PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI MITE SISWA SMP MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG

SKRIPSI

OLEH
NILA SARI
NIM 312016044

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
AGUSTUS 2020

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI MITE SISWA SMP MUHAMMADIYAH 3 PALEMBANG

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk memenuhi salah satu syarat
Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh
Nila Sari
NIM 312016044

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
AGUSTUS 2020

Skripsi oleh Nila Sari ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Palembang, 24 Agustus 2020
Pembimbing I,

Dr. Sakdiah Wati, M.Pd.

Palembang, 24 Agustus 2020
Pembimbing II,

Surismiati, S.Pd., M.Pd.

Skripsi oleh Nila Sari ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 agustus 2020

Dewan Penguji:

Dr. Sakdiah Wati, M.Pd., Ketua

Surismiati, S.Pd., M.Pd., Anggota

Supriatini, S.Pd., M.Pd., Anggota

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Supriatini, S,Pd., M.Pd.

Mengesahkan
Dekan
FKIP UMP,

Dr. H. Rusdy AS, M.Pd.

SURAT KETERANGAN PERTANGGUNG JAWABAN

PENULISAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Nila Sari

NIM : 312016044

Program Studi :Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang telah saya buat adalah benar-benar pekerjaan saya sendiri (bukan barang jiplakan atau plagiat).
2. Apabila dikemudian hari terbukti/dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan,maka saya akan menaggung resiko sesuai dengan peraturan Undang-undang yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipertanggung jawaban

Palembang, Agustus 2020

Yang menerangkan,

Mahasiswa yang bersangkutan

Nila Sari

NIM 312016044

Motto dan Persembahan

Orang yang berilmu lebih utama daripada orang yang selalu berpuasa, shalat, dan berjihad. Karena apabila orang berilmu mati, maka akan ada kekosongan dalam islam yang tidak dapat ditutupi selain oleh penggantinya, yaitu orang berilmu juga

(Umar bin Khattab).

Orang terkuat bukan mereka yang selalu menang. Melainkan mereka yang tetap tegar ketika mereka jatuh.

(Kahlil Gibran)

Dengan memanjatkan puji syukur pada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk :

- Kedua Orang Tuaku Ebak Rosik dan Emak Rusmala Dewi yang sangat aku cintai dan sangat aku sayangi, terimakasih banyak atas perhatiannya yang selalu memberikan Doa-doa, bantuan, dan semangat, kupersembahkan keberhasilan ini untuk Ebak dan Emak tercinta yang selalu memberi nasihat, memotivasi untuk lebih baik dan lebih maju.
- Adik ku (Niken Lestari, Laila Okta Sari Putri) yang selalu mendoakan, selalu membuat saya untuk bersemangat dalam mengerjakan skripsi ini dan memotivasi.
- Kepada Keluargaku yang selalu menyemangatiku dan memberi dukungan untuk menyelesaikan Pendidikan sarjana.
- Teman-teman satu angkatan 2016 yang selalu berjuang untuk menyelesaikan study.

ABSTRAK

Sari NIla. 2020. *Pengembangan Media Animasi Terhadap Pembelajaran Menulis Mite Siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah 3 Palembang. Pembimbing: (1) Dr. Sakdiah Wati, M.Pd., (2) Surismiati S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Media Animasi, Menulis Mite.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *research and developmen*t (R&D) dengan model *(Define, Design, Develop, and Disseminate).* Teknik pengumpulan data dengan angket dan studi dokumen. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media animasi pada pembelajaran menulis mite siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang dan untuk memperoleh uji kevalidan, efektivitas dan menarik dari media animasi dalam pembelajaran menulis mite siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media animasi melalui tahap 4D. Tahap define untuk menentukan tujuan dengan melakukan studi dokumen. Tahap Design dengan melakukan perancangan hingga pada tahap pembuatan media. Tahap Develop untuk mengetahui penilaian kelayakan berdasarkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan penilaian siswa. Tahap disseminate dengan memberikan video animasi dalam bentuk kepingan CD untuk guru. Kelayakan Video berdasarkan penilaian dari ahli media dengan persentase yaitu 83% dengan kategori sangat layak, 1 ahli materi dengan persentase yaitu 86% dengan kategori sangat layak, 1 ahli bahasa dengan persentase yaitu 75% dengan kategori layak, validasi penilaian siswa dengan persentase yaitu 91% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan uji validasi dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dikembangkan dapat digunakan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis mite.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya Tugas akhir ini dengan judul " Pengembangan Media Animasi Terhadap Pembelajaran Menulis Mite Siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang" dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun guna melengkapi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Palembang.

