

PEMANFAATAN ANIMASI PLOTAGON UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIASME SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

MEIYEN DWI REJEKI

SMKN 1 Cikarang Selatan Kab. Bekasi

e-mail: meiyenrejecki05@guru.smk.belajar.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan animasi plotagon. Materi negosiasi adalah suatu materi yang harus dipraktikan sehingga siswa lebih paham, akan tetapi kondisi pembelajaran yang daring sehingga guru harus mampu membuat materi negosiasi dengan kondisi daring yang menarik dan mudah dipahami. Dari permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Animasi Plotagon Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Cikarang Selatan yang beralamat di jalan Ciantra Desa Sukadami Kecamatan Cikarang Selatan Kabupaten Bekasi Jawa Barat. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas X TEB yang berjumlah 36 siswa. Pengambilan sample yaitu dengan Teknik total sampling atau jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah materi negosiasi. Adapun data diperoleh dengan menggunakan angket. Teknis analisis datanya yaitu dengan menghitung hasil angket seberapa antusias siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan animasi plotagon. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa 72,22% siswa tertarik dengan pembelajaran animasi plotagon dan 92,3% siswa paham materi dengan pembelajaran animasi plotagon, 88,88% siswa berkonsentrasi menerima materi negosiasi dengan animasi plotagon. Sebesar 92,3% siswa yang memiliki rasa ingin tahu lebih terhadap pembelajaran dengan animasi plotagon. Kelebihan dalam pembelajaran animasi plotagon ini adalah memudahkan siswa dalam memahami materi dan mampu memberikan peningkatan antusiasme dan motivasi siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa animasi plotagon yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk kedepannya, diharapkan animasi plotagon bisa dikembangkan lebih baik lagi dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Animasi Plotagon, Antusiasme siswa, pembelajaran

ABSTRACT

The purpose of this research is to increase students' enthusiasm in learning Indonesian by utilizing plotagon animation. Negotiation material is a material that must be practiced so that students understand better, but online learning conditions so teachers must be able to make negotiation materials with online conditions that are interesting and easy to understand. From these problems the authors are interested in conducting research with the title "Utilization of Plotagon Animation to Increase Student Enthusiasm in Indonesian Language Subjects". This research was conducted at SMKN 1 Cikarang Selatan which is located at Jalan Ciantra, Sukadami Village, South Cikarang District, Bekasi Regency, West Java. In this study, the population was all students of class X TEB, totaling 36 students. Sampling is the total sampling technique or the number of samples is the same as the total population. The learning material in this research is negotiation material. The data obtained by using a questionnaire. The technical analysis of the data is by calculating the results of the questionnaire on how enthusiastic the students are in learning Indonesian with plotagon animation. After the data is collected then it is analyzed by quantitative descriptive method. From this research, it shows that 72.22% of students are interested in learning plotagon animation and 92.3% of students understand the material by learning plotagon animation, 88.88% of students concentrate on receiving negotiation material with plotagon animation. As many as 92.3% of students who

have more curiosity about learning with plotagon animation. The advantage in learning plotagon animation is that it makes it easier for students to understand the material and is able to increase students' enthusiasm and motivation. Based on the results of data processing, it is known that the plotagon animation developed can be used in the learning process. As for the future, it is hoped that plotagon animation can be developed even better in supporting learning activities.

Keywords: Plotagon animation, student enthusiasm, learning

PENDAHULUAN

Meningkatnya teknologi dan komunikasi akhir – akhir ini sangat berdampak pada kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan semakin maju teknologi maka pengetahuan dan kemampuan seorang guru harus mengikutinya. Menurut (Pribadi : 2017) “Teknologi khususnya teknologi informasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap cara manusia dalam melakukan proses belajar – memperoleh informasi dan pengetahuan”. Dengan demikian teknologi sangat besar pengaruhnya terhadap proses belajar mengajar. Nurdyansyah : (2015) berpendapat bahwa Belajar secara utuh dapat berarti proses pengarahan untuk pencapaian tujuan dan proses melakukan perbuatan melalui pengalaman yang diciptakan.

