

ANIMASI WAYANG SEBAGAI MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT KELAS X SMA

Nia Haryani¹, Nur Syamsiyah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Korespondensi: Jalan Ir. H. Juanda Nomor 95, Ciputat, Kota Tangerang Selatan

Surel: nur.syamsiyah@uinjkt.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 09/05/2021

Direvisi: 22/05/2021

Dipublikasi: 31/05/2021

e-ISSN: 2721-0995

p-ISSN: 2721-9046

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Animasi Wayang
Terampil Menulis
Teks Anekdote

Keywords:

Learning Media
Puppet Animation
Writing Skills
Anecdote Text

ABSTRAK Animasi Wayang sebagai Modifikasi Media Pembelajaran Teks Anekdote Kelas X SMA.

Animasi wayang merupakan modifikasi tampilan pertunjukan wayang menjadi sebuah media pembelajaran, khususnya untuk materi teks anekdot. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media animasi wayang terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa pada pembelajaran jarak jauh dengan metode kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini merupakan 36 teks anekdot siswa kelas X.IPS.3 SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan empat cara, yaitu observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Adapun aspek penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah isi, struktur, bahasa, ejaan, dan mekanika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media animasi wayang terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa yang mencapai nilai 83 atau berkualifikasi baik. Hal ini membuktikan bahwa secara umum, peserta didik mampu menulis teks anekdot dengan baik melalui penggunaan media animasi wayang.

ABSTRACT Puppet Animation as a Modification of Anecdotal Text Learning Media for Class X SMA. *Puppet animation is a modification of the appearance of puppet shows into a learning medium, especially for anecdote text material. This study aims to determine the utilization of puppet animation media for students anecdote writing skills. The method used in this research is descriptive qualitative. The subjects in this study were 36 anecdote texts written by students of Grade X Social Science 3 of the State Senior High School 11 of South Tangerang City, Academic Year 2020/2021. Data collection techniques in this research use four ways, such as observation, tests, interviews, and documentation. The assessment aspects used in this study are content, structure, language, as well as spelling and mechanics. This results indicate that there was a positive influence and anecdote writing skills of students using puppet animation media with an average grade of 83, which is well qualified. This proves that in general, students are capable in writing anecdote text well with puppet animation media.*

PENDAHULUAN

Media merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan menjadi sarana penunjang dalam berbagai aktivitas, seperti komunikasi, hiburan, dan kegiatan belajar. Berdasarkan hasil studi terbaru yang dikeluarkan *Cambridge International*, pelajar Indonesia memanfaatkan media ruang komputer secara global 40% dan menduduki peringkat kedua di dunia dalam penggunaan komputer *desktop*. Hal tersebut menunjukkan tingginya minat siswa sebagai pengguna media teknologi. Seperti yang telah diketahui, pelajar di Indonesia saat ini juga memanfaatkan gawai untuk mencari materi atau variasi soal, misalnya dari *YouTube*, *Google Classroom*, atau *Google Meet*. Meskipun banyak pelajar yang menggunakan aplikasi tersebut, pada kenyataannya masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami pelajaran. Selain hal tersebut, guru harus menghadapi tantangan untuk tidak melakukan pembelajaran secara konvensional saat pandemi Corona mulai 2020. Oleh karena itu, tenaga pendidik dapat melakukan berbagai inovasi untuk menghadapi hal tersebut, misalnya dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan media pembelajaran yang menarik.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah animasi wayang. Kesenian wayang juga merupakan sarana hiburan, penyampaian berita, dan memiliki fungsi didaktik dalam pendidikan yang sarat makna kehidupan. Wayang menurut Tranggono (2013) memerlukan adanya regenerasi penonton karena generasi muda yang tinggal di kota lebih banyak dipengaruhi budaya massa yang berjarak dengan wayang. Hal itu disebabkan karena bahasa yang digunakan dianggap rumit, cerita yang disampaikan cenderung berat, dan frekuensi pertunjukan wayang terhitung masih rendah. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti ingin membangkitkan semangat tenaga pendidik agar menciptakan media pembelajaran dengan melestarikan budaya bangsa. Salah satunya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), yaitu dalam penulisan teks anekdot. Cerita pewayangan memiliki pesan yang relevan dengan teks anekdot. Keduanya mengandung unsur humor dan kritik terhadap persoalan sosial. Fenomena dalam masyarakat dapat menjadi topik pembelajaran yang menarik, sekaligus sebuah karya seni yang menghibur.