Pada kesempatan ini, penulis secara khusus mnegucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Sakdiah Wati., M.Pd. Selaku pembimbing 1 Ibu Surismiati S. Pd,. M.Pd. selaku pembimbing 2 Yang telah banyak meluangkan waktu dan mengoreksi, membimbing serta memberikan saran-saran yang sangat berharga dan bermanfaat kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya semua pihak yang turut memberikan bantuan, khususnya kepada Bapak Dr. H. Rusdy AS, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Ibu Supriatini S.Pd., M.Pd. Selaku ketua program studi Bahasa dan Sastra Indonesia. orang tua, keluarga teman-teman yang memberikan dukungan doa dan semangat dalam penyusunan sampai dengan selesai Tugas Akhir ini. semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam hal isi maupun dalam penulisan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulisa mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun sebagai masukan untuk dapat menyempurnakan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Palembang Agustus 2020

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSETUJUAN ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

SURAT PERNYATAAN PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI iv

MOTO DAN PERSEMBAHAN v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GRAFIK xii

DAFTAR DIAGRAM xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 10
1.3 Tujuan 10
1.4 Hipotesis Penelitian 11
1.5 Kriteria Pengujian Hipotesis 11
1.6 Manfaat Penelitian 12
1.7 Asumsi Penelitian 13
1.8 Keterbatasan 13
1.9 Definisi Istilah 13

BABA II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Pengembangan 15
2.2 Tujuan Penelitian Pengembangan 16
2.3 Media Pembelajaran 16
2.4 Pengertian Animasi 18

2.5 Jenis-Jenis Animasi 19
2.6 Kelebihan Dan Kekurangan Media Animasi 21
2.7 Pengertian Menulis 22
2.8 Tujuan Menulis 22
2.9 Fungsi Menulis 23
2.10 Manfaat Menulis 23
2.11 Ragam Tulisan 26
2.12 Tahap Menulis 28
2.13 Pengertian Sastra 29
2.14 Pengertian Sastra Anak 31
2.15 Jenis-Jenis Cerita 32
2.16 Pengertian Dongeng 33
2.17 Hubungan Antara Mite Dengan Yang Lain 36
2.18 Pengertian Mite 36

BAB III METODELOGI PENELITIAN
3.1 Metode Penelitian 42
3.2 Prosedur Pengembangan 44
3.3 *Define* (Pendefinisian) 45
3.4 *Design* (Perancangan) 46
3.5 *Develop* (Pengembangan) 47
3.6 Desain Uji Coba 48
3.7 Teknik Pengumpulan Data 49
3.8 Teknik Analisis Data 51

BAB IV HASIL PENELITIAN
4.1 Pengembangan Media Pembelajaran 53
4.2 *Define* (pendefinisian) 53
4.3 *Design* (Perancangan) 55
4.4 *Develop* (Pengembangan) 61
4.5 *Dissemination* (Penyebarluasan) 62
4.6 Revisi Produk 63
4.7 Hasil Uji Coba Produk 65

BAB V PEMBAHASAN
5.1 Pengembangan Media Animasi Terhadap Pembelajaran 72
5.2 Kajian Produk Akhir 73

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN
6.1 Kesimpulan Tentang Produk 84
6.2 Saran Pemanfaatan Produk 86

DAFTAR PUSTAKA 86

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Penggabungan Video Animasi 55
2. Gambar 2. Teks Cerita Animasi 57
3. Gambar 3. *Youcut 2017* Untuk Pemotongan Dan Penggabungan Video 59
4. Gambar 4. *Background Eraser* Untuk Pembuatan Awal Animasi 60
5. Gambar 5. *Kine master* Untuk Pembuatan Animasi Atau Menggerakan Grafis 60
6. Gambar 6. *Piscart* Untuk Pembuatan Latar Belakang Animasi 61
7. Gambar 7. Pembukaan Media Animasi Sebelum Revisi 63
8. Gambar 8. Setelah Revisi Pembukaan Media Animasi Diawali Dengan Menyapa Anak-Anak 64
9. Gambar 9. Penutup Media Animasi Sebelum Revisi 64
10. Gambar 10. Penutup Media Animasi Setelah Direvisi 64

