

Penerapan Media Video Animasi dengan Metode Inquiry dalam Pembelajaran Meringkas Teks Cerita Legenda Kelas VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2020

Luluk Wibawanti¹, Alfiah², Sunarya³

¹Universitas PGRI Semarang
luluwibaw19@gmail.com

²Universitas PGRI Semarang
alfiah@upgris.ac.id

³Universitas PGRI Semarang
sunaryamhum@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kosakata yang diketahui oleh siswa dan minimnya media dan metode pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana hasil penerapan media video animasi dengan metode inquiry dalam pembelajaran meringkas teks cerita legenda pada kelas VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem Kabupaten Demak? tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media video animasi dengan metode inquiry dalam pembelajaran meringkas teks cerita legenda pada kelas VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem Kabupaten Demak Tahun ajaran 2020. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian berdasarkan nilai tes menunjukkan prosentase yang berbeda. Dari 28 siswa ada 1 siswa atau 4% yang tidak tuntas dan 27 siswa atau 96% yang sudah tuntas. Nilai rata-rata kelas hasil dari *test* adalah 80,65. Nilai tersebut sudah mencapai nilai KKM sekolah yaitu 70. Dengan demikian, media video animasi dengan metode inquiry dalam pembelajaran meringkas teks cerita legenda pada kelas VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2020.

Kata Kunci: Meringkas, Media, Metode, Cerita Legenda

Abstract

This research is motivated by the lack of vocabulary that is known by students and the lack of media and learning methods so that the learning process becomes boring. The problem in this study is how the results of the application of video animation media with the inquiry method in summarizing the legend story text in class VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem, Demak Regency? The purpose of this study is to describe the application of animated video media with the inquiry method in summarizing the legendary text of the class VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem in the academic year of 2020. This study used a qualitative descriptive method. The results of the study based on the test scores show different percentages. Of the 28 students there is 1 student or 4% who have not completed and 27

students or 96% have completed. The class average score of the results of the test was 80.65. This value has reached the school's KKM score of 70. Thus, animated video media with the inquiry method in learning summarizes the legendary story text in class VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem, Demak Regency, 2020 academic year.

Keywords: *Summarize, Media, Methods, Legend Stories*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran dikatakan baik apabila seorang guru tidak hanya sebagai penyampai materi, melainkan seorang guru dituntut mampu untuk mengembangkan pemikiran siswa, agar mereka aktif dan kreatif serta antusias dalam pembelajaran tersebut. Menulis dapat diartikan sebagai suatu kegiatan untuk menyampaikan informasi (pesan) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat (Dalman, 2016: 5). Adapun jenis-jenis menulis salah satunya adalah meringkas.

Meringkas berarti menulis kembali suatu karangan atau teks dengan lebih mengutamakan inti dari tulisan. Menurut (Dalman, 2016: 215) ringkasan merupakan penyajian singkat dari suatu karangan asli. Seperti halnya (Keraf dalam Dalman, 2016: 215) yang mendefinisikan bahwa suatu cara yang efektif untuk menyajikan suatu karangan yang panjang dalam bentuk yang singkat. Bahwa meringkas bacaan bertujuan menguji kemampuan siswa untuk menemukan butir-butir penting dalam sebuah bacaan dan kemudian menyusunnya kembali menjadi sebuah ringkasan yang baik. Seperti halnya ketrampilan menulis teks cerita legenda.

Teks Legenda merupakan suatu teks yang menceritakan asal-usul terjadinya suatu tempat yang dipercayai oleh rakyat daerah setempat. Legenda memiliki peran penting untuk dipelajari oleh siswa karena legenda merupakan salah satu warisan yang ditinggalkan oleh leluhur yang harus terus dijaga dan dilestarikan. Selain di dalam cerita legenda terdapat amanat atau pesan moral yang dapat diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Legenda merupakan salah satu kompetensi dasar atau KD dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah. Pada jenjang pendidikan tingkat menengah atau SMP khususnya di kelas VIII, menulis ringkasan diterapkan pada materi teks legenda. Jenis legenda yang digunakan dalam pembelajaran di kelas VIII adalah legenda daerah setempat atau *local legends*. *Local legends* merupakan cerita yang berhubungan asal-usul sebuah tempat. Agar siswa tertarik dan tidak menganggap bahasa Jawa sebagai pelajaran yang susah untuk itu peneliti membuat pembelajarannya menggunakan video animasi.

