

Received	: 10 Juni 2019
Revised	: 15 Juni 2019
Accepted	: 4 September 2019
Published	: 26 Desember 2019

Development of Animation-Based Teaching Material on Explanation Text on XI Grade Students at MAN 2 Aceh Tenggara

Siti Halimah Br Sinulingga^{1,a)}, Jaria^{1,b)}, Efendi Barus²⁾

¹ Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan, Medan, Indonesia

² Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, Indonesia

E-mail: ^{a)}ssitihalimah557@gmail.com, ^{b)}jaria474@gmail.com

Abstract

The problem of the research was the effectiveness and feasibility of animation-based teaching material on explanation text on grade XI students at MAN 2 Aceh Tenggara. This effectiveness was carried out by teachers and students. The product feasibility test was tested by a team of experts, namely lecturers and teachers of bahasa Indonesia. The objective of the research was to develop animation-based teaching material to find out the effectiveness of animation based teaching material, and to find out the feasibility test of animation-based teaching material on explanation text. This research used R&D method. The subjects of research were XI grades students of MAN 2 Aceh Tenggara. This research used non-test and test instruments. The result of the research indicated that the pre-test value was at a "fairly good" category and after using animation on post-test was at a "very good" category. Thus, the development of animation-based teaching material on explanation text is appropriate to be applied.

Keywords: development, teaching material, explanation text, animation

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah tingkat efektivitas dan kelayakan pengembangan materi ajar teks eksplanasi berbasis animasi pada siswa kelas XI MAN 2 Aceh Tenggara tahun pembelajaran 2018/2019. Uji efektivitas tersebut dilakukan oleh guru dan siswa sedangkan uji kelayakan produk diuji oleh tim ahli yaitu dosen dan guru bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan proses bahan ajar berbasis animasi, untuk mengetahui efektivitas bahan ajar berbasis animasi, dan untuk mengetahui uji kelayakan bahan ajar berbasis animasi pada materi ajar teks eksplanasi. Penelitian ini menggunakan metode R&D. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN 2 Aceh Tenggara. Penelitian ini menggunakan instrumen nontes dan tes. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pengembangan materi ajar teks eksplanasi berbasis animasi menunjukkan bahwa nilai pre-tes berada pada kategori cukup baik dan setelah dilakukan inovasi pembaharuan menggunakan animasi berada pada kategori

sangat baik. Dengan demikian pengembangan materi ajar teks eksplanasi berbasis animasi layak digunakan dalam pengembangan bahan ajar.

Kata kunci: pengembangan, materi ajar, teks eksplanasi, animasi

PENDAHULUAN

Secara umum, terdapat tiga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup sehingga proses kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan efektif. Dalam rangkaian proses tersebut, guru melakukan pengukuran dan penilaian untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu, proses belajar mengajar di dalam kelas tidak terlepas dengan bahan ajar. Bahan ajar merujuk pada berbagai kanal komunikasi yang digunakan untuk membelajarkan materi ajar dalam konteks pembelajaran sehingga guru mampu mengkonkretkan konsep-konsep yang terkandung dalam materi tersebut (Amadioha, 2009). Bahan ajar yang telah dikemas dan direncanakan dengan baik akan menjadikan perkembangan belajar menjadi kondusif. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang memenuhi syarat-syarat ideal, antara lain mengandung materi ajar yang kontekstual, memicu interaksi pembelajaran, mengakomodasi pemahaman kognitif dan penguasaan keterampilan, menggunakan materi yang autentik, tiap-tiap materi berhubungan, bahan ajar menarik minat siswa untuk belajar, serta fleksibel (Howard & Major, 2005). Namun, pada kenyataan berdasarkan data empiris, masih banyak guru yang belum memiliki bahan ajar yang berbasis animasi.