Dalam kondisi pandemi covid yang telah berjalan 2 tahun ini, guru dituntut melek teknologi untuk menunjang proses belajar – mengajar. Berbagai pelatihan bahkan diikuti guru guna meningkatkan kompetensinya sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Semakin guru berkompeten maka strategi dalam pembelajaran akan lebih banyak ditampilkan hal – hal baru sehingga siswa akan merasa antusias dengan hal – hal baru tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi yang lebih modern maka akan menunjang guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran meskipun secara daring. (Pribadi : 2017) “Teknologi informasi dapat berperan sebagai media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan agar dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan yang diperlukan oleh khalayak atau audiens”. Pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan oleh guru diharapkan mampu menyampaikan informasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu animasi yang dapat dimanfaatkan yaitu animasi plotagon. Plotagon adalah sebuah animasi yang dapat membuat film animasi sesuai dengan kemauan kita. Menurut Mudinillah (2021) “Animasi plotagon memungkinkan pembuat film amatir dengan mudah menghasilkan film yang cukup inovatif karena hanya dengan bantuan jalan cerita yang tertulis di *platform*, *user* naskah dapat langsung mengetahui jalan cerita yang mereka tulis secara *realtime*”. Dengan animasi ini guru dapat membuat video dengan karakter sesuai yang diinginkan sehingga dalam video tersebut guru dapat menganimasikan lingkungan sekitar untuk dijadikan objeknya tanpa menghilangkan isi materi pembelajaran. Dengan objek dan tokoh sehari – hari maka siswa akan lebih merasakan dan terbawa suasana dalam video pembelajaran tersebut. Selain itu siswa juga lebih antusias untuk menyaksikan video dengan materi – materi yang disesuaikan kompetensi dari tujuan pembelajaran. (Afdhal : 2016) mengartikan bahwa penting untuk menjaga rasa antusias belajar siswa dengan memadukan ketertarikan pribadi siswa dengan kurikulum yang dibuat oleh guru

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama materi negosiasi guru dituntut mampu memberi contoh – contoh negosiasi sehingga meskipun siswa belajar secara daring akan tetapi mereka bisa antusias dan paham dengan materi tersebut. (Haryanti : 2020) “Membuat suasana belajar menyenangkan akan menjadikan murid kita merasa betah di kelas dan nyaman”. Materi negosiasi adalah suatu materi yang harus dipraktikan sehingga siswa lebih paham, akan tetapi kondisi pembelajaran yang daring sehingga guru harus mampu membuat materi negosiasi dengan kondisi daring yang menarik dan mudah dipahami. Dari permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pemanfaatan Animasi Plotagon Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Dengan penelitian ini diharapkan animasi plotagon dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mata pelajaran

Bahasa Indonesia. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan animasi plotagon.