Teks anekdot sangat menarik untuk dikaji karena berisi humor tanpa melupakan unsur kritik di dalam teksnya sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sementara itu, peserta didik pada umumnya sudah memahami struktur teks anekdot, tetapi masih ada siswa yang kesulitan menuangkan ide karena perbendaharaan kata yang masih kurang, sulit mengungkapkan hal lucu yang disertai kritik, dan hanya fokus terhadap kegiatan menulis tanpa memerhatikan stimulus sebelum menghasilkan karya terbaik. Peserta didik sebenarnya dapat menemukan bentuk-bentuk teks anekdot di berbagai media massa, misalnya meme, karikatur, atau video kutipan pesan singkat lucu di internet. Bentuk-bentuk teks anekdot tersebut faktanya belum dapat membantu proses pencarian ide kreatif karena struktur teks anekdot tidak dijabarkan secara rinci sehingga siswa sulit mengidentifikasinya.

Oleh karena itu, peneliti memilih animasi wayang sebagai media pembelajaran materi teks anekdot. Media animasi wayang sudah dimodifikasi dan diharapkan mampu membantu siswa dalam menghasilkan ide kreatif saat menulis teks anekdot. Peneliti juga ingin mengaji cara pemanfaatan media pembelajaran di sekolah tersebut pada saat pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

TINJAUAN PUSTAKA

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Sementara itu, media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian pesan yang akan disampaikan kepada pelajar baik berupa orang, alat, maupun bahan. Media memiliki berbagai jenis, baik audio, visual, maupun audiovisual. Salah satu contoh media audiovisual yang menarik untuk dijadikan bahan pembelajaran adalah animasi.

Animasi berasal dari bahasa Latin *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat. Munir mengungkapkan bahwa animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah dan bergantian ditampilkan. Berdasarkan definisi tersebut, animasi merupakan tampilan gambar objek yang seolah-olah hidup.

Animasi pun dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, Bopche (2015) berpendapat bahwa *"Animation isn't simply the motion of few character on screen however it's additionally a good medium to from folks perceive the message, particular young children"*. Animasi bukan hanya gerakan beberapa karakter di layar, tetapi juga media yang baik untuk membuat seseorang menerima pesan, terutama anak-anak. Animasi pun dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman dan daya ingatnya, baik dalam menyimak pembelajaran maupun menghayati kesenian, seperti wayang.

Wayang menurut Zayadi dan Prijotomo (2016) bukanlah sekadar tontonan bayang-bayang, melainkan sebagai *"wewayangane ngaurip"* yaitu bayangan hidup manusia. Wayang merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam sebuah pertunjukan sebagai bayangan hidup manusia. Oleh karena itu, seorang tenaga pendidik dapat menjadikan wayang sebagai alternatif untuk mendemonstrasikan cerita atau menjadikannya sebagai inspirasi dengan memodifikasinya sebagai media pembelajaran.

Menurut Saputra (2015) modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran lebih mudah mencapai tujuan belajar. Riantoso (2016) juga menyebutkan bahwa modifikasi dapat dilakukan dengan memodifikasi jumlah, ukuran, dan bentuk. Berdasarkan pengertian tersebut, modifikasi media pembelajaran adalah upaya guru dalam mengembangkan sarana pembelajaran untuk mencapai kelancaran aktivitas belajar dan tujuan pembelajaran dengan menyesuaikan jumlah, ukuran, dan bentuk media pembelajaran.

Modifikasi tampilan kesenian wayang dapat dilakukan dengan menjadikan sebuah tayangan animasi sebagai media pembelajaran yang diunggah ke situs YouTube atau ditampilkan secara langsung di kelas. YouTube adalah video yang dapat diputar secara

daring dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat, berbagi video yang asli dari segala penjuru dunia melalui suatu laman.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Bartlett dan Burton yang dikutip oleh Jim Gould (2012) bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru sebelum memanfaatkan video dari media sosial *YouTube*. "*Teachers have to use cueing signals to direct attention, develop learning materials and tasks that are stimulating and interesting, use strong colours and sound, and maintain variety of task and approach*. Guru harus menggunakan isyarat untuk mengarahkan perhatian, mengembangkan materi, dan tugas pembelajaran yang merangsang dan menarik, menggunakan warna, suara yang kuat, serta mempertahankan variasi tugas dan pendekatan. Oleh karena itu, guru dapat mencapai tujuan belajar dengan cara yang menarik melalui inovasi media pembelajaran yang diunggah ke situs *YouTube*.

