

VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS WEB KULTURAL

Agnes Apryliana¹, Hany Uswatun Nisa²
Universitas Muhadi Setiabudi Brebes^{1,2}
agnesapryliana@gmail.com¹

Submit, 29-12-2020 Accepted, 10-01-2021 Publish, 31-01-2021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran menulis cerpen. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan tersebut dilihat dari penilaian para ahli materi, media, dan respon pengguna media dengan skor rerata sebesar 81,25% dan berkategori “baik” sehingga semakin tinggi skor rerata yang diperoleh, semakin baik pula kevalidan produk tersebut. Simpulan, media pembelajaran yang dibuat khusus untuk materi menulis cerita pendek berbasis web kultural berkategori baik dan dapat digunakan secara menyeluruh selama pembelajaran menulis cerpen.

Kata Kunci: Cerpen, Web, Validasi

ABSTRACT

This study aims to describe the validity of learning media to write short stories. The research method used is descriptive qualitative. The results of this study indicate that the learning media developed are feasible and effective for use in the learning process. The feasibility is seen from the assessment of material, media, and media users' responses with a mean score of 81.25% and in the "good" category so that the higher the average score obtained, the better the validity of the product. In conclusion, learning media that are made specifically for writing short story materials based on cultural web are categorized as good and can be used thoroughly during short story writing learning.

Keywords: Short Stories, Web, Validation

PENDAHULUAN

Terdapat empat keterampilan berbahasa yang wajib bagi peserta didik untuk menguasainya. Sejalan dengan hal tersebut Sari (2020) menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa Indonesia terdiri atas keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan memiliki perannya masing-masing, serta saling berhubungan. Keterampilan menulis

menjadi keterampilan paling akhir untuk dikuasai oleh peserta didik. Keterampilan menulis menuntut adanya sumbangsing dari ketiga keterampilan berbahasa lainnya.

Menulis menjadi kegiatan aktif dan produktif dengan berbagai tujuan dibalik tulisan yang dihasilkan. menulis menjadi sebuah media eksistensi diri seseorang. Menulis menjadi kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dalam pembelajaran. menulis telah menjadi kebutuhan seseorang, menulis bukan hanya kebutuhan pada saat seseorang sedang menempuh pendidikan tetapi pada masa hidup sesudahnya (Nurhayati, 2000).

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dan dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu (Setiawati, 2016). Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia memiliki tujuan untuk memahami dan menerapkan segala aspek pengetahuan tentang Bahasa dan sastra Indonesia, membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang benar dan baik sesuai dengan tujuan, fungsi, dan situasinya (Kristiyani, 2009).

Inovasi strategi diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, tidak terkecuali dalam pembelajaran menulis cerpen yang diterapkan pada kelas XI SMA. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat guna untuk dapat merangsang dan menstimulus kemampuan menulis peserta didik. Seiring perkembangan dan pertumbuhan teknologi saat ini, telah menunjukkan perubahan besar. Seluruh kegiatan masyarakat termasuk kegiatan belajar telah memasuki dunia digital yang menuntut guru dan peserta didik untuk memanfaatkannya dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar.

Dunia internet menjadi salah satu inovasi terbaru dalam mengimplementasikan keguatan belajar-mengajar. Sejalan dengan pendapat Santoso (2016) menjelaskan bahwa dunia internet tidak dapat terlepas dari website yang berisikan situs-situs yang dapat memberikan informasi bagi pengunjungnya. Kemajuan teknologi di abad 21 telah melekat disetiap sendi kehidupan, terutama dunia pendidikan. Pendidik, peserta didik, akademisi, dan praktisi pendidikan dituntut untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi pada setiap proses pendidikan. Pendidik (guru) menjadi garda terdepan untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.

Kemajuan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 menuntut kepada guru dan peserta didik untuk memiliki kemampuan pembelajaran yang berbasis teknologi.

Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi oleh guru dan peserta didik guna meningkatkan kemampuan dan efektivitas selama pembelajaran. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang tidak mengenal batas usia (Azwar, 2018). Kegiatan belajar dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Kegiatan belajar tidak memandang usia, jarak, dan tempat.

Perkembangan teknologi dan informasi banyak membawa dampak positif bagi dunia pendidikan saat ini. Khususnya *gadget* dan *internet*, baik dalam perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk dapat informasi, tetapi juga fasilitas multimedia yang dapat membuat proses belajar lebih menarik, visual, dan interaktif (Sa'ud, 2010). Proses belajar atau pembelajaran dapat dilakukan baik didalam ruangan atau pun di luar ruangan. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar, yaitu faktor interen yang berasal dari dalam diri peserta didik, dan faktor eksteren yang berasal dari luar termasuk lingkungan dan berbagai media yang digunakan oleh guru selama pembelajaran berlangsung.

