

**PENGEMBANGAN MODEL *INDIVIDUAL AS ACTOR* BERBANTUAN
ANIMASI *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS
CERITA PENDEK**

Disertasi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Doktor
Program Studi Ilmu Pendidikan



OLEH

EDY SUPRAYETNO

NIM 17169032

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM DOKTOR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN AKHIR DISERTASI

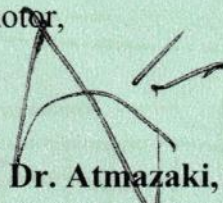
Mahasiswa : **Edy Suprayetno**

NIM. : 17169032

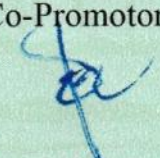
Program Studi : Ilmu Pendidikan

Menyetujui:

Promotor,


Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd.
NIP. 195908281984031003

Co-Promotor,

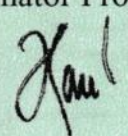

Prof. Dr. Syahrul R, M.Pd.
NIP. 196107021986021002

Mengesahkan:

Direktur,


Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi,

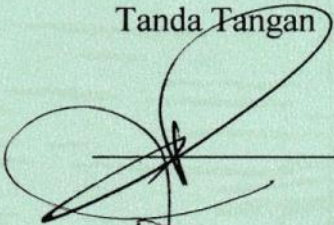
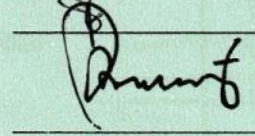
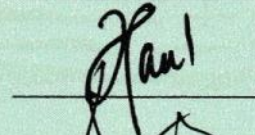

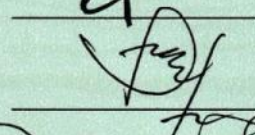
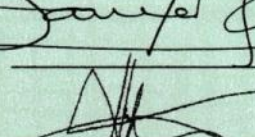
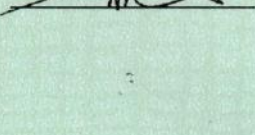

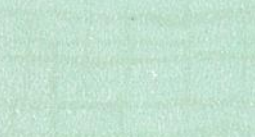

Prof. Dr. Ahmad Fauzan
NIP. 19660430 199001 1 001

PERSETUJUAN KOMISI UJIAN DISERTASI

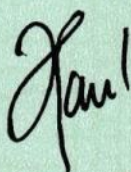
Mahasiswa : **Edy Suprayetno**

NIM. : 17169032

Dipertahankan di depan Penguji Disertasi
Program Studi Ilmu Pendidikan, Program Doktor Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Padang
Hari: Selasa, Tanggal: 15 November 2022

No	N a m a	Tanda Tangan
1.	Prof. Ganefri, Ph.D. Ketua (Rektor)	
2.	Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D. Sekretaris (Direktur)	
3.	Prof. Dr. Indang Dewata, M.Si. Anggota (Wakil Direktur I)	
4.	Prof. Dr. Ahmad Fauzan Anggota (Koordinator Program Studi)	
5.	Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd Anggota (Promotor/Penguji)	
6.	Prof. Dr. Syahrul R, M.Pd Anggota (Co-Promotor/Penguji)	
7.	Prof. Dr. Agustina, M.Hum Anggota (Pembahas/Penguji)	
8.	Dr. Darmansyah, M.Pd Anggota (Pembahas/Penguji)	
9.	Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd Anggota (Penguji Eksternal Institusi)	

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Ahmad Fauzan
NIP. 19660430 199001 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS DISERTASI

Dengan ini saya menyatakan bahwa disertasi saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN MODEL *INDIVIDUAL AS ACTOR* BERBANTUAN ANIMASI *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar doktor di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagian tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, November 2022
Peneliti,