Hasil riset *The International Association for the Evaluation of Educational Achievement* (IEA) tahun 1992 dalam sebuah studi kemampuan membaca yang dilakukan terhadap 30 negara di dunia termasuk Indonesia, menyimpulkan bahwa kemampuan baca anak-anak Indonesia menduduki rangking ke-29 di atas Venezuela yang menduduki rangking ke-30. Dari seluruh butir soal yang diberikan kepada anak-anak Indonesia di jenjang sekolah dasar kelas IV yang dapat dijawab dengan “benar” hanya 36,1%, sedangkan sisanya 63,9% dijawab secara salah. Selanjutnya, IEA dalam laporannya tahun 1992 menyatakan bahwa SD kita menempati ranking ke-26 dari 27 negara yang dijadikan sampel, sedangkan SMP sedikit lebih baik namun masih ketinggalan dari prestasi rata-rata negara tetangga. Berdasarkan jumlah skor, maka Indonesia menduduki rangking terakhir dari urutan Hongkong yang mendapat skor 75,5, Singapura 74, Thailand 65,6 dan skor untuk Indonesia 51,7.

Salah satu faktor penyebab rendahnya indeks pembangunan manusia di Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan, yang juga berpengaruh langsung pada sektor ekonomi dan kesehatan. Keadaan tersebut lebih diperburuk dengan masih dominannya budaya tutur (lisan) daripada budaya baca. Berdasarkan uraian tersebut, terdapat keterkaitan antara menulis dan membaca yang sangat erat. Keterampilan berbahasa tersebut terdiri empat aspek yaitu, menyimak, menulis, berbicara, dan membaca. Semua aspek tersebut memiliki keterkaitan seperti hubungan menulis dengan membaca yang sangat erat, apabila kita menuliskan sesuatu maka prinsipnya kita ingin agar tulisan tersebut dibaca oleh orang lain, paling sedikit dapat dibaca oleh diri sendiri.

Menurut para ahli psikolinguistik menulis adalah suatu aktivitas kompleks. Kompleksitas menulis tertelak pada tuntutan kemampuan mengharmonisasikan berbagai

aspek, seperti pengetahuan tentang topik yang dituliskan, kebiasaan menata isi tulisan secara runtut dan mudah dicerna, wawasan dan keterampilan mengolah unsur-unsur bahasa sehingga tulisan menjadi enak dibaca, serta kesanggupan menyajikan tulisan yang sesuai dengan konvensi atau kaidah penulisan. Utami (2018) mengungkapkan bahwa tulisan dapat dikatakan baik jika memenuhi syarat (1) kemampuan untuk menemukan masalah yang akan ditulis, (2) kepekaan terhadap kondisi pembaca, (3) kemampuan menyusun rencana penulisan, (4) kemampuan menggunakan bahasa, (5) kemampuan memulai tulisan, serta (6) kemampuan memeriksa tulisan.

Untuk dapat menulis seperti itu, maka seorang calon penulis di antaranya memerlukan kemauan dan kemampuan. Dengan menulis, seorang individu juga bisa mengembangkan kecerdasan, menulis mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas, menulis menumbuhkan kepercayaan diri dan keberanian, dan dapat mendorong kebiasaan serta memupuk kemampuan dalam menemukan, mengumpulkan, dan mengorganisasikan informasi.

Pemerintah juga membuat payung hukum untuk menunjukkan keseriusan dalam meningkatkan minat baca, seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Pencanangan Gerakan Membaca Nasional. Pembelajaran bertujuan untuk mempersiapkan manusia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Hal tersebut sesuai dengan Kurikulum 2013 diperlukan kemampuan guru yang baik untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang tepat.

Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 menerapkan Kurikulum 2013 berbasis teks yang menyatakan bahwa proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dan diterapkan dengan menelaah standar kompetensi lulusan (SKL), kompetensi inti (KI), dan kompetensi dasar (KD) secara benar. Pedoman guru untuk mengajarkan di kelas untuk menerapkan pendekatan saintifik harus memenuhi beberapa komponen yaitu, perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian yang harus dilakukan guru sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dilakukan.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Peraturan Menteri Nomor 68,69, dan 70 Tahun 2013). Di dalam peraturan menteri tersebut tidak dinyatakan secara tegas tujuan setiap mata pelajaran, tetapi tujuan dapat dilihat pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Banyak kendala yang dihadapi siswa dalam menulis teks eksplanasi mulai dari memahami struktur-struktur dari teks eksplanasi, menentukan topik, membuat tema sehingga menjadi sebuah kerangka karangan, sampai pada pengembangan kerangka karangan yang arahnya tertuju pada pembuatan teks eksplanasi sesuai dengan strukturnya yaitu, pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi. Namun, kendala lain dari segi praktiknya, minat siswa terhadap menulis teks eksplanasi tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan guru hanya memberikan teori tentang teks eksplanasi dan struktur teks hanya dalam bentuk lisan saja dan tidak memberikan contoh yang konkret kepada siswa agar dapat meningkatkan minat mereka untuk menulis teks eksplanasi.

Hal tersebut juga tidak lepas dari siswa yang sudah terpengaruh oleh dunia maya sehingga menimbulkan hal-hal yang negatif seperti malas belajar dan malas membaca buku. Siswa menganggap membaca buku adalah aktivitas yang membosankan padahal mereka membuka *Facebook* dan bermain *game online* bukanlah hal yang merugikan. Hal itu menjadikan siswa semakin lamban belajar, nilai rata-rata yang diperoleh menurun setiap semesternya, dan masih banyak lagi permasalahan di setiap jenjang pendidikan. Beranjak ke tingkat SMA/MA atau SMK ternyata proses pembelajaran bahasa Indonesia masih juga tidak sesuai dengan harapan. Antusiasme siswa pada tingkat SMA dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang dari rata-rata. Siswa SMA/MA masih menganggap pelajaran bahasa Indonesia sebagai pelajaran yang membosankan.

Faktor lainnya adalah kurangnya sarana dan prasarana pendukung kebutuhan siswa dalam menulis eksplanasi. Sebagai alternatif, guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbasis animasi yaitu merupakan layanan luring (*offline*) untuk sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik di antaranya animasi tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Keuntungan dari layanan tersebut adalah peserta didik telah memulai proses berpikir, baik secara sadar maupun tidak sadar. Rangkaian proses berpikir ini akan menghasilkan ide yang mengejutkan.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan membantu siswa untuk mempermudah melakukan akses materi, maka dari itu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Materi Ajar Menulis Teks Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas XI MAN 2 Aceh Tenggara 2018-2019”.

Prastowo (2015) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber belajar. Bahan ajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang diminati secara khusus maupun bersifat umum dan dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran (Mulyasa, 2006). Bahan ajar sangat menentukan dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Bahan ajar harus dikuasai dan dipahami oleh siswa karena membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Pusat kurikulum dan pembukuan mengelompokkan buku menjadi dua, yaitu buku teks pelajaran dan buku nonteks pelajaran. Buku bahan ajar merupakan salah satu buku nonteks pelajaran. Bahan ajar dikembangkan dari kompetensi inti dan kemampuan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Kompetensi dasar dalam kurikulum dianalisis unsur-unsurnya dan dijabarkan menjadi subkompetensi. Selanjutnya, unsur-unsur tersebut diuraikan berdasarkan buku sumber yang ada. Uraian materi pembelajaran berisikan butir-butir materi yang penting (*key concept*) yang harus dipelajari siswa atau dalam bentuk uraian secara lengkap seperti yang terdapat dalam buku-buku pelajaran perlu diidentifikasi atau ditentukan dengan tepat karena setiap materi pembelajaran memerlukan strategi, media, dan cara mengevaluasi yang berbeda-beda (Eriyani, 2018).