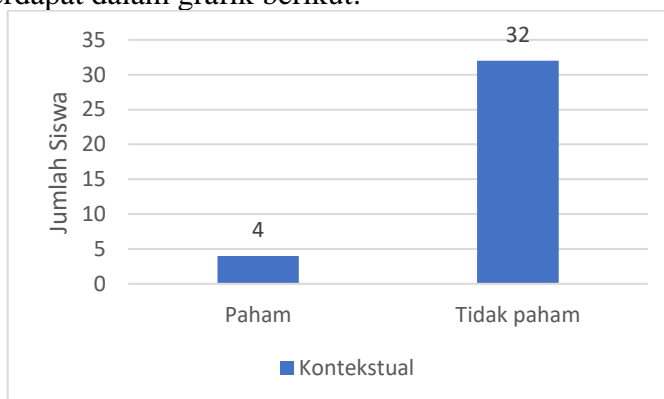
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Cikarang Selatan yang beralamat di jalan Ciantra Desa Sukadami Kecamatan Cikarang Selatan Kabupaten Bekasi Jawa Barat. Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis taraf antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan animasi plotagon di kelas X TEB SMKN 1 Cikarang Selatan. Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif karena adanya deskripsi antusiasme siswa terhadap penggunaan animasi plotagon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini digunakan untuk menjelaskan situasi yang diteliti berdasarkan angket untuk memperkuat peneliti membuat sebuah kesimpulan. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas X TEB yang berjumlah 36 siswa. Pengambilan sample yaitu dengan Teknik total sampling atau jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah materi negosiasi. Adapun data diperoleh dengan menggunakan angket. Teknis analisis datanya yaitu dengan menghitung hasil angket seberapa antusias siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan animasi plotagon. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada observasi awal banyak siswa yang kurang tertarik dengan materi negosiasi karena metode yang dipakai dalam pembelajaran adalah kontekstual. Bahkan banyak siswa yang belum paham tentang materi negosiasi dengan metode pembelajaran kontekstual. Data pemahaman siswa terdapat dalam grafik berikut:



Gambar 1. Perbandingan Pembelajaran kontekstual dengan animasi plotagon

Dari data di atas dapat dilihat bahwa dalam pembelajaran dengan metode kontekstual sebanyak 32 siswa tidak setuju dan 4 siswa menyatakan setuju. Hal ini berbanding terbalik dengan data siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan metode animasi plotagon lebih banyak yang setuju sejumlah 22 siswa dan 14 siswa tidak setuju. Terlihat sangat signifikan perbedaan respon siswa terhadap pembelajaran kontekstual dengan animasi plotagon.

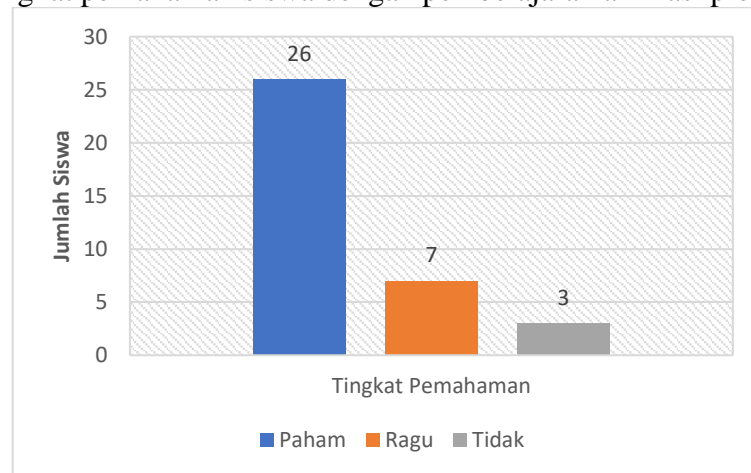
Respon ketertarikan siswa terhadap materi dengan animasi plotagon dapat dilihat dalam data berikut:



Gambar 2. Ketertarikan siswa dengan animasi plotagon

Dari data di atas terlihat respon siswa terhadap pembelajaran dengan animasi plotagon 26 siswa tertarik dengan pembelajaran animasi plotagon dan 10 siswa ragu – ragu. Hal ini menunjukkan bahwa 72,22% siswa tertarik dengan pembelajaran animasi plotagon.

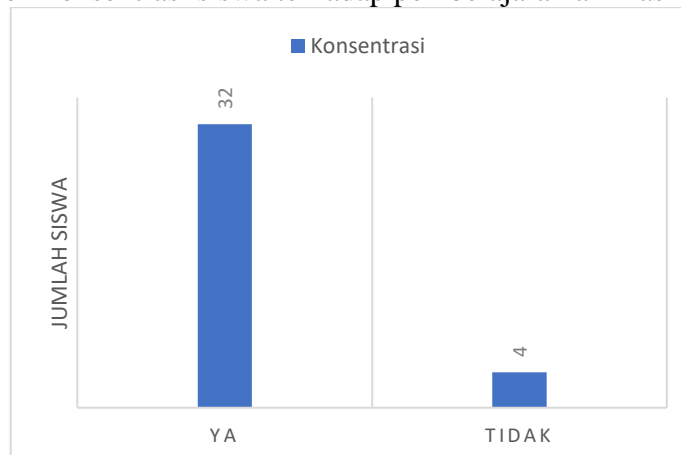
Berikut tingkat pemahaman siswa dengan pembelajaran animasi plotagon.



