

Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Penggunaan Video Anak “Malin Kundang”

Made Sri Indriani

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ABSTRACT

Keywords:

writing skills;
fantasy stories;
video media use.

Abstract: This Classroom Action Research (CAR) aims to (1) find out the steps to improve the ability to write fantasy stories by using a video of the child "Malin Kundang" for students in class VII 3 of Undiksha Laboratory Middle School, (2) knowing the students' ability to write fantasy stories through children's videos "Malin Kundang" for students in class VII 3 Undiksha Laboratory Middle School, and (3) knowing the students' response to the use of the video of the child "Malin Kundang" in improving fantasy story writing skills in class VII 3 Undiksha Laboratory Middle School. Subjects in this study were students of class VII 3 Undiksha Laboratory Middle School. The object of this research is the steps to improve the ability to write fantasy stories by using the video of the child "Malin Kundang" in students of class VII 3 Undiksha Laboratory Middle School, increasing the ability of students to write fantasy stories through a video of children "Malin Kundang" in students of class VII 3 Undiksha Laboratory Middle School and students' responses to the use of the video of the child "Malin Kundang" in improving fantasy story writing skills in class VII 3 of Undiksha Laboratory Middle School. Data collection methods used in this study are observation, tests, questionnaires and interviews. The data obtained were analyzed by descriptive-qualitative and quantitative-descriptive techniques. The results of this study indicate that, (1) based on the results of observations made, it can be said that the steps of implementing the learning done by the teacher are considered good / good. This can be seen from the assessment given by researchers or observers when observing teachers teaching. (2) child video usage "Malin Kundang: can improve students' ability to write fantasy stories. This can be seen in the comparison of classical average scores, namely in the pre-action classical score average 68.14 (enough), cycle I gets an average score classical 76.66 (good), while in cycle II the classical average value of students became 82.95 (good), (3) students gave very positive and positive responses to the use of the video of the child "Malin Kundang" in learning to write fantasy stories. From the results achieved, that the use of the video of the child "Malin Kundang" needs to be considered as an effort to optimize the process and results of learning Indonesian language and literature.

Kata Kunci:

kemampuan menulis;
cerita fantasi;
penggunaan media video.

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan (1) mengetahui langkah-langkah meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan video anak “Malin Kundang” pada siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha, (2) mengetahui peningkatan kemampuan siswa menulis cerita fantasi melalui video anak “Malin Kundang” pada siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha, dan (3) mengetahui respons siswa terhadap penggunaan video anak “Malin Kundang” dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi di kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha. Objek penelitian ini adalah langkah-langkah

meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan video anak "Malin Kundang" pada siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha, peningkatan kemampuan siswa menulis cerita fantasi melalui video anak "Malin Kundang" pada siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha, dan respons siswa terhadap penggunaan video anak "Malin Kundang" dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi di kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, kuesioner dan wawancara. Data yang didapatkan dianalisis dengan teknik deskriptif-kualitatif dan deskriptif-kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, dapat dikatakan bahwa langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru sudah tergolong baik/bagus. Hal ini dapat dilihat dari penilaian yang diberikan peneliti atau observer saat mengamati guru mengajar. (2) penggunaan video anak "Malin Kundang: dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa. Hal ini dapat dilihat dalam perbandingan skor rata-rata klasikal, yakni pada pratindakan skor rata-rata klasikal 68,14 (cukup), siklus I memperoleh skor rata-rata klasikal 76,66 (baik), sedangkan pada siklus II nilai rata-rata klasikal siswa menjadi 82,95 (baik); (3) siswa memberikan respons sangat positif dan positif terhadap penggunaan video anak "Malin Kundang" dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Dari hasil yang telah dicapai, bahwa penggunaan video anak "Malin Kundang" perlu dipertimbangkan sebagai upaya untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar bahasa dan sastra Indonesia.