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 11
2. Tabel 3.1 Penentuan kategori Kelayakan Media..... 52
3. Tabel 4.1 Desain Pembelajaran Video Animasi 55
4. Tabel 4.2 Saran-saran Para Ahli Terhadap Media 62
5. Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Ahli Media..... 66
6. Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi 68
7. Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Aspek Kebahasaan Ahli Bahasa 68
8. Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Validasi Penilaian Siswa 70

DAFTAR GRAFIK

1. Grafik 4.1 Perbandingan Persentase Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, Dan Ahli Bahasa 69
2. Grafik 4.2 Kelayakan Hasil Validasi Penilaian Siswa 71

DAFTAR DIAGRAM

5.1 Diagram Alur Proses Pengembangan Media Animasi..... 83

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif, dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan yang sangat penting dan mutlak serta harus terpenuhi. Tanpa pendidikan tidak mungkin bagi suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi atau cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia. Karena pendidikan memiliki peran yang besar dalam hidup Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ihsan (2010:2) berikut ini:

> Semakin tinggi cita-cita manusia semakin menuntut kepada peningkatan mutu pendidikan sebagai sarana mencapai cita-cita tersebut. Akan teotapi di balik itu, karena semakin cita-cita yang hendak diraih, maka semakin kompleks jiwa manusia itu, karena didorong oleh tuntutan hidup *(rising demands)* yang meningkat pula. Itulah sebabnya pendidikan beserta lembaga-lembaganya harus menjadi cermin dari cita-cita kelompok manusia di satu pihak dan pada waktu bersamaan, pendidikan sekaligus menjadi lembaga yang mampu mengubah dan meningkatkan cita-cita hidup kelompok manusia sehingga tidak terbelakang dan statis.

Dengan menyadari potensi yang ada pada dirinya, manusia akan menemukan keberadaannya sebagai makhluk yang telah diberi kelebihan oleh Tuhan Yang Maha Esa, dibandingkan dengan makhluk lainnya. Kelebihan itu antara lain adalah akal.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sarana ataupun lembaga yang sangat penting bagi manusia untuk mewujudkan dan meningkatkan cita-cita sehingga tidak terbelakang dalam perkembangan zaman. Pendidikan juga merupakan kebutuhan yang utama bagi masyarakat Indonesia guna mempercepat pembangunan dalam berbagai bidang kehidupan di Indonesia.

Belajar diartikan sebagai proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaanya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya sifat perubahannya relative permanen tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk dan sebagainya"(Ernest R. Hilgard 1984)"

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Semua itu terkait dengan bahan pembelajaran. Sedangkan sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang harus dapat menyelenggarakan proses atau kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa secara keseluruhan.

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Guru diharapkan mengembangkan kapasitas belajar, kompetensi belajar, kompetensi dasar, dan potensi

yang dimiliki siswa secara penuh. Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dapat mengembangkan cara-cara belajar mandiri, berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, penilaian proses belajar itu sendiri, maka di sini pengalaman siswa lebih diutamakan dalam memutuskan titik tolak kegiatan.

Belajar mengajar (pembelajaran) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kemampuan mengelola pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru agar terwujud kompetensi profesionalnya. Konsekuensinya, guru harus memiliki pemahaman yang utuh yang tepat terhadap konsepsi belajar dan mengajar (Zainal Aqib, 2013:6)

Mata pelajaran Bahasa Indonesia perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari pendidikan dasar membekali peserta didik dengan kemampuan menulis, berbicara, dan menyimak sampai di Perguruan Tinggi pun Bahasa Indonesia masih dibekali.