Bahan ajar juga merupakan wujud pelayanan satuan pendidikan terhadap peserta didik. Pelayanan individu peserta didik dapat tercipta dengan baik melalui bahan ajar

yang memang dikembangkan secara khusus. Peserta didik hanya berhadapan dengan bahan ajar yang terdokumentasi secara apik melalui informasi yang konsisten (Purwahida, 2017; Purwahida, 2018).

Prastowo (2015) menyatakan bahwa secara garis besar fungsi bahan ajar bagi guru adalah untuk mengarahkan semua aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sekaligus sebagai substansi yang seharusnya dijabarkan kepada siswa, sedangkan bagi siswa adalah sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari. Selanjutnya, Majid (2013) menguraikan bahwa bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu (1) bahan ajar cetak, (2) bahan ajar dengar atau *audio*, (3) bahan ajar pandang dengar atau *audiovisual*, dan (4) bahan ajar interaktif.

Menurut Kamidjan (2004), ada banyak teknik untuk mengukur keterbacaan suatu teks bacaan. Dari sekian banyak teknik mengukur keterbacaan, grafik Fry yang paling sesuai dipergunakan untuk mengukur keterbacaan buku teks karena menunjukkan tingkatan kelas, kemudahan penggunaan, dan sudah memiliki penyesuaian untuk teks berbahasa Indonesia.

Secara sederhana teks didefinisikan sebagai bentuk ekspresi komunikasi berupa tulisan (*written text*), ucapan (*spoken text*) gambar (*pictures*), atau symbol (*symbol*) yang dibuat untuk menyampaikan pesan tertentu (*message*) kepada orang lain (Pardiyono, 2007). Teks eksplanasi menggunakan banyak fakta ataupun mengandung pernyataan-pernyataan yang berhubungan sebab-akibat (kausalitas). Sebab-sebab maupun akibat-akibat yang terdapat di dalamnya merupakan sekumpulan fakta yang menurut penulisannya hubungan kausalitas dan bukan pendapat penulis itu sendiri (Kosasih, 2013).

Menulis teks eksplanasi merupakan kegiatan yang berisi penjelasan tentang suatu keadaan sebagai akibat dari permasalahan yang telah terjadi sebelumnya dan menyebabkan sesuatu yang lain lagi akan terjadi kemudian. Teks eksplanasi mempunyai fungsi sosial untuk menjelaskan proses terjadinya yang memiliki hubungan sebab-akibat dan teks eksplanasi berkaitan erat dengan peristiwa alam dan peristiwa sosial. Yustinah (2016) menjelaskan bahwa teks eksplanasi merupakan teks yang dibuat berdasarkan pengamatan atas suatu kejadian atau fenomena. Pengamatan itu berfokus pada proses. Untuk itu, perlu diketahui beberapa kriteria yang harus dipenuhi apabila kamu hendak mengidentifikasi teks eksplanasi. Identifikasi dimaksudkan untuk mendapatkan teks eksplanasi yang sederhana, lengkap, dan standar. Restuti (2013) mengatakan bahwa teks eksplanasi adalah teks yang menerangkan atau menjelaskan mengenai proses atau fenomena alam maupun sosial, ilmu pengetahuan, budaya, dan lainnya. Teks eksplanasi ini disusun dengan struktur yang terdiri atas (a) bagian-bagian yang memperlihatkan pernyataan umum (pembuka), (b) deretan penjelas (isi), dan (c) interpretasi (penutup).

Dalam Kamus Bahasa Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar "*to animate*" yang menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan yang menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran dan semangat agar seakan-akan hidup. Animasi merupakan salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan multimedia cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan.

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama

sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Menurut Mayer dan Moreno (2002) animasi memiliki tiga fitur utama yaitu gambar-animasi merupakan sebuah penggambaran, gerakan-animasi menggambarkan sebuah pergerakan, dan simulasi-animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat digambar atau metode simulasi lain.