Correspondance address:

E-mail: sriindriani6114@gmail.com (Made Sri Indriani)

Pendahuluan

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Keterampilan ini berkaitan dengan keterampilan lain, yakni membaca. Keterampilan menulis adalah kemampuan mengekspresikan pikiran melalui lambang-lambang tulisan. Keterampilan menulis ini termasuk ke dalam jenis keterampilan aktif karena penulis aktif mengelola pesan (informasi) yang disampaikan kepada pembaca.

Menurut Tarigan (1994) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Berdasarkan urutannya sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa, keterampilan menulish yang dianggap paling sulit di antara menyimak, membaca, dan berbicara. Hal tersebut dikarenakan, di dalam proses menulis, penulis dituntut untuk menuangkan ide-ide, pikiran, dan perasaan secara logis dan sistematis. Sehubungan dengan hal itu, Kartono (2009) menambahkan bahwa menulis merupakan suatu penuangan pikiran dan menyampaikan kepada khalayak. Ini berarti, melalui kegiatan menulis seseorang bisa mengembangkan gagasan. Kegiatan menulis dapat membantu seseorang untuk mengembangkan gagasan yang ada dalam pikirannya. Jadi, menulis merupakan keterampilan yang mensyaratkan penguasaan bahasa yang baik. Dalam belajar bahasa, menulis merupakan kemahiran tingkat lanjut. Semi (1990) berpendapat bahwa pengajaran menulis merupakan dasar untuk keterampilan menulis. Menulis merupakan penguasaan kaidah tata tulis, yakni ejaan dan kaidah tata bahasa, morfologi, dan sintaksis. Di samping itu, penguasaan kosakata yang banyak juga diperlukan.

Menulis cerita fantasi berarti berbagi cerita kepada orang lain melalui tulisan. Menulis cerita fantasi sangatlah banyak manfaatnya, terutama bagi siswa. Pertama, dapat melatih siswa untuk berani mengekspresikan diri melalui kata-kata tanpa harus ada lawan bicara dalam menyampaikan sesuatu. Kadang-kadang, siswa tidak mudah menyampaikan sesuatu secara langsung dengan orang lain, karena mereka membutuhkan mental dan keberanian sikap dalam berbicara. Kedua, menulis

cerita fantasi dapat menuntut siswa memasuki dunia seni, terutama seni sastra. Ketiga, menulis adalah media belajar dalam menyampaikan sebuah ide atau gagasan. Keempat, dengan menulis cerita fantasi siswa dapat mengembangkan atau meningkatkan daya imajinasinya. Dengan menulis, akan mendorong dan menuntut siswa dalam menyerap, menggali, dan mengumpulkan informasi yang berupa teoretis maupun bersifat fakta. Menulis cerita fantasi juga dapat membuat siswa mudah dalam menemukan ide-ide baru. Dengan menulis cerita fantasi, siswa akan berpikir dan terus berusaha mengembangkan pemahaman dan kemampuan siswa. Motivasi inilah yang akan mendorong siswa menemukan ide-ide baru, karena di saat siswa menggeluti dunia tulis-menulis, siswa terus tertantang membuat gebrakan baru untuk mengeluarkan ide-ide dan gagasan mereka.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Laboratorium Undiksha, peneliti menemukan suatu permasalahan yang dialami oleh siswa saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis cerita fantasi. Masalah yang sering dihadapi siswa dalam menulis cerita fantasi yakni siswa kesulitan dalam menuangkan ide cerita, lemahnya daya imajinasi siswa terlihat saat siswa membuat cerita fantasi mengikuti cerita yang ada di Buku Paket Bahasa Indonesia, dan kurang memahami struktur cerita fantasi. Di dalam teks cerita fantasi terdapat struktur cerita fantasi, yaitu: (1) orientasi, (2) komplikasi, dan (3) resolusi. Siswa masih kebingungan apa saja yang terdapat pada orientasi, komplikasi, dan resolusi. Bahkan tidak tahu letak tempat orientasi, komplikasi, dan resolusi.