Secara umum media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu tempat ke tempat lainnya. Media digunakan dalam proses komunikasi, termasuk kegiatan belajar mengajar (Susilo, 2018). Media pembelajaran menjadi pilihan pertama bagi guru untuk menyampaikan materi yang lebih kreatif, efektif, aplikatif, dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Mahnun, 2012). Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Tefano, 2018).

Pembelajaran memerlukan media yang mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik. Keanekaragaman jenis media pembelajaran menuntut guru mampu untuk menerapkannya, termasuk media pembelajaran yang harus digunakan selama kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik di rumah. Berbagai kendala timbul selama pembelajaran berlangsung. Masa pandemi seperti saat ini mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring, tanpa meninggalkan tujuan hakiki dari kegiatan belajar. Guru

meerasa kesulitan dalam memberikan materi menulis cerpen yang menuntut pemberian praktik menulis secara langsung. Kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis *website* kian meningkat.

Sejalan dengan kondisi pandemi yang disebabkan oleh Covid-19 yang melanda seluruh negeri, mengharuskan kegiatan belajar dilakukan dari rumah secara daring. Oleh karena itu, guru dan peserta didik memerlukan media khusus yang dapat digunakan dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja, namun tetap mendapatkan pengawasan dari guru. Pembelajaran menulis cerpen berbasis *website* dan dilengkapi dengan kebudayaan nusantara dianggap mampu menjadi solusi selama kegiatan belajar dari rumah. Website yang dikembangkan dilengkapi juga dengan berbagai jenis kebudayaan nusantara yang dapat dijadikan sebagai pijakan tema yang akan diangkat oleh peserta didik dalam kegiatan menulisnya.

Hasil penelitian Rohayati (2018) menunjukkan bahwa pengembangan yang dilakukan terhadap model pembelajaran khusus menulis cerpen berbasis android terbukti efektif, peserta didik menilai model pembelajaran mudah diikuti. Kemudian Johar (2014) pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis WEB yang dikhususkan untuk pembelajaran bidang studi Bahasa Inggris dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan memiliki kualitas baik. Hasil penelitian Sari (2020) menunjukkan bahwa bahan ajar menulis teks nonfiksi berbasis pendekatan genre berdasarkan validasi ahli, penilaian guru dan respon siswa memperoleh presentase skor 82,36% berkategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin baik pula hasil kevalidan produk tersebut.

Kemudian hasil penelitian Mujianto & Pangesti (2019) menunjukkan bahwa model sinektik diterapkan dengan 5 tahapan, yakni (1) mendeskripsikan masalah, (2) analogi langsing, (3) analogi personal, (4) konflik padat, dan (5) menulis cerpen. Model sinektik ini telah diterapkan dengan baik sehingga berimplikasi positif terhadap proses maupun hasil belajar siswa yang mencapai rata-rata kelas 86. Namun demikian, terdapat tiga kendala yang dihadapi guru, yakni (1) kurangnya alokasi waktu pembelajaran, (2) kurangnya pemahaman siswa terhadap model yang diterapkan, dan (3) kurangnya penguasaan diksi dan gaya bahasa. Kendala tersebut diatasi melalui manajemen waktu, manajemen pengelolaan kelas, dan pemanfaatan media pembelajaran. Hasil penelitian

Susandi & Rachman (2019) penggunaan teknik ubah diary menghasilkan deskripsi keterampilan menulis cerpen pada mahasiswa.

Namun penelitian ini berfokus untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu media pembelajaran yang khusus dibuat untuk materi menulis cerpen berbasis web kultural. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan respon pengguna yaitu peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kelebihan dari penelitian ini, yaitu mendeskripsikan penilaian ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan pijakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikhususkan untuk materi menulis cerita pendek (cerpen) yang dapat dilakukan dimanapun oleh peserta didik, serta mendapatkan pantauan dan bimbingan langsung dari guru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil berupa data yang kemudian dideskripsikan. Pemerolehan data berasal dari penilaian ahli media, guru, dan peserta didik. Subjek dari penelitian ini berjumlah, 2 ahli media, 3 guru, 30 peserta didik kelas XI SMA N 1 Bulakamba Brebes. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengisian angket. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli, lembar penilaian guru, dan lembar respon peserta didik. Aspek yang dinilai yaitu, aspek isi dan aspek tampilan ketepatan materi. Langkah-langkah analisis hasil validasi yang dilakukan oleh ahli, penilaian guru, dan respon peserta didik sebagai berikut.