Secara teknik, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (siswa) dan memungkinkan atau memudahkan terjadinya proses belajar, baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa. Artinya, untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru, terutama fungsi sumber belajar. Salah satu media yang dapat menjalankan fungsi tersebut adalah program multimedia komputer yang dalam hal ini adalah animasi komputer.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2016) yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Jadi, penelitian pengembangan merupakan usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Subjek penelitian terhadap produk pengembangan ini adalah validator. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar validasi yang telah disediakan. Yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah ahli dan guru bidang studi. Selain itu yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 2 Aceh Tenggara Tahun Pembelajaran 2018–2019. Objek penelitian ini adalah tes pilihan ganda multimedia interaktif berbasis animasi yang diimplementasikan pada siswa kelas XI MAN 2 Aceh Tenggara.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kelayakan bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi adalah tes, angket dan lembar validasi. Nurgiyantoro (2010) memaparkan bahwa tes adalah cara yang digunakan oleh seseorang guna mendapatkan informasi mengenai kompetensi, pengetahuan, serta keterampilan peserta didik. Teknik pengumpulan data melalui tes digunakan untuk mengukur keterampilan menulis siswa. Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda di dalam multimedia interaktif berbasis animasi.

Penelitian ini menggunakan lembar validasi tentang kelayakan bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi yang telah disusun. Penelitian ini menggunakan lembar validasi berbentuk Skala Likert untuk penilaian ahli menggunakan lima kategori. Penilaian dilakukan terhadap empat aspek kriteria, yaitu aspek kelayakan isi, kebahasaan, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual dan audio.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan teknik tes teks eksplanasi dan angket. Teks yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks eksplanasi. Di mana peserta didik disuruh untuk menulis teks eksplanasi sesuai dengan kriteria yang

ditentukan. Terdapat sejumlah 25 responden yang ikut dalam tes menulis teks eksplanasi ini. Pengambilan data tes menulis teks eksplanasi berlangsung dengan baik dan lancar.

Selanjutnya, pengambilan data angket dilaksanakan di ruang kelas XI MAN 2 Aceh Tenggara tahun pembelajaran 2018-2019 yang berjumlah 25 peserta didik yang dijadikan subjek dalam penelitian. Pada hari pengambilan angket hadir 25 peserta didik, sehingga keseluruhan peserta didik dijadikan subjek dalam penelitian ini. Proses pengambilan data angket berlangsung selama 30 menit. Pengambilan data berlangsung dengan baik dan lancar.

Proses pelaksanaan pengembangan bahan ajar teks ekplanasi ini dilakukan dengan beberapa tahap. Tahap pertama adalah melakukan survei lapangan dalam melakukan analisis kebutuhan di MAN 2 Aceh Tenggara yang merupakan latar belakang masalah penelitian pengembangan dengan menebar angket. Tahap tersebut dilakukan untuk memahami ide atau gagasan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Studi pendahuluan tersebut dilakukan dengan cara membagikan angket kepada dua orang yaitu satu validator dari tim ahli dan satu guru bahasa Indonesia dan 25 peserta didik di MAN 2 Aceh Tenggara dengan terlebih dahulu menguraikan definisi dari bahan ajar pada angket agar memiliki gambaran tentang pertanyaan dalam angket yang disampaikan. Hasil penelusuran dari angket ditemukan 100% dari guru dan siswa menyatakan membutuhkan bahan ajar pada materi teks eksplanasi dalam proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan agar dapat dijadikan oleh peserta didik sebagai sarana pembelajaran secara individual.

Kemudian, berdasarkan hasil analisis terhadap kebutuhan bahan ajar, didapati bahwa guru hanya menggunakan buku teks Kemendikbud dalam pembelajaran teks eksplanasi di sekolah dan tidak memiliki bahan ajar lain selain buku teks tersebut, tentunya hal ini sangat riskan karena peserta didik kurang mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam dan peserta didik tidak sepenuhnya dapat mengeksplorasi kemampuannya dalam kegiatan menulis teks eksplanasi.