Bahasa adalah suatu kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi satu sama lainnya dengan memakai tanda atau simbol, misalnya kata-kata dan gerakan tubuh

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat komponen keterampilan berbahasa, adapun empat keterampilan berbahasa itu terdapat dalam kurikulum sekolah, yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan *(listening skill),* berbicara *(speaking skill),* membaca *(reading skill),* dan menulis *(writing skill).*

(Tarigan, 2008:1). Pendapat tersebut didukung pula oleh Fanani (2016:10) yang menyatakan bahwa:

> Menulis adalah kegiatan yang menggunakan pikiran dalam hal ini, seseorang harus mampu dalam menggunakan daya pikirnya untuk menyusun kata-kata untuk menyampaikan informasi melalui keterampilan menulis. Melalui menulis, berbagai macam ekspresi yang dapat dirasakan seperti perasaan senang, sedih, kecewa, putus asa, dan sebagainya.

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. keterampilan menulis juga mempunyai arti yang sangat penting dalam dunia pendidikan. menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur yaitu penulis sebagai penyampai pesan, isi, tulisan, saluran atau media, dan pembaca (Dalman, 2014:3).

Pada prinsipnya fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung, menulis sangat penting bagi Pendidikan karena para pelajar akan merasa mudah dan nyaman dalam berpikir secara kritis. “(D, Angelo dalam Tarigan ,2008)”

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan yang melibatkan pikiran untuk menyampaikan informasi, menuangkan ide ke dalam bentuk kata-kata yang di ekspresikan dengan jelas ditata dengan menarik dalam bahasa tulis. Menulis merupakan kegiatan kreativitas yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan gagasan-gagasannya dengan melibatkan pembaca sebagai objek

penerima informasi, seperti juga halnya ketiga keterampilan berbahasa seperti menyimak, mendengar, dan berbicara yang khusus menuntut gagasan-gagasan disusun secara logis. Selain itu, menulis adalah sarana melepaskan beban dan menyampaikan gagasan ke dalam bentuk tulisan itu sendiri oleh siswa.

Salah satu bentuk keterampilan menulis mite dan dongeng dalam kurikulum 2013 yang tertuang di SMP 43 Palembang kelas VII adalah kompetensi ulasan, diskusi, dengan karakteristik teks yang akan dibuat secara tertulis.

Sastra adalah merupakan bentuk suatu karya yang sangat indah baik itu tulisan atau lisan. Adapun asal mula sastra merupakan kata serapan dari bahasa sangsakerta yaitu sastra yang memiliki arti "teks yang mengandung instruksi" atau pedoman, arti dari 'sas' yang memiliki arti instruksi atau berupa ajaran dan arti dari ;tra' yang memiliki arti alat atau sarana. Didalam kata bahasa Indonesia digunakan menuju bahasa kesusastraan atau jenis tulisan yang terdapat makna tertentu atau miliki keindahan tetentu.

Mite atau mitos adalah bagian dari suatu folklor yang berupa kisah berlatar masa lampau, mengandung penafsiran tentang alam semesta, serta dianggap benar-benar terjadi oleh yang punya cerita atau penganutnya dalam pengertian yang lebih luas, mitos dapat mengacu kepada cerita tradisional.

Dongeng adalah sebuah cerita khayalan atau cerita yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng biasanya mempunyai sifat menghibur dan mengandung nilai pendidikan. Dongeng yaitu cerita yang dikarang dan diceritakan kembali dengan

secara berulang-ulang oleh orang-orang. Cerita itu bisa dibuat dikarenakan terinspirasi dari suatu peristiwa.

Dongeng adalah suatu warisan dari nenek moyang kita secara turun temurun yang harus kita lestarikan keberadaannya. Meskipun benar atau tidaknya suatu dongeng tersebut masih perlu kita pertanyakan. Dongeng adalah suatu karya sastra yang bisa membangun sebuah karakter anak-anak untuk belajar berimajinasi.

Pembelajaran sastra tidak hanya membuat siswa mengenal, memahami, serta menghafal dfinisi sastra dan sejarah sastra, melainkan untuk menumbuh kembangkan akal budi siswa melalui kegiatan pengalam bersastra berupa apresiasi, ekspresi sastra, dan kegiatan telaah sastra sehingga tumbuh suatu kemampuan dalam diri siswa untuk memahami suati karya sastra.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media animasi melalui karya sastra untuk menarik perhatian dan minat siswa. Media animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan animasi mewujudkan ilusi *(Illusion)* bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit *(progressively)* pada kecepatan yang tinggi. Animasi multimedia merupakan proses pembetukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Agus Suheri (2006:2).