Tabel 1
Kriteria Interpretasi Skor

No	Interval	Kriteria
1.	$85\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2.	$69\% \leq \text{Skor} \leq 84\%$	Baik
3.	$53\% \leq \text{Skor} \leq 68\%$	Cukup Baik
4.	$37\% \leq \text{Skor} \leq 52\%$	Kurang Baik
5.	$20\% \leq \text{Skor} \leq 36\%$	Tidak Baik

Tabel 1 tersebut digunakan untuk menentukan validasi produk yang dikembangkan. Produk dinyatakan valid apabila persentase skor yang didapat minimal antara 53-68 % menempati kategori “Cukup Baik”.

HASIL PENELITIAN

Data yang didapat dari penelitian ini, yaitu diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media pembelajaran menulis cerpen. Validasi dilakukan oleh ahli media dan hasil evaluasi dihasilkan dari penilaian guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data tersebut kemudian dikonversi dengan menggunakan interpretasi skor untuk mengetahui valid atau tidak produk pembelajaran yang dikembangkan. Produk dikatakan layak jika mendapatkan minimal skor sebesar 53-68 % menempati kategori “Cukup Baik”.

Validasi produk pengembangan terhadap media pembelajaran yang dikhususkan untuk materi menulis cerpen berbasis web kultural dilakukan oleh ahli media dan guru. Sedangkan peserta didik memberikan respon terhadap media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring dilakukan. Penilaian dilakukan meliputi dua aspek, yaitu aspek isi dan aspek tampilan ketepatan materi. Penilaian validasi dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada setiap skor yang telah ditentukan. Berikut ini keterangan penskoran terhadap validasi media pembelajaran menulis cerpen berbasis web kultural.

Tabel 2
Penskoran Angket Validasi

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Kurang baik
2	Tidak baik
1	Sangat tidak baik

Berikut ini hasil rekapitulasi dari validasi terhadap media pembelajaran menulis cerpen berbasis web kultural yang didapatkan dari ahli media.

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Aspek	Presentase Rata-rata Skor	Kategori
Media	82,5	Baik
Tampilan produk	80	Baik
Kualitas & Keefektifan Produk	84	Baik
Ketepatan Materi	83,35	Baik
Presentase Keseluruhan Skor		82,46
Kategori		Baik

Validasi terhadap media embelajaran menulis cerpen dilakukan satu kali oleh dua ahli media yang sebelumnya sudah ditunjuk berdasarkan bidang keahliannya. Berdasarkan Tabel 3 di atas terdapat empat aspek yang dinilai yaitu aspek media, aspek tampilan produk, aspek kualitas dan keefektifan produk, dan aspek ketepatan materi. Aspek media mendapatkan skor 82,5% dengan kategori baik. Aspek tampilan produk mendapatkan skor 80% berkategori baik. Aspek kualitas dan keefektifan produk mendapat skor rata-rata sebesar 84% dengan kategori baik. Aspek ketepatan materi mendapatkan rerata skor sebesar 83,35% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran menulis cerpen berbasis web kultural layak digunakan dalam kegiatan belajar selama pembelajaran daring dengan revisi sesuai saran.

Berikut ini hasil rekapitulasi penilaian yang dilakukan oleh guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran menulis cerpen berbasis web kultural.

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Penilaian Guru

Aspek	Presentase Rata-rata Skor	Kategori
Isi	80	Baik
Tampilan ketepatan materi	80	Baik
Presentase Keseluruhan Skor		80
Kategori		Baik

Validasi dari aspek kelayakan isi yang dilakukan oleh guru dilakukan satu kali. Berdasarkan hasil validasi pada aspek isi didapat presentase sebesar 80% dengan kategori baik. Untuk skor rerata pada aspek tampilan ketepatan materi mendapatkan presentase sebesar 80% dengan kategori baik. Penilaian terhadap media pembelajaran menulis cerpen berbasis web kultural dilakukan oleh tiga guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA N 1 Bulakamba Brebes. Rerata presentase keseluruhan yang didapatkan hasil penilaian, yaitu sebesar 80% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dan dapat dilakukan uji coba terhadap pembelajaran. Kategori minimal yang perlu dipenuhi oleh media pembelajaran untuk dikatakan valid adalah berkategori “cukup baik” Berikut ini hasil penilaian yang dilakukan oleh peserta didik.