Video animasi dikenal juga sebagai media audio dan visual, (Hamdani, 2011: 73) media animasi merupakan peralatan elektronik digital yang dapat memproses suatu masukan untuk menghasilkan suatu keluaran yang bekerja secara digital. Video animasi yaitu gabungan antara audio dan visual yang menciptakan gambar bergerak yang terjadi dalam beberapa waktu. Maka dari itu diperlukan pembelajaran yang efektif dan mengasyikkan salah satunya yaitu dengan menggunakan media video animasi. Media tersebut dapat di kolaborasikan pada materi tentang meringkas teks cerita legenda. Sebagai maple mulok, bahasa Jawa merupakan kegiatan kurikuler yang bertujuan mengembangkan kompetensi sesuai dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah (Alfiah dan Sulanjari, 2016: 41). Seperti halnya metode pembelajaran inquiry.

Metode inquiry adalah metode pembelajaran dimana siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses penemuan, penempatan siswa lebih banyak belajar sendiri serta mengembangkan keaktifan dan memecahkan masalah (Nurhayati dalam Yulianto 2016:34).

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang dikembangkan dengan menggunakan unggah-ungguh dalam pembelajarannya, di mana ketika kita akan berbicara dengan orang lain memperhatikan dulu dengan siapa lawan bicara kita. Minat dan kompetensi menulis teks cerita legenda masih sangat rendah pada siswa kelas VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem. Hal tersebut terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kurangnya kosakata yang diketahui oleh para siswa, sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi teks cerita legenda. Proses pembelajaran yang membosankan seperti penggunaan metode ceramah dan minimnya media pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif mempunyai tujuan untuk mengetahui hasil penerapan media video animasi dengan metode inquiry dalam pembelajaran meringkas teks cerita legenda pada kelas VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2020 dengan cara mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, kemudian data yang telah diperoleh akan dideskripsikan.

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, variabel bebas (x) yaitu media video animasi dengan metode inquiry yang dipengaruhi oleh variabel terikat (y) yaitu hasil pembelajaran meringkas teks cerita legenda setelah menerapkan media video animasi dengan metode inquiry kemudian dapat diketahui bagaimana hasil pembelajaran siswa dalam meringkas teks cerita legenda.

Menurut Sugiyono (2010: 368) pengecekan keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu, perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi denganteman sejawat, analisis kasus negatif, dan *member check*. Setelah proses pengumpulan data, selanjutnya data akan di analisis. Selanjutnya akan disesuaikan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegasi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 193). Melalui tes ini dapat diketahui kemampuan siswa dalam meringkas teks cerita legenda setelah menggunakan media video animasi dengan metode inquiry. Tujuan dari hasil tes tersebut adalah sebagai bukti penerapan media video animasi dengan metode inquiry dalam pembelajaran meringkas cerita legenda pada kelas VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem Kabupaten Demak.

Instrument 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 (Arikunto, 2010: 203). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen tes tertulis. Tes ini bertujuan sebagai bentuk mengetahui hasil pembelajaran ketrampilan meringkas cerita legenda kelas VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem Kabupaten Demak.

Teknik analisis data merupakan suatu cara untuk mengolah suatu data hasil penelitian untuk memperoleh suatu kesimpulan. Cara teknik analisis data dengan menggunakan cara presentase melalui merekap nilai siswa, menghitung rata-rata (*mean*) serta menghitung presentase ketuntasan klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan satu kelas sebagai perlakuan. Kelas yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem dengan jumlah siswa ada 28 siswa. Kemampuan siswa diukur dalam ketrampilan meringkas teks cerita legenda yang berupa tes. Terdapat dua aspek yang dinilai dalam pembelajaran meringkas teks cerita legenda yaitu aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan. Dua aspek tersebut termasuk ke dalam hasil *test* penelitian. Terdapat dua aspek yang dinilai dalam pembelajaran meringkas teks cerita legenda yaitu aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan.