Berdasarkan hasil observasi awal, masalah di atas ditemukan di kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha. peneliti memperoleh informasi bahwa keterampilan menulis cerita fantasi siswa masih rendah. Hal ini terbukti dari nilai siswa masih di bawah KKM, sedangkan ketuntasan hasil belajar yang harus dicapai rata-rata minimal 70. Kurangnya keberhasilan siswa dalam belajar bahasa Indonesia materi menulis disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: (1) siswa kurang terpancing dalam mengeluarkan ide-ide dalam menulis, (2) siswa kurang aktif saat pembelajaran, dan (3) siswa masih belum paham mengenai materi cerita fantasi. Selain itu, penelitian ini dilakukan di kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha, karena sesuai dengan Kurikulum 2013, dalam silabus tersebut, telah tercantum materi pembelajaran menulis, tertulis dalam bentuk menyusun teks deskriptif, prosedur, teks hasil observasi, dan narasi (cerita fantasi) sesuai karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Dalam hal ini, siswa dituntut untuk mampu menulis karangan berupa narasi atau cerita fantasi.

Membangkitkan kreativitas siswa pada saat proses belajar mengajar, guru hendaknya mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Dalam pembelajaran, media pembelajaran juga memegang peranan yang cukup penting. Media pembelajaran membantu siswa dalam belajar. Nugraha (2008) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta siswa sedemikian rupa sehingga belajar-mengajar terjadi.

Media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri dan sebagainya. Media audio-visual merupakan sarana (media) yang mampu menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Melalui media ini seorang tidak hanya melihat atau mengamati sesuatu, melainkan mampu mendengar segala sesuatu yang divisualisasikan (Wiryawan dkk., 1988). Sejalan dengan itu Effendy (2006) menyatakan, media audio-visual adalah sebagai sarana dokumentasi dan media komunikasi dalam pembelajaran. Sebagai media dokumentasi tujuan utamanya, yaitu mendapatkan fakta suatu peristiwa, sebagai media komunikasi digunakan untuk sarana dalam memberikan pengetahuan bagi penikmatnya.

Salah satu media audio visual yang tepat digunakan sebagai media pembelajaran menulis cerita fantasi adalah video anak "Malin Kundang". Video anak "Malin Kundang" selain ditayangkan di stasiun televisi, video anak "Malin Kundang" juga telah diunggah di internet (*you tube*) sehingga guru yang membutuhkan video ini dapat dengan mudah mengunduhnya. Video "Malin Kundang" akan menumbuhkan daya imajinasi yang tinggi kepada setiap anak-anak yang menonton tayangan tersebut. Kelebihan video "Malin Kundang" dibandingkan dengan video-

video lainnya sebagai media pembelajaran bahwa video ini lebih condong ke pembelajaran fiksi. Dengan adanya ciri-ciri cerita fantasi yang terdapat di dalam video, akan mempermudah siswa dalam menulis sesuatu berdasarkan video yang ditonton. Misalnya, dalam video anak “Malin Kundang” berlatarkan anak durhaka. Melihat adegan-adegan anak lelaki yang bernama malin yang durhaka dengan orang tuanya akan menginspirasi siswa. Jadi, fungsi media video anak “Malin Kundang” dapat menginspirasi siswa dalam sebuah cerita berdasarkan apa yang dilihat, didengarkan, dan dipikirkan. Cerita itu mengandung nilai pendidikan karakter dan dedaktis lebih-lebih untuk usia siswa kelas VII yang masih labil.