Edy Suprayetno
Edy Suprayetno

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada peneliti dalam menyelesaikan disertasi yang berjudul Pengembangan Model *Individual as Actor* Berbantuan Animasi *Edutainment* dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek. Selanjutnya, shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah Nabi Muhammad Saw. Penelitian ini bersifat terbimbing oleh tim promotor dan pihak yang membantu peneliti dalam menyelesaikan disertasi ini. Ucapkan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Ganefri, Ph.D.**, selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. **Ibu Prof. Dra. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.**, sebagai Direktur, dan **Bapak Prof. Dr. Indang Dewata, M. Si.**, selaku wakil Direktur I Program Pascasarjana Program Studi Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. **Bapak Prof. Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd., M.Sc.**, selaku Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan.
4. **Bapak Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd.**, selaku promotor I yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan saran dalam penyusunan disertasi ini, dengan bimbingan dan keramahtamahan beliau, peneliti merasa sejuk saat bimbingan.
5. **Bapak Prof. Dr. Syahrul R, M.Pd.**, selaku promotor II yang telah memberikan kontribusi dan memotivasi peneliti untuk menyelesaikan disertasi.
6. **Ibu Prof. Dr. Agustina, M. Hum.**, dan **Bapak Dr. Darmansyah, M.Pd.**, Sebagai tim penguji yang selalu memberikan masukan untuk kesempurnaan disertasi ini.
7. **Bapak Prof. Dr. Ahmad Laut Hasibuan, M.Pd.**, **Bapak Dr. Endut Ahadiat, M.Hum.**, **Bapak Dr. Khairani, M.Pd.**, **Bapak Dr. M. Isman, M.Hum.**, **Bapak Dr. Ridwan, M.Sc. Ed.**, sebagai tim validator produk penelitian.

8. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Pendidikan, Pascasarjana UNP dan pegawai tata usaha di lingkungan Universitas, peneliti ucapkan terima kasih, atas proses pengurusan segala administrasi selama perkuliahan.
9. **Bapak Paiman, S.Ag.**, sebagai Kepala SMK APIPSU Medan, yang bersedia mengizinkan peneliti meneliti di lembaga yang dipimpin.
10. **Bapak Yuda Endar Triwahyudi, S.Pd.**, sebagai guru bidang studi Bahasa Indonesia yang membantu teknis penelitian di lapangan.
11. Siswa Sekolah Menengah Kejuruan APIPSU Medan, yang telah berkenan menjadi responden dan sampel pada penelitian ini.
12. Teristimewa orang tua peneliti. **Ayahanda Boimin., Ibunda Jumirah.**, dan mertua **Papa Indra Surya., Mama Yuharnita.**, yang selalu mendoakan dan memberi motivasi perjuangan peneliti yang tidak terhingga, mudah-mudahan ke empat orang tua peneliti tetap sehat wal afiat.
13. Istri tercinta **Rizka Suryani, S.Pd.**, yang selalu berdoa dan mencurahkan kasih sayangnya kepada anak tersayang **Syifa Walidaini**, dengan harapan menjadi anak sholeha.
14. Keluarga besar peneliti, abang, kakak, adik, kakak ipar dan abang ipar yang selalu memberikan keceriaan dan mendoakan peneliti.
15. Teman-teman mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Padang Angkatan 2017, sebagai tempat diskusi dalam bingkai persaudaraan.

Peneliti menyadari bahwa disertasi ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi substansi ataupun kaidah penulisan. Dengan senang hati, peneliti sangat mengharapkan berupa kritik serta saran yang konstruktif untuk kesempurnaan disertasi ini. Akhirnya peneliti berdoa semoga disertasi ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin ya Rabbal alamiin.

Padang, November 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN AKHIR DISERTASI	ii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN DISERTASI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS DISERTASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Pembatasan Masalah	9
1.4. Perumusan Masalah	9
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	10
1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
1.8. Kebaharuan dan Orisinalitas	14
1.9. <i>Roadmap</i> Penelitian	15
1.10. Definisi Operasional.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
2.1. Landasan Filsafat Model <i>Individual as actor</i> Berbantuan Animasi <i>Edutainment</i>	19
2.1.1. <i>Konstruktivisme</i> dalam Model IAa-AE	19
2.1.2. <i>Behaviorisme</i> dalam Model IAa-AE	22

2.2. Pembelajaran Model <i>Individual as actor</i> Berbantuan Animasi <i>Edutainment</i>	27
2.2.1. Hakikat Pembelajaran Model IAa-AE.....	27
2.2.2. Karakteristik Model IAa-AE	30
2.2.3. Teknik Pembelajaran Model IAa-AE.....	33
2.2.4. Tahapan Model Pembelajaran IAa-AE.....	37
2.2.5. Keunggulan dan Kelemahan Model IAa-AE.....	38
2.2.6. Animasi <i>Edutainment</i>	40
2.3. Cerita Pendek	43
2.3.1. Hakikat Cerita Pendek.....	43
2.3.2. Unsur-unsur Cerita Pendek.....	45
2.3.3. Pembelajaran Cerita Pendek.....	47
2.4. Model IAa-AE dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek	48
2.5. Kerangka Berpikir.....	51
BAB III METODE PENELITIAN	53
3.1. Jenis Penelitian.....	53
3.2. Prosedur Penelitian.....	54
3.2.1. Tahap Penelitian Pendahuluan.....	54
3.2.2. Tahap Pengembangan <i>Prototype</i>	56
3.2.3. Tahap Penilaian	59
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	61
3.4. Instrumen Pengumpulan Data	63
3.4.1. Instrumen <i>Preliminary Research</i>	63
3.4.2. Instrumen <i>Prototyping</i>	65
3.4.3. Instrumen <i>Assessment Phase</i>	69
3.5. Teknik Analisis Data.....	71
3.5.1. Uji Normalitas	72
3.5.2. Uji homogenitas.....	73
3.5.3. Uji t (<i>one-tailed test</i>).....	73