Media animasi perlu diterapkan dalam pembelajaran menulis mite karena beberapa alasan. *Pertama,* penggunaan media animasi diharapkan mampu

memotivasi siswa untuk tertarik dengan keterampilan menulis karena dalam media animasi ini terdapat pembelajaran yang cukup menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat menuangkan ide dan imajinasi mereka. *Kedua*, pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis terutama menulis mite perlu menerapkan pendekatan yang inovatif. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media animasi. Karena media animasi dapat menimbulkan kreatif siswa dalam menungkan ide atau imajinasi mereka setelah mereka melihat cerita animasi yang akan ditampilkan .Salim (2003:1)

Adapun alasan peneliti mengambil dalam pembelajaran menulis mite yaitu agar dapat memandirikan siswa untuk lebih berperan aktif menyelesaikan suatu permasalahan atau tugas yang diberikan guru dengan serangkaian aktivitas yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan cepat memahami materi yang disampaikan serta mampu menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilalui.

Selain itu, alasan peneliti mengambil judul penelitian ini agar dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi siswa dapat membentuk kelompok belajar untuk mendiskusikan pembelajaran, saling tukar pikiran dan berani untuk mengemukakan pendapat. Seperti menulis mite, siswa ditugaskan untuk membuat sebuah karangan mengenai suatu peristiwa yang yang sudah mereka lihat didalam suatu media yang ditampilkan didepan kelas secara rinci baik itu peristiwa alam maupun peristiwa-peristiwa lainnya.

Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi adalah pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran yang sudah ditampilkan didalam kelas.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran pernah diteliti oleh "Ningsih di Universitas Muhammadiyah Palembang dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan ADOBE FLASH C56.."* Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang telah ada yaitu pada materi dan produk yang dikembangkan. Peneliti mengembangkan media animasi gerak dan gambar sedangkan penelitian sebelumnya mengembangkan media animasi berupa film kartun. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media animasi.

Penelitian pengembangan juga pernah diteliti oleh Bismo Prasetyo dari Universitas Negeri Semarang dengan judul *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Obsevasi di SMA Negeri 11 Semarang*." Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang telah ada yaitu pada jenis pembelajarannya. Peneliti mengunakan dalam pembelajaran menulis mite, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan dalam pembelajaran memproduksi teks laporan hasil observasi. Sedangkan letak kesamaannya adalah menggunakan media animasi.

Selanjutnya penelitian tentang pengembangan dengan media animasi juga pernah diteliti oleh Umi Wuryanti dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul

Pengembangan Media Vieo Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar..'' Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang telah ada yaitu pada jenis pembelajaran peneliti menggunakan dalam pembelajaran menulis mite sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan dalam pembelajaran meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa. Sedangkan letak kesamaannya adalah menggunakan media animasi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul "*Pengembangan media animasi terhadap pembelajaran menulis mite dan pada siswa smp Muhammadiyah 3 palembang*."

1.2 Rumusan Masalah

Menurut Mahsun (2005:40), rumusan masalah berisi uraian tentang yang hendak dipecahkan melalui penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2012:369), rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian, yang jawabannya dicarikan melalui penelitian. .

1. Bagaimanakah menghasilkan media animasi pada pembelajaran menulis mite pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang?
2. Bagaimanakah uji kevalidan, efektivitas dan menarik dari media animasi dalam pembelajaran menulis mite pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Menurut mulyatinigsih (2012:8), tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan. Selanjutnya menurut Iskandar (2013:170), tujuan penelitian adalah untuk menjawab pertanyaan masalah yang diteliti secara spesifik, untuk mencapai tujuan penelitian yang dilakukan.

1. Untuk menghasilkan media animasi terhadap pembelajaran menulis mite pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang.
2. Untuk memperoleh uji kevalidan, efektivitas dan menarik dari media animasi dalam pembelajaran menulis mite pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang.