Berdasarkan masalah tersebut, media yang peneliti akan gunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi, yaitu penggunaan video anak “Malin Kundang”. Model “Malin Kundang” cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena di dalam model tersebut diceritakan tentang kegiatan si Malin. Video anak “Malin Kundang” yang menggunakan latar anak durhaka akan lebih memudahkan siswa dalam menciptakan ide-ide yang dapat dirangkai dalam bentuk cerita. Selain itu, alur cerita berdasarkan tema video tersebut akan menginspirasi siswa dalam menulis. Peneliti menyadari bahwa sudah pernah ada penelitian terkait menulis dengan penggunaan video. Penelitian Pertama, berjudul “Penggunaan Pendekatan Sainifik Bermedia Video Anak “Si Bolang” untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen pada Siswa Kelas VII 15 SMP Negeri 2 Singaraja” yang ditulis oleh Ni Putu Ayu Nila Purmita Sari tahun 2015. Penelitian ini membahas tentang menulis menggunakan video dengan pendekatan saintifik. Jadi, persamaannya dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang menulis menggunakan media video. Perbedaannya adalah penelitian sejenis yang kedua ini memilih cerpen (cerita pendek) sebagai objek, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu memilih cerita fantasi sebagai objek. Hasil penelitian ini adalah peningkatan menulis cerpen melalui media video “Si Bolang”.

Penelitian kedua, berjudul “Penggunaan Video Anak "Pertualangan Alicedi Negeri Ajaib" untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Cerita Fantasi di Kelas VII H SMP Negeri 2 Sawan” yang ditulis oleh Kadek Rudy Saputra tahun 2018. Penelitian ini membahas tentang menulis menggunakan video dengan pendekatan saintifik. Jadi, persamaannya dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang menulis menggunakan media video dan memilih cerita fantasi. Perbedaannya adalah penelitian sejenis yang ketiga ini memilih menggunakan media video anak yang berjudul "Pertualangan Alice di Negeri Ajaib", sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu memilih menggunakan media video anak yang berjudul "Malin Kundang".

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan sebuah penelitian dengan mengangkat penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Penggunaan Video Anak “Malin Kundang” pada Siswa Kelas VII 3 SMP Laboratorium Universitas Pendidikan Ganesha.

Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi/evaluasi, dan (4) refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha. Objek penelitian ini adalah langkah-langkah meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi dengan menggunakan video anak “Malin Kundang” pada siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha, peningkatan kemampuan siswa menulis cerita fantasi melalui video anak “Malin Kundang” pada siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha, dan respons siswa terhadap penggunaan video anak “Malin Kundang” dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi di kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, kuesioner dan wawancara. Metode observasi digunakan untuk mengamati kegiatan proses belajar mengajar serta berkolaborasi dengan guru mitra. Metode tes digunakan untuk mengetahui

kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi. Metode angket/kuesioner digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media video anak "Malin Kundang" dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai alat untuk mendukung penggunaan metode tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket/kuesioner respons siswa.

Setelah data terkumpul, dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menginterpretasikan data yang diperoleh dengan menggunakan kata-kata. Teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menginterpretasikan data yang diperoleh dengan menggunakan angka-angka. Dalam penelitian ini, data langkah-langkah meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif, data hasil menulis cerita fantasi dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data respons siswa dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Kriteria keberhasilan yang digunakan sebagai patokan dalam mengakhiri penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, standar kemampuan menulis cerita fantasi adalah 70% siswa mampu memperoleh nilai 70-100, yaitu sesuai dengan standar ketuntasan minimal pelajaran bahasa Indonesia yang ditetapkan di SMP Laboratorium Undiksha.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan disajikan hasil penelitian yang telah peneliti peroleh. Hasil penelitian tersebut adalah (1) langkah-langkah efektif penggunaan video anak "Malin Kundang" untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha melalui metode observasi, (2) peningkatan kemampuan siswa menulis cerita fantasi melalui penggunaan video anak "Malin Kundang" pada siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha melalui metode tes, dan (3) respons siswa terhadap penggunaan video anak "Malin Kundang" untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha melalui metode angket dan wawancara. Berikut ini akan dijabarkan mengenai hasil penelitian.