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	74
4.1. Hasil Tahap Penelitian Pendahuluan (<i>Preliminary Research</i>)	74
4.1.1. Tujuan Analisis Kebutuhan dan Konteks	74
4.1.2. Cara Menganalisis Kebutuhan dan Konteks.....	74
4.1.3. Hasil Analisis Kebutuhan dan Konteks	74
4.1.4. Hasil Tinjauan Literatur.....	81
4.1.5. Hasil Pengembangan Kerangka Konseptual.....	95
4.2. Hasil Tahap Pengembangan (<i>Prototypingn Phase</i>)	97
4.2.1. Tujuan desain <i>prototype</i> awal produk	97
4.2.2. Cara desain <i>prototype</i> awal produk	98
4.2.3. Hasil desain <i>prototype</i> awal produk	98
4.2.4. Hasil Evaluasi Formatif.....	103
4.3. Tahap Penilaian (<i>Assessment Phase</i>)	115
4.4. Pembahasan.....	120
BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN.....	132
5.1. Simpulan	132
5.2. Implikasi.....	133
5.3. Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA	135

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 <i>Survey</i> Pengamatan Awal.....	4
3.1 Nama Peserta Spesifikasi Kepakaran Validator.....	58
3.2. Kriteria Penilaian <i>One to one evaluation</i>	58
3.3. Sampel Uji Lapangan (<i>Field Test</i>)	60
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	62
3.5. Validasi Instrumen <i>Preliminary Research</i>	65
3.6. Indikator Penilaian Buku Model Pembelajaran <i>Individual As actor</i> Berbantuan Animasi <i>Edutainment</i>	66
3. 7. Indikator Penilaian Buku Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran <i>Individual As actor</i> Berbantuan Animasi <i>Edutainment</i>	67
3.8. Indikator Penilaian Buku Siswa dalam Menerapkan Model Pembelajaran <i>Individual As actor</i> Berbantuan Animasi <i>Edutainment</i>	67
3.9. Analisis Validasi Instrumen <i>Expert Review</i>	68
3.10. Analisis Validasi Instrumen Praktikalitas Produk.....	69
3.11. Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Cerita Pendek	70
3.12. Interpretasi Validasi/Praktikalitas Produk Penelitian.....	72
3.13. Desain Penelitian pada Uji Efektivitas IAa-AE	72
4.1. Hasil Analisis Data Kebutuhan Guru Bahasa Indonesia.....	75
4.2. Hasil Analisis Data Kebutuhan Siswa	76
4.3. Kriteria Model <i>Individual As actor</i> Berbantuan Animasi <i>Edutainment</i> berdasarkan Analisis Kebutuhan dan Konteks	77
4.4. Rujukan Utama Pengembangan Model <i>Individual as actor</i>	82
4.5. Sintaks Model Pembelajaran <i>Individual as actor</i>	85
4.6. Deskripsi Sintaks Model Pembelajaran <i>Individual as actor</i>	91
4.7. Catatan <i>Obvious Error</i> Pada <i>Prototype 1</i> Produk Penelitian	104
4.8. Hasil Analisis Validasi <i>Prototype 2</i> Buku Model	105
4.9. Hasil Analisis Validasi <i>Prototype 2</i> Buku guru	106
4.10. Hasil Analisis Validasi <i>Prototype 2</i> Buku siswa.....	107