Gambar 3. Tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran animasi plotagon

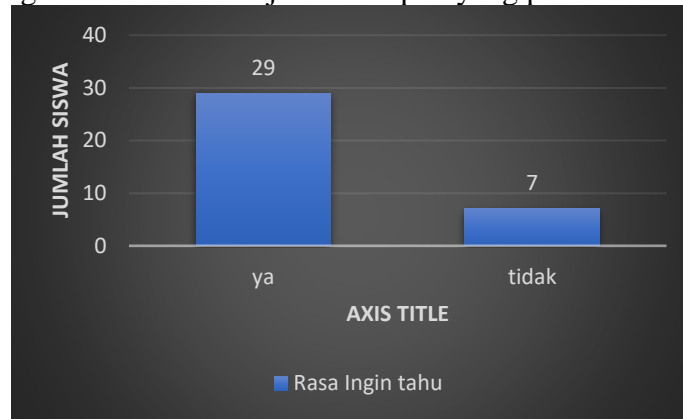
Dari data di atas terlihat jelas bahwa 26 siswa paham materi dengan pembelajaran animasi plotagon. Jika dibandingkan dengan pembelajaran kontekstual perbandingannya sangat signifikan yaitu 92,3%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi dengan pembelajaran animasi plotagon.

Berikut respon konsentrasi siswa terhadap pembelajaran animasi plotagon:



Gambar 4. Respon konsentrasi siswa terhadap pembelajaran dengan animasi plotagon

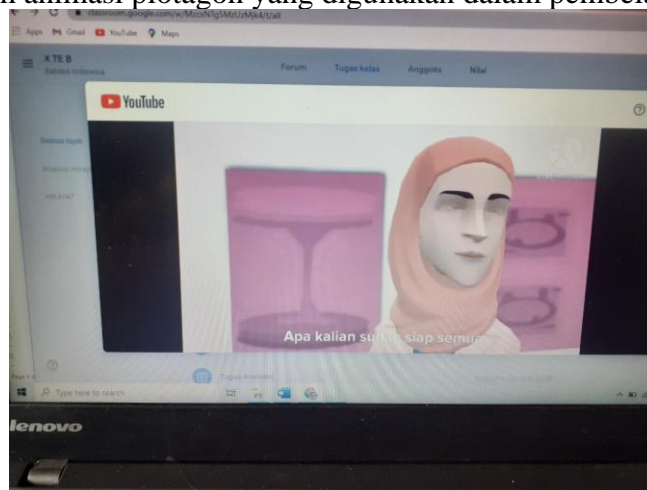
Dari data di atas terlihat bahwa 88,88% siswa berkonsentrasi menerima materi negosiasi dengan animasi plotagon. Hal ini menunjukkan respon yang positif dalam pembelajaran.



Gambar 5. Respon Rasa Ingin tahu siswa terhadap pembelajaran dengan animasi plotagon

Dari data di atas terlihat bahwa siswa memiliki rasa keingintahuan yang besar terhadap materi dalam pembelajaran dengan animasi plotagon. Sebesar 92,3% siswa yang memiliki rasa ingin tahu lebih terhadap pembelajaran dengan animasi plotagon.