Dari hasil analisis data dapat diketahui aspek pengetahuan mendapatkan hasil, siswa yang nilainya sudah mencapai KKM ada 22 siswa dengan prosentase 79% dan terdapat 6 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 21%. Data berikut menjelaskan bahwa dalam aspek pengetahuan 79% siswa sudah dapat mencapai KKM yang telah ditentukan. Hasil *post-test* diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 80. Apabila hasil tersebut dibandingkan dengan nilai KKM, maka nilai rata-rata kelas jauh lebih besar dibandingkan dengan KKM yaitu 70.

Berdasarkan hasil analisis aspek ketrampilan VIII B yang berjumlah 28 siswa terdapat 27 siswa yang sudah tuntas dengan presentase 96% dan terdapat 1 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 4%. Data berikut menjelaskan bahwa dalam aspek pengetahuan 79% siswa sudah dapat mencapai KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan nilai ketuntasan klasikal aspek ketrampilan meringkas teks cerita legenda kelas VIII B SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi dengan metode inquiry memiliki kontribusi pada peningkatan nilai siswa dalam aspek pengetahuan meringkas cerita legenda. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil ketuntasan siswa dengan presentase 96%. Melalui hasil *test* aspek ketrampilan meringkas cerita legenda, maka dapat dicari nilai rata-rata kelas. diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 80,65. Apabila hasil tersebut dibandingkan dengan nilai KKM, maka nilai rata-rata kelas jauh lebih besar dibandingkan dengan KKM yaitu 70.

Dari hasil nilai test meringkas cerita legenda kelas VIII B ada 27 yang sudah mencapai KKM, dan yang belum mencapai KKM ada 1 siswa. Hasil *post-test* tersebut terdapat nilai tertinggi 93,75 dan terendah 60. Jumlah keseluruhan nilai *post-test* adalah 2258,33. Hasil nilai *post-test* aspek pengetahuan terdiri dari empat aspek yaitu menerjemahkan kata-kata yang dianggap sulit, membuat kalimat dari kata-kata yang dianggap sulit, menjawab pertanyaan dengan ragam krama, mencari isi yang terkandung dalam cerita.

Hasil pembelajaran mencatat dan mengartikan 5 kata yang dianggap sulit dalam teks cerita legenda menunjukkan bahwa kelas VIII B yang berjumlah 28 siswa terdapat 27 siswa yang masuk dalam kategori sangat baik, dan tidak terdapat siswa yang masuk kategori baik dan cukup. Sedangkan yang masuk ke dalam katgegori kurang ada 1 siswa.

Selanjutnya, hasil analisis data aspek mengartikan kata-kata yang dianggap sulit dalam konteks kalimat kelas VIII B, yang berjumlah 28 siswa terdapat 9 siswa yang masuk kedalam kategori sangat baik. Terdapat 1 siswa yang masuk kedalam kategori baik. Selanjutnya 7 siswa yang masuk kategori cukup. Sedangkan yang masuk ke dalam kategori kurang ada 11 siswa.

Pada aspek pengetahuan menjawab pertanyaan dengan ragam krama menunjukkan bahwa dari siswa kelas VIII B, yang berjumlah 28 siswa terdapat 14 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 17 siswa yang masuk ke dalam kategori baik. Selanjutnya terdapat 3 siswa yang masuk ke dalam kategori cukup. Terdapat 4 siswa yang masuk ke dalam kategori kurang.

Hasil analisis data aspek pengetahuan yang terakhir yaitu mengungkapkan isi teks teks legenda yang didengarkan bahwa semua siswa kelas VIII B yang berjumlah 28 siswa masuk

kedalam kategori sangat baik dan tidak terdapat siswa yang masuk ke dalam kategori baik, cukup maupun kurang.

Hasil analisis data aspek mampu menyusun kesesuaian isi cerita legenda menunjukkan bahwa dari siswa kelas VIII B, yang berjumlah 28 siswa terdapat 10 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 17 siswa yang masuk ke dalam kategori baik. Selanjutnya tidak ada siswa yang masuk ke dalam kategori cukup. Sedangkan terdapat 4 siswa yang masuk ke dalam kategori kurang.

Pada hasil analisis data aspek ketrampilan yang kedua, mampu menulis teks cerita legenda sesuai dengan ejaan menunjukkan bahwa dari siswa kelas VIII B, yang berjumlah 28 siswa terdapat 11 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 16 siswa yang masuk ke dalam kategori baik. Sedangkan, 1 siswa yang masuk ke dalam kategori cukup dan tidak ada siswa yang masuk ke dalam kategori kurang.