Sebanyak 40% guru dari yang disurvei belum mengenal bahan ajar berupa multimedia interaktif berbasis animasi pembelajaran. Hal ini tentunya semakin memperkuat data bahwa tidak ada bahan ajar pendamping dalam pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Lalu, guru juga membutuhkan bahan ajar yang dapat meningkatkan nilai peserta didik dalam menulis teks eksplanasi dan setuju terhadap pengembangan bahan ajar teks eksplanasi karena kurangnya kemampuan peserta didik dalam menulis teks eksplanasi menggunakan buku teks yang selama ini digunakan. Hasil analisis kebutuhan bahan ajar siswa menunjukkan bahwa siswa hanya menggunakan satu buku sebagai sumber belajar yaitu buku teks Kemendikbud. Semua siswa menyatakan tidak menggunakan bahan ajar berupa media animasi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hasil analisis kebutuhan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi ajar sangat dibutuhkan oleh guru maupun siswa yang sangat diharapkan mampu untuk meningkatkan nilai dan kualitas pembelajaran menulis teks eksplanasi. Pengambilan data dilakukan dengan teknik tes teks eksplanasi pada peserta didik kelas XI MAN 2 Aceh Tenggara tahun pembelajaran 2018-2019. Tes tersebut diberikan sebagai langkah awal atau pre-tes untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menulis teks eksplanasi sebelum dilakukan pengembangan bahan ajar.

Dari hasil pre-tes menulis teks eksplanasi, siswa yang memperoleh nilai terendah adalah 46 dan nilai tertinggi 55 dengan total nilai 1.241 dengan kategori penilaian cukup baik. Dengan demikian nilai yang didapat oleh siswa masih jauh dari KKM. Oleh

karena itu, diperlukan inovasi atau pembaharuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menulis teks eksplanasi.

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan kegiatan pembelajaran dengan materi yang sama tetapi dengan media berbasis animasi. Kegiatan pengembangan materi ajar berbasis animasi siswa akan langsung menjawab soal yang ada di dalam komputer dan setelah siswa menjawab maka nilai akan tertera berapa skor yang diperoleh.

Dari hasil pos-tes menjawab soal teks eskplanasi yang ada dalam komputer berbasis animasi terdapat siswa mendapat nilai terendah 81 dan tertinggi 97 dan dengan ini telah dinyatakan lulus sesuai dengan KKM. Total keseluruhan yang didapat oleh siswa sebesar 2.225 dengan rata-rata 89% dan mendapati kategori sangat baik. Melalui R&D ini, telah ditemukan inovasi baru dalam pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik, salah satunya media animasi untuk dapat menumbuhkembangkan aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif anak. Dengan demikian, pengembangan materi ajar teks eksplanasi berbasis animasi berhasil digunakan dan mendapatkan nilai yang sangat baik berada di atas KKM.

Validasi ahli materi terhadap pengembangan materi ajar teks eksplanasi dilakukan oleh dua orang ahli materi. Penilaian dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan kelayakan pengembangan bahan ajar teks eskplanasi sebagai bahan ajar yang telah dibuat. Hasil validasi dari ahli materi berupa skor penilaian terhadap bahan ajar teks eksplanasi pada kelayakan materi pembelajaran yang disajikan.

Penilaian kelayakan terhadap produk yang dihasilkan melalui pengembangan materi ajar teks eksplanasi berbasis animasi telah diujicobakan kepada dua tim, yaitu ahli media dan guru bidang studi. Berdasarkan penilaian kelayakan tersebut, aspek kelayakan isi/materi, kelayakan kebahasaan, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan audio visual dan animasi berada pada nilai rata-rata 4,15 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi ajar teks eksplanasi berbasis animasi layak digunakan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran pada siswa kelas XI MAN 2 Aceh Tenggara.