4.11. Komentar dan Saran Tim Validator Terhadap <i>Prototype 2</i>	108
4.12. Hasil Analisis Praktikalitas <i>Prototype 3</i> Model Pembelajaran	112
4.13. Komentar dan Saran Siswa dalam <i>One-To-One Evaluation</i>	113
4.14. Hasil Analisis Praktikalitas <i>Prototype 4</i> melalui FGD	113
4.15. Hasil Uji Praktikalitas Model berdasarkan Respons Guru.....	114
4.16. Hasil Uji Normalitas Data Capaian Keterampilan dalam Menulis Cerita Pendek	117
4.17. Hasil Uji Homogenitas Data Keterampilan dalam Menulis Cerita Pendek	118
4.18. Hasil Uji t (<i>One-Tailed Test</i>) Menulis Cerita Pendek.....	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1. Tampilan Awal Animasi <i>Edutainment</i>	14
1.2. Peta Jalan (<i>Roadmap</i>) Penelitian.....	16
1.3 Karakter Wajah Animasi <i>Edutainment</i>	42
3.1 Rancangan Pengembangan Model.....	54
3.2 Alur Prosedur Pengembangan Model IAa-AE.....	61
4.1. Kerangka konseptual dalam Mengembangkan Produk IAa-AE.....	97
4.2. <i>Prototype</i> Awal Dari Tiga macam Produk <i>Intervensi</i>	99
4.3. Revisi <i>Prototype 2</i> Tiga Jenis Produk <i>Intervensi</i>	111
4.4. Perbandingan Capaian Keterampilan dalam Menulis Cerita Pendek Pada Eksperimen dan Kontrol.....	116
4.5. Grafik Penerimaan H_0 Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	141
2. Analisis Data Hasil Validasi Instrumen Penelitiann	148
3. Angket Pelaksanaan Proses Pembelajaran Menulis Cerpen	151
4. Angket Pelaksanaan Proses Pembelajaran Pada Siswa.....	155
5. Angket Validasi Buku Model Pembelajaran <i>individual as actor</i> (IAa).....	159
6. Angket Validasi Buku Guru Panduan Pembelajaran Cerpen untuk kelas XI SMK menggunakan model <i>individual as actor</i>	166
7. Angket Validasi Buku Siswa Panduan Pembelajaran Cerpen untuk kelas XI SMK menggunakan model <i>individual as actor</i>	172
8. Silabus Pembelajaran Materi Menulis Cerita Pendek.....	178
9. RPP Materi Menulis Cerita Pendek	186
10. Analisis Validasi Model.....	189
11. Analisis Validasi Buku Guru	200
12. Analisis Validasi B. Siswa.....	209
13. Analisis Konsistensi Penilaian Validator.....	218
14. Angket Praktikalitas <i>one to one evaluation</i> (Praktikalitas Perorangan).....	225
15. Praktikalitas Prototipe 3	227
16. Angket Praktikalitas analisis <i>small group evaluation</i>	228
17. Praktikalitas Prototipe 4	231
18. Angket Praktikalitas Model <i>individual as actor</i>	233
19. Prktikalitas Respon Guru	235
20. Soal dan Kunci Jawaban Tes Keterampilan Menulis cerita pendek	236
21. Analisis Hasil Tes Soal Menulis Cerpen Kelas Eksperimen	240
22. Analisis Hasil Tes Soal Menulis Cerpen Kelas Kontrol	243
23. Rekapitulasi Data Hasil Tes Menulis Cerpen dan Data Penilaian Hasil Analisis Cerita Pendek yang dibuat oleh Responden	246
24. Uji Normalitas Dengan SPSS Data Hasil Tes Menulis Cerpen dan Data Penilaian Hasil Analisis Cerpen yang dibuat Responden	247

25. Uji Homogenitas Dengan SPSS Data Hasil Tes Cerpen Dan Data Penilaian Hasil Analisis Cerpen yang dibuat Responden	248
26. Uji Hipotesis menggunakan analisis ujint (<i>one- tailed test</i>) Dengan SPSS Data Hasil Tes Menulis Cerpen dan Data Penilaian Hasil Analisis Cerpen yang di buat Responden	249
27. Tabel Statistik Nilai-Nilai R <i>Product Moment</i>	251
28. Tabel Statistik Nilai Kritis L Untuk Uji <i>Liliefors</i>	252
29. Tabel Statistik Nilai Kritis Sebaran F	253
30. Tabel Statistik Nilai Persentil Untuk Distribusi T	256
31. Permintaan Surat Rekomendasi/Izin Penelitian	257
32. Surat Balasan Izin Penelitian	258
33. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	259

ABSTRAK

Edy Suprayetno. 2022. “Pengembangan Model *Individual as actor* Berbantuan Animasi *Edutainment* dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek” di SMKS AIPUSU Medan. Disertasi. Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah pembelajaran menulis cerita pendek lebih terkesan membosankan dan membuat siswa tidak merasakan senang, sehingga kurang diminati oleh siswa, karena faktor penyebab utama terletak pada model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Siswa diajarkan teori tentang menulis cerita pendek, tetapi siswa tidak dilatih secara komperhensif menulis cerita pendek. Hal ini perlu dicari solusinya untuk pembelajaran menulis cerita pendek. Kalau tidak diselesaikan akan berdampak pada ketidaksesuaian capaian pembelajaran. Solusi yang ditawarkan peneliti adalah mengembangkan sebuah produk berupa model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment*.