Media tersebut juga dapat menambah gairah peserta didik dalam membuat tugas, misalnya untuk menghasilkan karya tulis. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang memiliki berbagai macam tujuan. Menulis dapat memperjelas ide, menjelajahi bidang baru, memberikan kontribusi ilmu pengetahuan, dan membina hubungan profesional. Peserta didik tidak hanya menuangkan ide di dalam pikirannya, tetapi juga dapat mengeksplorasi hal-hal baru dengan menghasilkan sebuah teks.

Teks memiliki struktur dan jenis yang beragam, misalnya teks anekdot. Anekdot ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Suryanta (2016) menyatakan bahwa isi teks anekdot mengandung unsur yang relevan dengan fakta kejadian, terdapat humor dan kritik, gambaran tokoh yang jelas, dan nilai moral. Cara tersebut dilakukan agar pihak yang disindir tidak tersinggung dan tidak memunculkan ketegangan. Senada dengan hal tersebut, Pino (2016) berpendapat "*Anecdotes are more circuitous way of pointing out the inappropriateness of a client's behaviour without describing or evaluating it*". Anekdot adalah cara yang lebih rumit untuk menunjukkan ketidaktepatan perilaku seseorang tanpa menjabarkan atau mengevaluasinya. Teks ini mengungkapkan sindiran atau kritik dengan cara tidak langsung, tetapi tersirat dengan bumbu humor. Anekdot memiliki struktur teks yang terdiri dari abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Anekdot juga memiliki fitur kebahasaan, yaitu menggunakan kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu, kalimat retoris, konjungsi yang menyatakan hubungan waktu, kata kerja aksi, kalimat perintah, dan kalimat seru.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan menulis karangan anekdot siswa kelas X.IPS.3 SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan pada objek alamiah, yaitu objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi dan kehadiran peneliti tidak memengaruhi dinamika pada objek tersebut. Adapun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini

adalah *pre-experimental design* dengan jenis *one-shot case study*. *Pre-experimental design* adalah penelitian dengan hasil eksperimen yang masih terdapat variabel luar dan sampel yang tidak dipilih secara acak.

Sementara itu, desain *one-shot case study* merupakan desain penelitian dengan tidak mengadakan *pretest* sehingga kondisi atau nilai awal variabel dependen tidak diketahui. Alasan peneliti menggunakan desain penelitian tersebut karena ingin membuktikan bagaimana media animasi wayang dapat bermanfaat terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa dan tidak bermaksud membandingkannya dengan hasil penulisan teks anekdot yang tanpa menggunakan media animasi wayang. Berikut ini instrumen penelitian dengan rubrik penilaian teks anekdot Alex Suryanta dan penjabaran kriteria ideal dengan indikator penilaian yang telah diubah dan disesuaikan oleh peneliti.

Tabel 1. Rubik Penilaian Teks Anekdot

Aspek	Kriteria Ideal	Indikator	Skor
Isi	Relevan dengan fakta kejadian	Relevan dengan kejadian terkini.	1
		Cukup relevan dengan kehidupan nyata tetapi ceritanya tidak tuntas.	0,5
		Tidak relevan dengan fakta kehidupan dan tidak ada permasalahan yang dibahas.	0
	Mengandung kelucuan dan sindiran.	Terdapat unsur humor dan sindiran.	1
		Hanya terdapat salah satu unsur (*Hanya terdapat unsur humor atau *Hanya terdapat unsur kritik).	0,5
		Teks tidak mengandung unsur kelucuan dan sindiran.	0
	Menyiratkan suatu amanat moral dan nilai kehidupan.	Terdapat suatu amanat.	1
		Teks mengandung nilai kehidupan tetapi tidak dibahas tuntas.	0,5
		Tidak terdapat suatu amanat.	0
	Terdapat penggambaran karakter tokoh secara jelas.	Gambaran tokoh sangat jelas.	1
		Terdapat tokoh di dalam teks, tetapi tidak digambarkan dengan jelas.	0,5
		Tidak terdapat tokoh di dalam teks.	0

