai tersebut dapat dikategorikan dengan nilai yang cukup baik. Hasil nilai siswa yang diperoleh dari aspek tes pengetahuan dan aspek tes keterampilan, pada hasil penelitian menjelaskan bahwa dari 35 siswa terdapat 29 siswa yang tuntas dengan presentase sebesar 83% dan sebanyak 6 siswa dengan presentase 17% tidak tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar siswa 79,2 lebih tinggi dari nilai KKM yaitu 70. Selain itu perolehan data lebar angket juga menunjukkan bahwa media animasi film pendek dapat membantu meningkatkan pemahaman dan apreasi siswa terhadap wayang Mahabarata serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa penerapan media animasi film pendek pada pembelajaran teks cerita Wayang Mahabarata memberikan pengaruh serta hasil yang signifikan dalam proses belajar mengajar.

REFERENSI

- Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271–1276.
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594–3601. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>.

- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El- Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>.
- Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 18–34.
- Munawaroh, S. (2019). Teaching the Narrative Texts Using Animation Video: Raising Students' Skills on Reading Comprehension. *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 13–17. <https://doi.org/10.31849/utamax.v1i1.2791>.
- Tanjung, T. B., & Syamsuyurnita. (2022). Pengaruh Media Film Animasi Pendek Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi (Cerita Imajinasi) Peserta didik Kelas X Sma Swasta Rahmat Islamiyah Medan. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 1(2), 204–218. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v1i2.370>.