Berikut contoh animasi plotagon yang digunakan dalam pembelajaran:



Gambar 6. contoh animasi plotagon

Selama pembelajaran berlangsung antusiasme siswa dalam belajar semakin meningkat. Misalnya, siswa lebih semangat dan senang ketika mengikuti pembelajaran. Sebelumnya, siswa sering malas dan merasa bosan ketika pembelajaran. Metode yang dipakai ternyata belum menggunakan metode yang membuat siswa aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pembahasan

Dalam pembelajaran guru harus mampu memberikan yang terbaik untuk siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk membuat video animasi dalam pembelajaran. Banyak media yang dapat guru eksplor untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan. Mudinillah (2021) “berpendapat bahwa banyak aplikasi lain yang bisa dijadikan media pembelajaran visual berbasis teknologi atau software yang terpenting adalah kemampuan kita untuk menggunakannya. Sependapat dengan penelitian Sanjaya (2013) “guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru dalam merancang media yang cocok akan memudahkan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru”.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Nugroho, 2015) menunjukkan adanya efek positif dan signifikan sikap siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berupa video. Sama halnya dengan penelitian ini adanya efek positif siswa terhadap penggunaan animasi plotagon dalam pembelajaran yaitu antusiasme dan pemahaman siswa. Melalui animasi plotagon siswa akan lebih tertarik, sehingga mampu membuat siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mendengarkan dan berkonsentrasi terhadap apa yang ia lihat. Menurut Samuel (2015) antusiasme adalah pilihan dari perasaan yang muncul dan diseleksi kemudian dilanjutkan dan diperkuat, karena antusiasme dapat dihasilkan dari dalam diri kita sendiri atau keadaan di luar diri, antusiasme paling kuat adalah dari dalam diri, karena ketika kita telah memutuskan untuk memilih untuk menjadi antusias, maka akan dijalankan program dalam pikiran langsung menghasilkan energi.

Sesuai dengan pendapat Pliskin (2002) yang menyatakan bahwa antusiasme dalam belajar akan membuat pemahaman siswa terhadap permasalahan yang dipelajari akan lebih baik dan bertahan lama. Dengan pembelajaran menggunakan animasi plotagon menyenangkan buat siswa sehingga tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan penelitian Hardianti & Asri (2017) “dengan menggunakan video maka suasana belajar bertambah menyenangkan dan tidak membosankan”.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini menunjukkan bahwa 72,22% siswa tertarik dengan pembelajaran animasi plotagon dan 92,3% siswa paham materi dengan pembelajaran animasi plotagon . 88,88% siswa berkonsentrasi menerima materi negosiasi dengan animasi plotagon Sebesar 92,3% siswa yang memiliki rasa ingin tahu lebih terhadap pembelajaran dengan animasi plotagon. Kelebihan dalam pembelajaran animasi plotagon ini adalah memudahkan siswa dalam memahami materi dan mampu memberikan peningkatan antusiasme dan motivasi siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa animasi plotagon yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk kedepannya, diharapkan animasi plotagon bisa dikembangkan lebih baik lagi dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal. M, (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMP Kelas VIII Semester Genap Berbasis Reciprocal Teaching Berorientasi Pada Prestasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Antusiasme Belajar Peserta didik*. Yogyakarta: UNY
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). *Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar*. Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, 1(2).
- Haryanti, Sri. (2020). *Prinsip Dan Gagasan Menjadi Guru Menyenangkan*. Sukabumi : CV. Jejak
- Mudinillah, Adam. (2021). *Software Untuk Media Pembelajaran (Dilengkapi Dengan Link Download Aplikasi)*. Yogyakarta: CV. Bintang Surya Madani
- Nugroho, T. A. T. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, PGSD, Yogyakarta.
- Nurdyansyah, N.,& Widodo, A. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Pliskin, R. Z. (2002). *Enthusiasm: formula, stories and insights*. Brooklyn: Shaar Press.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Balebat Dedikasi Prima
- Samuel, D. (2015). *Antusiasme guru dalam program pengembangan kompetensi pedagogik dan determinannya*. Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan, 2(2), 214–220.

Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.