Struktur	Mengandung unsur intrinsik secara lengkap.	Unsur intrinsik lengkap.	1
		Hanya terdapat dua struktur, tetapi terdapat kesesuaian antara judul dengan isi cerita.	0,5
	Struktur alur terbangun atas urutan yang benar dari abstraksi hingga koda.	Unsur intrinsik tidak lengkap.	0
		Urutan struktur yang benar.	1
		Urutan struktur benar tetapi hanya memuat dua struktur.	0,5
		Tidak terdapat struktur teks anekdot.	0
Bahasa	Menggunakan ragam bahasa sastra yang menarik.	Ragam bahasa sastra yang menarik.	1
		Teks berisi ragam bahasa yang tidak tepat tetapi tidak mengganggu makna teks.	0,5
		Teks tidak komunikatif.	0
	Diperkaya dengan fitur-fitur bahasa penguat karaktistik teks anekdot.	Diperkaya dengan fitur kebahasaan.	1
		Hanya memiliki dua kaidah kebahasaan teks anekdot.	0,5
		Tidak diperkaya fitur kebahasaan.	0
Ejaan dan Mekanika	Cermat dalam tata ejaan, baik huruf kapital, tanda baca, penulisan unsur serapan, dan ejaan penulisan kata bersifat baku.	Tidak ada kesalahan tata ejaan (huruf kapital, tanda baca, penulisan unsur serapan, dan ejaan penulisan kata bersifat baku).	1
		Hanya terdapat dua kesalahan ejaan tapi tidak mengaburkan makna.	0,5
		Lebih dari dua kesalahan tata ejaan (huruf kapital, tanda baca, penulisan unsur serapan, dan ejaan penulisan kata bersifat baku).	0
	Penulisan atau pengetikan rapi dan keterbacaan tinggi.	Teks rapi dan keterbacaannya tinggi.	1
		Teks rapi, tetapi ada beberapa kata yang tidak dapat dibaca dengan jelas.	0,5
		Teks tidak rapi dan tingkat keterbacaan kurang.	0

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi pada penelitian ini dilakukan saat kegiatan proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti akan menampilkan tayangan animasi wayang kepada siswa dan memerhatikan daya simak siswa. Selanjutnya, peneliti memberikan tes dengan menginstruksikan siswa membuat teks anekdot dan mengumpulkan data teks berupa karangan teks anekdot melalui *Google Classroom*, kemudian peneliti melakukan penilaian. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan mengajukan pertanyaan kepada responden, yaitu guru Bahasa Indonesia dan lima orang siswa kelas X.IPS.3 SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021.

Analisis dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data selesai. Aktivitas dalam analisis data dengan model Miles dan Huberman terdiri atas tiga langkah berikut, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Peneliti menggunakan PAP (Pendekatan Acuan Patokan) untuk menentukan nilai kemampuan menulis teks anekdot yang dicapai peserta didik dengan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan Siswa}}{\text{Skor Maksimum Ideal}} \times 100$$

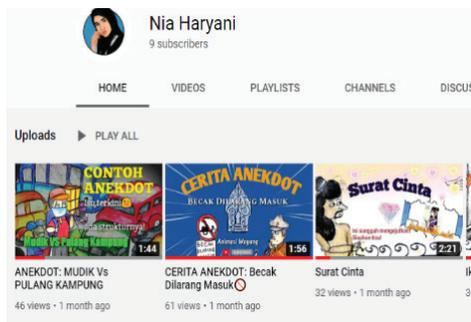
Hasil penilaian kemampuan menulis teks anekdot siswa dengan kategori baik sekali apabila mendapatkan skor 86—100, kategori baik dengan nilai 76—85, kategori cukup dengan nilai 56—74, dan kurang dengan nilai 10—55.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengumpulkan data saat materi teks anekdot dengan pembelajaran jarak jauh di kelas X.IPS.3 pada 3 November 2020 melalui *Zoom*. Adapun wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas X.IPS.3 pada 6 November 2020. Data dalam penelitian ini adalah hasil karangan teks anekdot siswa yang mengandung tema politik, ekonomi, sosial, dan budaya dengan jumlah 36 teks anekdot. *Google Classroom* juga dimanfaatkan untuk memberikan materi, pranala video animasi wayang, dan pengumpulan tugas menulis teks anekdot.