1.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Moleong (dalam Jabrohim, 2012:49), hipotesis merupakan pranggapan yang disusun oleh peneliti dan digunakan sebagai pegangan pijak atau diverifikasi sepanjangan penelitian berlangsung. Sedangkan menurut arikunto (2013:110) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disampaikan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban atau peranggapan dari masalah peneliti yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian dan untuk terkumpul. Hipotesis penelitian ini adalah pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Palembang menulis mite melalui media animasi.

1.5 Kriteria Pengujian Hipotesis

Untuk membuktikan hipotesis penelitian ini, peneliti menetapkan kriteria keberhasilan media terhadap peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Palembang memahami isi dari animasi. Berikut tabel Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 1.1 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

No	Kelas	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	Keterampilan
1.	**VII**	**75-100** **<75**	**Tuntas** **Tidak Tuntas**

Berdasarkan pada kriteria penilaian di atas peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut:

1. Kemampuan peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Palembang pada memahami media animasi dinyatakan tuntas jika 75% atau lebih, peserta didik memperoleh nilai tes 75-100.
2. Kemampuan peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 3 palembang pada memahami media animasi dinyatakan tidak tuntas jika kurang 75% peserta didik memperoleh nilai tes kurang 75

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, siswa, guru dan bagi sekolah sebagai berikut.

1. Penulis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengklasifikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh di Perguruan Tinggi melalui penelitian dan Pendidikan.
2. Siswa, penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis mite dengan menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
3. Guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk membuat pembelajaran menulis mite lebih kreatif dan inovatif.
4. Sekolah, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khusunya dalam keterampilan menulis mite.

1.7 Asumsi Penelitian

Menurut Durakhman dalam Arikunto (2013:104), asumsi penelitian, anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik. Asumsi penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui pengembangan media animasi pada keterampilan menulis mite.

1.8 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan masalah dalam penelitian ini dilakukan agar hasil penelitian ini lebih jelas dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda. Permasalahan yang diteliti dalam keterampilan menulis sangatlah kompleks dan membutuhkan waktu, tenaga dan fikiran yang sangat banyak. Untuk itu peneliti terfokus pada kompetensi menulis mite. Media-media yang digunakan menunjang dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara sangat beragam. Namun, peneliti hanya memfokuskan pada pemanfaatan media animasi sebagai penunjang dalam keberhasilan pembelajaran menulis mite dalam kompetensi memahami mite

1.9 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Definisi istilah diperlukan sekiranya terdapat perbedaan atau kurang jelas makna suatu istilah. Adapun penjelasan definisi istilah adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan memusatkan perhatian tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual (Alim Sumarno, 2012).

2. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar atau menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami pembelajaran, pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasai diakhir kegiatan belajar (Hamzah,2007:2).

3. Media Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.

4. Mite adalah dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat.

5. Menulis mite merupakan kegiatan menulis suatu teks yang menceritakan suatu cerita yang mengandung pesan moral.

DAFTAR PUSTAKA

Pargito, 2009. *Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan.* Lampung: Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unila.

Arifin, M.Z. 2014. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Multipel Representasi Materi Kelarutan Dan Hail Kali Kelarutan. Jurnal* FKIP Unila.ac.id:1-12

Dahar, R.W. 1989. *Teori-Teori Belajar*. Erlangga. Jakarta.

Anne, Ahira. 2011. *Menulis Kreatif*. Diakses dari

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik* Edisi Revisi V. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang.* Yogyakarta: Andi.

Jabrohim. 1994. *Pengajaran Sastra.* Yoyakarta: Pustaka Pelajar.

Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Referensi. Jakarta.

Arsyhar, A. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Tarsito. Bandung.

Rahmanto. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.

Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif.* Bandung: Alfabeta.

Utami, D. 2011. Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran.* KTP FIP UNY. 7 (1):44-52.

Suryaman, Maman. 2009. *Panduan Pendidik dalam Pembelajaran bahasa Indonesia.* SMP/MTs. Pusar Perbukuan: Depdiknas.

Suyata, Pujiati. 2008. *Metodologi Penelitian Penelitian Pengajaran Bahasa:* Suatu Pendekatan Kuantitatif. Yogyakarta: FPBS IKIP Yogyakarta.

Suyanto dan Asep Jihad. 2009. *Betapa Mudahnya Menulis Karya Ilmiah.* Yogyakarta: Penerbit Eduka.

Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis sebagai suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.