Tabel 5
Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa

Aspek	Presentase Rata-rata Skor	Kategori
Hasil produk	80	Baik
Keefektifan bagi siswa	82,63	Baik
Presentase Keseluruhan Skor		81,31
Kategori		Baik

Berdasarkan Tabel 5 di atas menunjukkan hasil penilaian yang dilakukan oleh peserta didik terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Penilaian dilakukan satu kali. Terdapat dua aspek yang dinilai, yaitu hasil produk dan keefektifan bagi siswa. Pada aspek hasil produk menghasilkan rerata 80% dengan kategori “baik”. Untuk aspek keefektifan bagi peserta didik mendapatkan rerata 82,63% dengan kategori “baik”. Berdasarkan hasil rerata tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran yang sedang dikembangkan dapat digunakan secara efektif oleh peserta didik, memberikan kemudahan, dapat diakses dimana saja serta kapan saja, terdapatnya jalinan komunikasi yang baik antara siswa dan guru selama kegiatan belajar berlangsung.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap pengguna media pembelajaran yang terdiri dari tiga guru Bahasa Indonesia dan 30 peserta didik di SMA N 1 Bulakamba Brebes. Lebih dari 30% peserta didik selama pembelajaran menulis cerita pendek (cerpen) mengalami kesulitan terutama dalam memulai menuliskan cerita mereka. Kekurangan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penunjang terciptanya kesulitan yang dialami oleh peserta didik. Terkait materi menulis cerita pendek yang diberikan oleh guru hanya berjalan satu arah. Peserta didik merasa kesulitan dalam melakukan praktik menulis. Hal tersebut sejalan dengan temuan yang ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Mujianto (2019).

Berdasarkan angket yang diberikan kepada pengguna media pembelajaran, yaitu guru dan peserta didik diperoleh data bahwa 80% dengan kategori “baik”. Untuk aspek keefektifan bagi peserta didik mendapatkan rerata 82,63% dengan kategori “baik”. Berdasarkan hasil rerata tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran yang sedang dikembangkan dapat digunakan secara efektif oleh peserta didik, memberikan kemudahan, dapat diakses dimana saja serta kapan saja, terdapatnya jalinan komunikasi yang baik antara siswa dan guru selama kegiatan belajar berlangsung. Hal tersebut

sejalan denan penilaian ahli materi dan ahli media yang menilai bahwa media pembelajaran yang dikembangkan untuk materi menulis cerpen berkategori baik dan terbukti valid.

Hasil penilaian dari ahli media, dan ahli materi terhadap produk media pembelajaran khusus materi menulis cerita pendek yang dilengkapi oleh kebudayaan nusantara menunjukkan bahwa media pembelajaran menulis cerpen berbasis WEB kultural terbukti valid dan dapat diujicobakan untuk mengetahui keefektifan dalam pembelajaran. Uji keefektifan diperlukan dengan tujuan untuk menunjukkan efektifitas produk dalam skala besar dan dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media pendukung, terutama saat pembelajaran daring di masa pandemi.

SIMPULAN

Media pembelajaran yang dibuat khusus untuk materi menulis cerita pendek berbasis web kultural berkategori baik dan dapat digunakan secara menyeluruh selama pembelajaran menulis cerpen.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, R, Siska D. L & Haris Fadillah. (2018). Aplikasi M-Learning Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Android Studio (SK, SMP N 4 Muara Teweh). *Technologia*. 9(1), 51-58
- Johar, A. (2014). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis EB Pada Bidang Studi Bahasa Inggris di Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu dengan Menggunakan PHP dan MYSQL. *Jurnal Rekursif*, 2(1), 1-9
- Kristiyani, A. (2009). Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Lahiran Siswa Kelas VIII SMP. *LITERA*, 8(1), 1-10
- Mujianto, G & Fida, P. (2019). Penerapan Model Sinektik berbantuan LKPD dalam Pembelajaran menulis Cerpen Kelas IX MTs. Muhammadiyah 1 Malang. *KEMBARA*, 5(1), 189-194
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-35
- Nurhayati. (2000). *Integrasi Proses Membaca dan Menulis dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Bandung. Refika Aditama.
- Rohayati, N. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Android. *Jurnal Literasi*, 2(1), 65-70
- Sari, W., A, & Burhan, N. (2020). Validasi Bahan Ajar Menulis Teks Nonfiksi Berbasis Pendekatan Genre. *BAHA STRA*, 40(1), 60-64
- Santoso, A., D, Ketut P & Ign I., S. (2016). Pengembangan Website Pembelajaran Interaktif Untuk mendukung Blended learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMP Negeri 3 Banjar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 1-12

- Setiawati, I. (2016). Strategi Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Kreatif pada Siswa Kelas 4 dan 5: Studi Multikasus di MIN Rejotangan dan SDN 1 Rejotangan Tulungagung. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 16(1), 107-127
- Saud, U. (2010). *Inovasi Pendidikan*: Bandung: Alfabeta.
- Susandi & Anita Kurnia R. (2019). Keterampilan Menulis Cerpen Dengan Teknik Ubah Diary Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *KEMBARA*, 5(2), 274-285
- Susilo, J, Rusdi, E & Safdi Maizora. (2018). Membangun Pembelajaran Berbasis Web (*E-learning*) bagi Guru Sekolah Dasar Pinggiran Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. *BERDIKARI*, 1(1), 21-26
- Tefanao, T. (2018). Peran Pembelajaran Dalam meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *IJurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114