Berdasarkan data, pencapaian skor pratindakan, tindakan siklus I, dan tindakan siklus II bahwa setiap tindakan telah mengalami peningkatan. Nilai rata-rata klasikal pratindakan adalah 68,14, nilai rata-rata klasikal pada tindakan siklus I adalah 76,66, dan nilai rata-rata pada tindakan siklus II adalah 82,95. Hasil penugasan pada siklus II menunjukkan seluruh siswa yang berjumlah 21 orang siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata skor 82,95. Jadi, dapat disimpulkan bahwa 100% siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi pada siklus II. Secara keseluruhan dan berdasarkan hasil rata-rata, terjadinya peningkatan dan tercapainya ketuntasan karena sudah melebihi KKM yang ditentukan oleh sekolah yakni 70. Dengan adanya pencapaian ketuntasan tersebut, tindakan dapat dihentikan.

Tabel 1 Capaian Ketuntasan

Pelaksanaan	Skor rata-rata kelas
Pratindakan	68,14
Siklus I	76,66
Siklus II	82,95

Ada beberapa temuan penting yang dibahas pada bagian ini. Pertama, penggunaan video anak "Malin Kundang" dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Kedua, respons siswa sangat positif dalam pembelajaran menulis cerita fantasi dengan

penggunaan video anak “Malin Kundang”. Terhadap temuan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

Temuan pertama, dalam pembelajaran menulis cerita fantasi dengan penggunaan video anak “Malin Kundang” terlihat pada pencapaian skor pada saat dilaksanakannya pratindakan, tindakan siklus I, dan tindakan siklus II bahwa setiap tindakan telah mengalami peningkatan. Nilai rata-rata klasikal pratindakan adalah 68,14, nilai rata-rata klasikal pada tindakan siklus I adalah 76,66, dan nilai rata-rata pada tindakan siklus II adalah 82,95. Jadi, dalam tindakan siklus II siswa 100% mengalami peningkatan sesuai dengan KKM yang sudah ditentukan yaitu 70. Peningkatan tersebut terjadi karena adanya pembaharuan di dalam proses pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif belajar dan ditambah lagi dengan adanya media sebagai penunjang sehingga pembelajaran terkesan lebih menarik dan tidak membosankan.

Penggunaan video anak “Malin Kundang” sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Penggunaan video anak “Malin Kundang” dapat membantu meningkatkan daya imajinasi siswa dalam menulis cerita fantasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Mahadewi dkk., (dalam Atambuasih, 2012) yang mengemukakan bahwa ada empat peranan media video dalam proses pembelajaran, yaitu (1) dapat menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar, (2) memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami siswa, (3) metode pengajaran lebih bervariasi, dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Tidak semua media bisa dimanfaatkan begitu saja. Penggunaan media perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, peralatan yang tersedia, termasuk juga kemampuan guru menggunakan media. Di samping itu, juga perlu diketahui peranan masing-masing media dan kecocokannya terhadap topik atau materi yang sedang dibahas.

Selain itu, media sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamijaya (dalam Ahmad Rohani, 1997) yang menyatakan bahwa media merupakan bentuk perantara yang dipakai orang untuk mengungkapkan idenya, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Dengan menggunakan video anak “Malin Kundang”, siswa merasa dibantu dalam mengeluarkan ide atau gagasan saat menulis kerangka cerita fantasi melalui video anak “Malin Kundang” yang ditonton.

Seperti yang diungkapkan oleh Hakim (2005), menulis merupakan upaya mengekspresikan apa yang dilihat, dialami, dirasakan, dan dipikirkan ke dalam bahasa tulis. Dengan adanya video “Malin Kundang” yang ditonton atau dilihat oleh siswa, siswa akan dengan mudah mengekspresikan apa yang telah dilihatnya.

Temuan penelitian di atas sejalan dengan Sujana (2012) yang juga menggunakan video klip dalam penelitiannya dapat meningkatkan hasil pembelajaran setelah melalui dua siklus pembelajaran. Hasil penelitian tersebut, dari 29 siswa (70,73%) pada siklus I, menjadi 36 siswa (87,80%) pada siklus II. Penelitian yang dilakukan I Made Sujana lebih menekankan pada penggunaan media video klip.