Hasil analisis data dengan aspek pemilihan kata (diksi) dalam penulisan teks cerita legenda menunjukkan bahwa dari siswa kelas VIII B, yang berjumlah 28 siswa terdapat 5 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 13 siswa yang masuk ke dalam kategori baik. Selanjutnya terdapat 1 siswa yang masuk ke dalam kategori cukup dan tidak ada yang masuk ke dalam kategori kurang.

Hasil analisis data aspek ketrampilan meringkas sesuai dengan penggunaan kalimat efektif menunjukkan bahwa dari siswa kelas VIII B, yang berjumlah 28 siswa terdapat 8 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 17 siswa yang masuk ke dalam kategori baik. Selanjutnya terdapat 3 siswa yang masuk ke dalam kategori cukup dan tidak ada yang masuk ke dalam kategori kurang.

Hasil analisis data yang terakhir yaitu penggunaan huruf kapital dalam penulisan teks cerita legenda menunjukkan bahwa siswa kelas VIII B, yang berjumlah 28 siswa terdapat 19 siswa yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Terdapat 8 siswa yang masuk ke dalam kategori baik. Selanjutnya terdapat 1 siswa yang masuk ke dalam kategori cukup dan tidak ada yang masuk ke dalam kategori kurang.

Hasil analisis data nilai *post-test* aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan penerapan media video animasi dengan metode inquiry dalam pembelajaran meringkas teks cerita legenda pada kelas VIII B SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem tahun ajaran 2020 diperoleh nilai rata 80,65 yang mana menjadikan media video animasi dengan metode inquiry dapat dikatakan membawa pengaruh baik dan sangat layak diterapkan dalam pembelajaran meringkas cerita legenda. Hal tersebut dikarenakan nilai rata-rata hasil *post-test* jauh lebih tinggi dibandingkan nilai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2014:2) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Penerapan media video animasi dengan metode inquiry menarik minat dan perhatian siswa, sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih mudah mengerti dan memahami kaidah meringkas cerita legenda sehingga mampu mendapatkan hasil yang baik. Hal tersebut sesuai Dalam penerapan metode ini siswa dituntut untuk lebih banyak belajar sendiri dan berusaha mengembangkan kreatifitas dalam pengembangan masalah yang dihadapinya sendiri metode mengajar inkuiri akan menciptakan kondisi belajar yang efektif dan kondusif, serta mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar (Nurhayati dalam Sudjana 2016: 77). Dengan hasil yang diperoleh tersebut, merupakan sebuah keberhasilan dalam pembelajaran meringkas teks cerita legenda menggunakan media video animasi dengan metode inquiry.

SIMPULAN

Hasil penerapan media video animasi dengan metode inquiry dalam pembelajaran meringkas cerita legenda pada kelas VIII SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem dapat dilihat dari nilai tes, nilai tertinggi mencapai 93,57 dan nilai tes terendah 60. Kelas VIII B dengan jumlah 28 siswa yang mencapai KKM sebanyak 27 siswa atau dengan presentase 96%, dan yang tidak tuntas ada 1 siswa dengan presentase 4%. Jumlah nilai keseluruhan adalah 2258,33 dari 28 siswa sehingga nilai rata-rata nilai *post-test* adalah 80,65. Nilai rata-rata tes 80,65 lebih tinggi dari pada nilai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Sehingga data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi dengan metode inquiry dapat digunakan dalam pembelajaran meringkas cerita legenda, karena memiliki kontribusi terhadap pemahaman siswa kelas VIII B SMP IT Daarut Tahfidz Karangasem dibuktikan dengan hasil nilai *tes*.

REFERENSI

- Alfiah, dan Sulanjari. 2016. “ Menelisik Tingkat Literasi Bahasa Jawa Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp)”. Prosding. Lampung: Perpustakaan Nasional.
- Dalman, H. (2016). Keterampilan Menulis. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Pustaka Setia.
- Nurhayati Yusuf Nasir.dkk. (2016). “ Pengaruh Metode Pembelajaran Inquiry Pada Subtema Gerak dan Gaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 16 Banda Aceh”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyah, Banda Aceh. Vol (3) 4
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Jakarta: Rineka Cipta. Syarifudin, Y. (2015). Kompetensi Menulis Kreatif. Bogor: Ghalia Indonesia.