Gambar 1. Animasi Wayang



Gambar 2. Kanal *YouTube* Animasi Wayang

Modifikasi pertunjukan wayang menjadi animasi merupakan perkembangan tampilan kesenian wayang dengan memanfaatkan teknologi audio dan desain grafis. Sementara itu, ide cerita yang digunakan pada cerita pertama berjudul *Surat Cinta* berdasarkan contoh teks pada buku Bahasa Indonesia siswa kelas X. Peneliti melakukan alih wahana dari sebuah puisi menjadi cerita pendek. Ide cerita yang kedua untuk video animasi berjudul *Tukang Becak Dilarang Masuk* terinspirasi dari anekdot tokoh terkenal, Gus Dur. Kemudian, animasi wayang berjudul *Mudik Vs Pulang Kampung* adalah cerita yang dibuat oleh peneliti dengan menyoroti isu hangat di awal masa pandemi. Cerita ini ditampilkan dengan durasi masing-masing video kurang lebih dua menit untuk memperjelas langkah-langkah penulisan teks anekdot kepada siswa.

Adapun proses pembuatan animasi wayang anekdot dilakukan dengan beberapa tahap. Peneliti merancang alur cerita dan gambaran karakter tokoh serta menambahkan unsur pewayangan, seperti pemilihan warna, latar belakang cerita berdasarkan gambaran kehidupan sehari-hari, dan gambar kostum pendukung karakter tokoh.



Gambar 3. Karakter Animasi Wayang

Kemudian gambar tersebut difoto dan diedit dengan aplikasi *Background Eraser* agar fokus dengan objek karakter wayang dua dimensi. Peneliti juga menggunakan aplikasi *Voice Changer* untuk menghasilkan suara yang sesuai dengan karakter yang digambarkan dan aplikasi *Kinemaster* untuk memberikan efek gerak, musik, dan gambar pendukung. Animasi wayang ini juga sudah disesuaikan dengan pembelajaran teks anekdot. Pemanfaatan

animasi wayang sebagai media pembelajaran dilaksanakan di kelas X.IPS.3 SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan tahun pelajaran 2020/2021 dengan pembelajaran jarak jauh yang diikuti oleh 43 siswa. Sebelumnya peneliti menyampaikan materi teks anekdot untuk memberikan gambaran dan wawasan kepada siswa. Peneliti juga akan menugasi siswa menulis teks anekdot secara individu dengan tema sosial, politik, ekonomi, dan budaya serta mengumpulkannya melalui *Google Classroom*.

Berikut ini adalah rekapitulasi perolehan nilai kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X.IPS.3 dengan memanfaatkan media animasi wayang.

Tabel 2. Rekapitulasi Skor Keterampilan Menulis Teks Anekdot Peserta Didik

No.	Kode Data	Skor				Nilai	Kualifikasi
		1	2	3	4		
1	ATR	4	1	2	1	80	B
2	AIA	2,5	2	2	1	75	C
3	AIS	4	1	2	1	80	B
4	AP	4	2	2	0	80	B
5	BPA	4	1	2	1	80	B
6	CA	2,5	2	1	1	65	C
7	DAM	4	2	2	1	90	A
8	DY	4	2	2	0	80	B
9	EAP	-	-	-	-	-	-
10	FA	4	2	2	1	90	A
11	FNA	4	2	2	1	90	A
12	FAR	3,5	2	2	1	85	B
13	GA	4	2	2	0	80	B
14	HA	-	-	-	-	-	-
15	ISR	4	1	2	1	80	B
16	KSM	-	-	-	-	-	-
17	LFB	4	1	2	1	80	B
18	MZR	4	1	2	1	80	B
19	MZZ	4	1	2	1	80	B
20	MRS	-	-	-	-	-	-
21	MDN	4	2	2	1	90	A
22	MF	3,5	2	2	1	85	B
23	MGL	4	2	2	1	90	A
24	MNH	4	2	2	1	90	A
25	MRA	3,5	2	2	1	85	B
26	MR	4	1	2	1	80	B
27	MH	4	2	2	1	90	A
28	NR	-	-	-	-	-	-
29	NM	4	2	2	1	90	A