Selanjutnya, Ni Putu Ayu Nila Purmita Sari (2015) melakukan sebuah penelitian yang berjudul *Penggunaan Pendekatan Saintifik Bermedia Video Anak “Si Bolang” untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas VII 15 SMP Negeri 2 Singaraja*. Hasil penelitian ini adalah peningkatan menulis cerpen melalui video anak “Si Bolang”. Hasil penelitian tersebut, dari 21 siswa (58,33%) pada siklus I, menjadi 34 siswa (94,44%) pada siklus II. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Ayu Purmita Sari lebih menekankan pada penggunaan pendekatan saintifik bermedia video anak.

Selain itu, Made Rospita Pradnya Dewi (2017) melakukan sebuah penelitian yang berjudul *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Pidato di Kelas X IPA 8 SMA Negeri 1 Kuta Utara*. Hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan dalam menulis teks pidato dengan menggunakan media audio visual. Penelitian yang dilakukan oleh Made Rospita Pradnya Dewi lebih menekankan pada penggunaan media audio visual.

Temuan kedua, yaitu siswa memberikan respons sangat positif terhadap penggunaan video anak “Malin Kundang” untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi. Siswa menjadi sangat senang dan aktif mengikuti pembelajaran menulis cerita fantasi melalui penggunaan video anak

“Malin Kundang”. Rasa senang dan aktif tersebut dapat dilihat dari rata-rata respons siswa yang positif. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009). Hasil tersebut dapat dilihat pada siklus I skor rata-rata respons siswa adalah 41,51 (positif), kemudian skor rata-rata respons siswa meningkat menjadi 46,77 (sangat positif) pada siklus II. Skor itu menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan respons siswa.

Terkait dengan respons siswa, diperoleh hasil bahwa respons siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha dalam pembelajaran menulis cerita fantasi dengan penggunaan video anak “Malin Kundang” sangat positif. Sesuai dengan hasil kuesioner/angket, rata-rata respons siswa terhadap penggunaan video anak “Malin Kundang” dikatakan positif. Hal ini disebabkan adanya situasi yang memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran optimal, media pembelajaran tidak monoton serta pemilihan materi yang otentik.

Siswa tidak ada lagi yang terlihat bosan dalam proses pembelajaran menulis cerita fantasi. Siswa yang awalnya kurang bersemangat dalam pembelajaran, kini sudah bersemangat. Hal ini dikarenakan guru menggunakan penunjang dalam kegiatan belajar yaitu dengan menggunakan media audio-visual. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat) sehingga siswa tidak bosan dalam belajar dan mempunyai banyak ide dalam memproduksi tulisan yang baik. Dengan ditunjang menggunakan media, siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sadiman (2005) bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa dalam proses belajar terjadi. Pemilihan media sebagai alat bantu yang tepat akan mampu menimbulkan semangat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar. Pentingnya pemilihan media yang tepat pada suatu pembelajaran, dikarenakan pula oleh fungsi media pembelajaran sendiri, yakni untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian sejenis yang dijadikan referensi dalam penelitian ini adalah penelitian Ni Putu Ayu Purmita Sari (2015) yang berjudul *Penggunaan Pendekatan Saintifik Bermedia Video Anak “Si Bolang” untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja*. Hasil penelitian ini memperoleh hasil yang sama dalam respons siswa, yakni pada siklus I adanya respons positif (44,36) menjadi sangat positif (46,27) pada siklus II. Skor itu menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan respons siswa, setelah siswa mengalami proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang diterapkan guru.