KESIMPULAN

Proses pengembangan materi ajar teks eksplanasi berbasis animasi dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dilakukan untuk melihat bagaimana proses ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa sebanyak 30 pertanyaan. Hasil angket yang ditemukan adalah 100% guru dan siswa membutuhkan bahan ajar yang tepat dalam materi teks eksplanasi dan sebanyak 40% guru belum memakai bahan ajar berbasis animasi.

Berdasarkan hasil penilaian pre-tes ditemukan nilai siswa terendah 46 dan tertinggi 55. Kedua nilai tersebut sangat jauh dari KKM. Total keseluruhan yang didapat adalah 1.241 dan mendapatkan rata-rata 49.64% dengan kategori cukup baik. Setelah dilakukan pembaharuan dengan menggunakan bahan ajar berbasis animasi, ditemukan nilai pos-tes terendah sejumlah 81 dan nilai tertinggi mendapatkan nilai 97. Kedua nilai tersebut sudah melampaui KKM, total keseluruhan yang didapatkan adalah 2.225 dan rata-rata 89% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil uji validasi, kelayakan pengembangan materi ajar teks eksplanasi berbasis animasi oleh dua ahli menunjukkan bahwa kelayakan isi materi,

kelayakan kebahasaan, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan audio visual dinilai baik dengan persentase sebesar 4,15% dan berkategori sangat baik. Nilai tersebut sangat signifikan pada nilai postes yang didapat. Dengan demikian, pengembangan materi ajar teks eksplanasi berbasis animasi pada siswa kelas XI MAN 2 Aceh Tenggara layak digunakan untuk dijadikan bahan ajar terhadap materi ajar teks eksplanasi berbasis animasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan sebagai lembaga legalisasi penelitian, Madrasah Aliyah Negeri 2 Aceh Tenggara atas pemberian izin untuk dapat melakukan penelitian di sekolah tersebut, dan tim redaksi Aksis atas saran dan masukan untuk perbaikan penulisan artikel ini.

REFERENSI

- Amadioha, S.W. (2009). The importance of instructional materials in our schools an overview. *New Era Research Journal of Human, Education and Sustainable Development*, 2(3&4), 61—63.
- Eriyani, R. N. (2018). Bahan Ajar Menulis Bermuatan Lokal Bagi Siswa Sman 1 Cipanas Kabupaten Lebak (Kajian Deskriptif). *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2(1). 118-134. doi: doi.org/10.21009/AKSIS.020208
- Howard, J., & Major, J. (2005). Guidelines for designing effective English language teaching materials. No Eds. *Proceedings of The 9th Conference of Pan-Pacific Association of Applied Linguistic*, Tokyo, Japan. Retrieved from <http://www.paaljapan.org/resources/proceedings/PAAL9/pdf/Howard.pdf>
- Kamidjan. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*. Retrieved from https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Retrieved from <http://bsnp-indonesia.org/2016/08/24/peraturan-menteri-pendidikan-dan-kebudayaan-nomor-24-tahun-2016/>
- Kosasih, E. (2013). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Yrama Widya.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an aid to multimedia

learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), 87—99.

- Mulyasa. (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Pardiyono. (2007). *Pasti Bisa! Teaching Genre-Based Writing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Purwahida, R. (2017). Interaksi sosial pada kumpulan cerpen *Potongan Cerita di Kartu Pos* karangan Agus Noor dan implikasinya terhadap pembelajaran sastra di SMA. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1(1). 118-134. doi: doi.org/10.21009/AKSIS.010107
- Purwahida, R. (2018). Problematika Pengembangan Modul Pembelajaran Baca Tulis Anak Usia Sekolah Dasar. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2(1). 118-134. doi: doi.org/10.21009/AKSIS.020108
- Restuti. (2013). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, P.S.N. (2018). Analisis kesalahan keefektifan kalimat paa teks biografi karangan siswa kelas VIII SMP Negeri 158 Jakarta. *Jurnal AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 190—201. doi: <https://doi.org/10.21009/AKSIS.020204>
- Yustinah. (2016). *Produktif Berbahasa Indonesia untuk SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.