30	NDD	-	-	-	-	-	-
31	NDR	4	1	2	1	80	B
32	Q	4	2	2	1	90	A
33	RAH	4	2	2	1	90	A
34	RN	4	2	2	1	90	A
35	RAM	4	2	2	1,5	95	A
36	RA	4	2	2	1	90	A
37	SP	4	2	2	1	90	A
38	S	4	2	2	0	80	B
39	SPR	2,5	2	2	1	75	C
40	SNF	4	1	2	1	80	B
41	VN	-	-	-	-	-	-
42	YF	4	2	2	1	90	A
43	ZAS	4	2	2	1	90	A
Jumlah		138	62	71	32,5	3.005	

Keterangan tabel:

1	: Isi teks anekdot	A	: Sangat Baik
2	: Struktur teks anekdot	B	: Baik
3	: Bahasa teks anekdot	C	: Cukup
4	: Ejaan dan Mekanika teks anekdot	D	: Kurang

Berdasarkan rekapitulasi di atas, sebanyak 7 peserta didik tidak mendapatkan nilai dan tidak dapat dianalisis karya tulisnya karena tidak mengumpulkan tugas. Selanjutnya dari data tersebut, 16 peserta didik masuk ke dalam kategori sangat baik, 17 peserta didik kategori baik, dan yang masuk kategori cukup sebanyak 3 peserta didik. Adapun nilai rata-rata dari setiap aspek penilaian adalah sebagai berikut:

1. Isi Teks Anekdot

Nilai rata-rata kemampuan peserta didik dalam aspek isi teks anekdot dengan menggunakan media animasi wayang menghasilkan nilai yang sangat baik. Jika diklasifikasikan berdasarkan rata-rata perolehan aspek isi, maka menghasilkan nilai rata-rata sebesar 96 atau termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan kemampuan peserta didik dalam membuat isi teks anekdot sudah sangat baik karena mampu menuliskan isi teks sesuai dengan kriteria di antaranya adalah relevan dengan fakta kejadian, mengandung kelucuan dan sindiran, menyiratkan suatu amanat moral dan nilai kehidupan, dan terdapat penggambaran karakter tokoh secara jelas.

2. Struktur Teks Anekdot

Jika diklasifikasikan berdasarkan nilai yang diperoleh siswa, maka siswa menghasilkan nilai rata-rata sebesar 86,1 dan dibulatkan menjadi 86. Nilai rata-rata 86 dalam klasifikasi perhitungan persentase skala empat tergolong sebagai kategori sangat baik. Rata-rata siswa sudah memenuhi kriteria yang memiliki struktur teks anekdot yang terbangun atas

urutan yang benar. Artinya, siswa tidak merasa kesulitan menulis teks dengan struktur teks anekdot. Hal tersebut disebabkan karena kelima struktur teks anekdot tersebut mudah dipahami oleh seluruh peserta didik melalui tayangan animasi sesuai dengan kriteria di antaranya adalah mengandung unsur intrinsik secara lengkap, struktur alur terbangun atas urutan yang benar dari abstraksi hingga koda.

3. Bahasa Teks Anekdot

Nilai rata-rata kemampuan peserta didik dalam aspek bahasa menghasilkan nilai rata-rata 98,6. Hal ini membuktikan bahwa rata-rata peserta didik sudah memenuhi dua kriteria dalam aspek penilaian bahasa. Peserta didik sudah mampu menulis teks anekdot dengan menggunakan ragam bahasa sastra yang menarik. Selain itu, siswa juga membuat teks anekdot yang diperkaya dengan fitur-fitur bahasa penguat karakteristik teks anekdot atau ciri-ciri kebahasaan teks anekdot yakni menggunakan ragam bahasa sastra yang menarik dan diperkaya dengan fitur-fitur bahasa penguat karakteristik teks anekdot.