Penelitian ini hanya dibatasi dengan penggunaan video anak pada kemampuan menulis saja. Penggunaan video anak “Malin Kundang” juga bisa diterapkan pada pembelajaran membaca, berbicara, dan menyimak. Kita tahu bahwa berbicara, membaca, dan menyimak merupakan catur tunggal yang tak bisa dipisahkan dan sangat berkaitan satu sama lain. Hal itu sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Tarigan (1994:2) setiap keterampilan berbahasa itu erat sekali berhubungan dengan ketiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Keempat keterampilan itu pada dasarnya merupakan satu kesatuan atau caturtunggal. Itu berarti, penggunaan video anak ini bisa digunakan untuk keterampilan yang lain dan ini merupakan peluang bagi peneliti lain untuk dijadikan sebagai bahan penelitian.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, ada beberapa hal yang menjadi simpulan dalam penelitian ini. Pertama langkah-langkah pembelajaran dengan penggunaan video anak “Malin Kundang” yang diterapkan oleh guru berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, telah dilaksanakan sesuai prosedur yang dirancang/ dibuat. Media berupa video yang digunakan adalah video anak “Malin Kundang”. Pada pertemuan tindakan siklus I, kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik. Namun, dari 14 aspek pembelajaran, hanya 11 aspek yang dilaksanakan sedangkan 3 aspek lagi tidak

dapat dilaksanakan. Pada tindakan siklus II, 14 aspek pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik sesuai prosedur. Kedua penggunaan video anak “Malin Kundang” dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa kelas VII 3 SMP Laboratorium Undiksha. Hal itu dapat dilihat dari peningkatan rata-rata yang diperoleh oleh siswa. Skor rata-rata yang diperoleh oleh siswa pada nilai awal sebelum tindakan yang dilakukan adalah 68,14 yang berkategori cukup, siklus I adalah 76,66 yang berkategori baik, sedangkan skor rata-rata yang diperoleh siswa setelah tindakan pada siklus II adalah 82,95 yang berkategori baik. Hal itu membuktikan bahwa rata-rata skor siswa pada siklus I mengalami peningkatan pada siklus II. kriteria yang telah ditentukan, yakni 70 % siswa memperoleh nilai di atas 70. Ketiga respons siswa dalam pembelajaran menulis cerita fantasi dengan penggunaan video anak “Malin Kundang” tergolong sangat baik. Pada siklus I, rata-rata respons siswa mencapai 41 dengan kategori baik. Pada siklus II meningkat dengan rata-rata 46 atau meningkat 5 poin dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian ini, peneliti dapat menyampaikan beberapa saran sebagai berikut. (1) Penggunaan video anak “Malin Kundang” sangatlah efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Guru pada sekolah penelitian ini maupun di luar tempat penelitian ini hendaknya bisa menggunakan media video anak “Malin Kundang” sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil kemampuan menulis cerita fantasi siswa. (2) Hasil yang dicapai dalam penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan dan dijadikan pijakan oleh peneliti lain untuk meneliti sisi-sisi yang berbeda mengenai penggunaan video anak “Malin Kundang” untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi siswa.

Daftar Pustaka

- Hakim, Arief. 2005. *Kiat Menulis Artikel di Media: dari pemula sampai mahir*. Bandung: Nuasa Cendikia.
- Kartono. 2009. *Menulis Tanpa Rasa Takut Membaca Realitas dengan Kritis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Eduktif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S dkk. 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputra, Kadek Rudy. 2018. *Penggunaan Video Anak “Pertualangan Alice di Negeri Ajaib” untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Cerita Fantasi di Kelas VII H SMP Negeri 2 Sawan. Skripsi (tidak diterbitkan)*. Singaraja: Undiksha.
- Sari, Ni Putu Ayu Nila Purmita. 2015. *Penggunaan Pendekatan Saintifik Bermedia Video Anak “Si Bolang” untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas VII 15 SMP Negeri 2 Singaraja. Skripsi (tidak diterbitkan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Semi, Atar. 1990. *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sujana, I Made. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Menggunakan Media Video Klip Siswa Kelas VII 1 SMP Negeri 1 Tampaksiring. Skripsi (tidak diterbitkan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menulis sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.