4. Ejaan dan Mekanika Penulisan Teks anekdot

Jika diklasifikasikan berdasarkan kriteria skala 4, maka rata-rata perolehan aspek ini adalah 45. Nilai 45 merupakan nilai yang termasuk kategori kurang. Terdapat 4 peserta didik dengan skor 0 yang mendapatkan skor di bawah rata-rata, yaitu siswa dengan nilai 80 karena tidak memenuhi dua kriteria pada aspek ejaan dan mekanika. Siswa tersebut tidak cermat dalam penulisan huruf kapital, tanda baca, penulisan unsur serapan, dan ejaan penulisan kata bersifat baku. Selain itu, siswa tersebut juga tidak memenuhi kriteria penulisan rapi dan tingkat keterbacaan yang tinggi. Adapun siswa yang memiliki skor aspek ejaan dan mekanika tertinggi diperoleh siswa dengan nilai 95 karena mendapat skor 1,5. Siswa tersebut hampir mendapatkan skor maksimal tetapi terdapat satu kesalahan penulisan karena tidak menggunakan huruf kapital di awal kalimat.

Kemampuan rata-rata peserta didik kelas X.IPS.3 SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021 dalam menulis teks anekdot dengan menggunakan animasi wayang berdasarkan jumlah nilai keseluruhan 3.005 dari 36 siswa sehingga menghasilkan nilai rata-rata 83,47 dan dapat dibulatkan menjadi 83. Nilai ini termasuk dalam kategori baik. Hal ini membuktikan bahwa secara umum, peserta didik sudah mampu menulis teks anekdot. Akan tetapi, keterampilan peserta didik yang kurang terletak pada kecermatan ejaan. Masih banyak siswa yang tidak menggunakan huruf kapital dengan tepat, diksi yang tidak baku, kesalahan penulisan teks karena tidak membubuhkan tanda baca di akhir kalimat.

Berdasarkan rekapitulasi analisis, siswa yang memperoleh predikat sangat baik diperoleh 16 siswa atau sebanyak 44%, berpredikat baik diperoleh 17 siswa atau 47%, serta berpredikat cukup diperoleh 3 siswa atau sebanyak 9%. Frekuensi terbesar pada diagram di atas menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh tingkat penguasaan nilai 76—85 atau 47% persen dari jumlah keseluruhan. Berdasarkan hal itu, penggunaan media animasi wayang memiliki pengaruh yang positif dan bermanfaat terhadap kemampuan

menulis teks anekdot siswa. Hal tersebut diperkuat dengan kelebihan dan kekurangan media animasi wayang berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dan hasil wawancara dengan siswa serta guru. Berikut ini adalah kelemahan media animasi wayang sebagai media pembelajaran teks anekdot.

1. Animasi wayang tidak bisa digunakan tanpa dukungan perangkat lunak dan gawai yang dilengkapi dengan jaringan internet.
2. Faktor luar yang memengaruhi pelaksanaan penggunaan media animasi wayang khususnya dalam pembelajaran jarak jauh adalah pengendalian siswa. Ketika pembelajaran jarak jauh menggunakan *Zoom*, guru tidak dapat menegur secara langsung karena pemutaran video akan terganggu dan fokus siswa lain akan buyar. Oleh karena itu, guru harus menyampaikan tata tertib pembelajaran sebelum pemutaran video animasi wayang.
3. Faktor luar lainnya adalah keterbatasan siswa dalam mengakses video, misalnya tidak ada kuota internet atau audio perangkat siswa yang tidak maksimal. Misalnya, siswa yang memiliki keterbatasan pengetahuan penggunaan aplikasi. Oleh karena itu, guru harus memberitahukan hal-hal teknis di luar pembelajaran. Hal tersebut dapat diantisipasi dengan komunikasi yang baik untuk mencari solusi bersama, misalnya guru memberikan kemudahan mengakses materi dan memberikan pranala video animasi wayang sebelum pembelajaran dimulai.

Selain kelemahan tersebut, keunggulan media animasi wayang, yaitu:

1. Media animasi wayang dapat menarik perhatian siswa. Tampilan animasi wayang dengan pemilihan warna yang sesuai karakter tokoh dan suaranya menarik.
2. Memberikan inspirasi dan ide cerita kepada siswa. Animasi wayang berisi cerita berdasarkan kehidupan sehari-hari yang dapat memberikan inspirasi.
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Animasi wayang dirancang untuk memberikan contoh cerita yang sesuai dengan aspek-aspek teks anekdot.
4. Guru bebas berekspreasi dan kreatif dalam menciptakan media pembelajaran. Siswa dapat merasa senang dan merasakan kreativitas yang diciptakan oleh guru.
5. Animasi wayang tidak memerlukan biaya yang mahal. Pembuatan animasi wayang membutuhkan kreativitas dan kemampuan untuk mengoperasikan aplikasi pendukung animasi.
6. Dapat dijangkau seluruh siswa. Kesenian wayang biasanya digunakan untuk mendialogkan tuturan tokoh karakter wayang dan membutuhkan waktu yang tidak singkat. Akan tetapi, animasi wayang dapat dilihat dengan jangkauan yang luas dan siswa dapat menyimak dengan baik.
7. Bisa diakses di mana pun dan kapan pun. Media ini sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh. Animasi wayang dapat diakses oleh siswa di mana pun dan kapan pun karena guru dapat memberikan pranala video animasi wayang di kanal *Youtube*.
8. Bermanfaat dalam ranah kognitif dan afektif (cinta pada kesenian wayang). Peserta didik

akan memahami materi sekaligus mendapatkan pembelajaran nilai-nilai kehidupan. Nilai-nilai tersebut di antaranya adalah menghormati kebudayaan, nilai kehidupan sehari-hari, dan pesan moral yang sangat baik. Hal tersebut dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan kreativitas mereka untuk menciptakan karangan teks anekdot serta menerapkan ilmu yang telah diperolehnya.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi wayang dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X.IPS.3 SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021 mendapatkan kualifikasi baik dan sangat positif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari kemampuan siswa kelas X.IPS.3 SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021 yang memperoleh nilai rata-rata 83,47 dan dapat dibulatkan menjadi 83. Hasil rekapitulasi analisis data itu juga menunjukkan bahwa 16 siswa memperoleh nilai dengan kualifikasi sangat baik, 17 siswa memperoleh kualifikasi baik, dan 3 siswa dengan kualifikasi cukup. Oleh karena itu, pemanfaatan media animasi wayang pada siswa kelas X.IPS.3 SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan dapat memberikan inspirasi cerita dan daya tarik dalam menulis teks anekdot.

DAFTAR RUJUKAN

- BBC News Indonesia. (2018, Desember 11). *Pelajar Indonesia Jadi Salah Satu Pengguna Teknologi Tertinggi di Dunia*. BBC Indonesia. <https://www.tribunnews.com/internasional/2018/12/11/pelajar-indonesia-jadi-salah-satu-pengguna-teknologi-tertinggi-di-dunia?page=all>
- Bopche, Punit Kumar. (2015). *Animation: A Learning Tool*. Thesis. Rourkela: National Institute of Technology.
- David, Eribka Ruthelia dkk. (2017). Pengaruh Konten Vlog dalam YouTube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *e-Jurnal Acta Diurna*, 6 (1), 8—19.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar* (Cetakan 5). Jakarta: Rineka Cipta.
- Gould, Jim. (2012). *Learning Theory and Classroom Practice in the Lifelong Learning Sector*. London: SAGE Publications.
- Junaidi. (2011). *Modul Pengembangan Evaluasi Pembelajaran PAI*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Kemendikbud. (2014). *Buku Teks Kelas X Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pino, Marco. (2016). Delivering Criticism Trough Anecdote in Interaction. *Journal Loughborough University*. <https://core.uk.ac.id> Diakses 2 Juli 2020 pukul 22.22 WIB.

- Riantoso, Sandi dkk. (2016). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Menyuke Kabupaten Landak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(4), 1—11.
- Rocco, Tonette S. dan Tim Hatcher. (2011). *The Handbook of Scholarly Writing and Publishing*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Saputra, Iwan. (2015). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan*, 14 (2), 35—41.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suryanta, Alex. (2016). *Buku Penilaian Bupena Bahasa Indonesia SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Tranggono, Indra. (2013, Juni 20). *Wayang Ditinggal Generasi Muda*. *Berita UGM*. Universitas Gadjah Mada. <https://www.ugm.ac.id/id/berita/7928-wayang-ditinggal-generasi-muda>
- Zayadi, Teuku Hanif dan Josef Prijitomo. (2016). Rumah Wayang. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5 (2). Tersedia online pada laman: https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/18971