Intervensi dibangun melalui penelitian *design research* yang terdiri dari beberapa tahapan, yakni: 1) penelitian pendahuluan (*preliminary research*): 2) tahap *prototype (prototyping fase)*: 3) tahap penilaian (*assessment phase*). Sampel pada penelitian ini adalah siswa SMKS AIPUSU Medan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi keterampilan menulis cerpen. Uji produk penelitian terdiri dari buku model, buku siswa, dan buku guru yang telah divalidasi oleh 5 pakar yang berkompeten sesuai bidangnya.

Uji praktikalitas produk dilakukan oleh siswa satu per satu dan dalam kelompok kecil. Tolak ukur praktikalitas dilihat dari segi kemudahan, manfaat dan daya tarik produk. Uji efektivitas dilakukan dengan mengobservasi dan menilai implementasi model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan lembar observasi dan instrumen asesmen desain penelitian *static group comparison*. Tingkat efektivitas didapat dengan membandingkan pencapaian menulis cerita pendek antara model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* dengan model konvensional. Analisis deskripsi nilai rata-rata dilakukan terhadap data validasi dan praktikalitas, data efektivitas dianalisis menggunakan *f test*.

Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* mempunyai tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas yang baik. Keseluruhan aspek ini dinilai praktis dan efektif oleh pengguna guru dan siswa. Pencapaian menulis cerita pendek dengan model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* lebih baik daripada pencapaian siswa yang belajar dengan model konvensional. Dari hasil penelitian terbukti bahwa model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* dapat meningkatkan menulis cerita pendek.

ABSTRACT

Edy Suprayetno. 2022. “Development of Individual as actor Models Assisted by Edutainment Animation in Learning to Write Short Stories” at SMKS APIPSU Medan. Dissertation. Universitas Negeri Padang.

The problem in this study is that the learning of short story writing skills is less attractive to students, because the main causal factor lies in the learning model used by the teacher. Students are taught theory about writing short stories, but students are not trained comprehensively to write short stories. It is necessary to find a solution for learning short story writing skills. If it is not resolved, it will have an impact on the discrepancy of learning achievement. The solution offered by the researcher is to develop a product in the form of an individual as actor model with the help of edutainment animation.

The intervention was built through design research, which consisted of several stages, namely: 1) preliminary research: 2) prototype stage (prototyping phase): 3) assessment phase. The sample in this study were students of SMKS APIPSU Medan in Indonesian language subjects with short story writing skills. The research product test consists of model books, teacher books, and student books that have been validated by 5 experts who are competent in their fields.

Product practicality tests were carried out by students one by one and in small groups. The benchmark of practicality is seen in terms of convenience, benefits and product attractiveness. The effectiveness test was carried out by observing and assessing the implementation of the individual as actor model with the help of edutainment animation in the experimental class and control class using observation sheets and static group comparison research design assessment instruments. The level of effectiveness is obtained by comparing the achievement of short story writing skills between the individual as actor model with the help of edutainment animation with the conventional model. Analysis of the description of the average value was carried out on the validation and practical data, the effectiveness data were analyzed using the f test.

The findings of the research show that the individual as actor model assisted by edutainment animation has a good level of validity, practicality and effectiveness. All of these aspects are considered practical and effective by teachers and students. The achievement of short story writing skills who learn with the individual as actor model with the help of edutainment animation is better than the achievement of students who learn with the conventional model. From the results of the research, it is proven that the individual as actor model with the help of edutainment animation can improve short story writing skills.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu pembelajaran sastra yang sering menjadi perhatian adalah menulis cerita pendek. Pembelajaran cerita pendek yang selama ini berlangsung di sekolah sudah tidak mencerminkan lagi sebagai bentuk pengajaran yang menyenangkan. Akan tetapi, lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat siswa tidak senang, serta merasa tidak aktif dan menjenuhkan. Padahal, pembelajaran menulis cerita pendek dibangun atas kebebasan daya khayal (Nasution, 2015). Selain itu, permasalahan pembelajaran sastra di sekolah berkuat pada kajian teoretis, mengakibatkan siswa tidak terampil dalam menulis cerita pendek, tetapi mampu menguasai teori saja. Hal inilah yang membuat siswa terbelenggu dalam teoretis, tidak mampu menulis cerita pendek secara praktik (Rohman, 2012:15-17). Apalagi model pembelajaran sastra yang digunakan bervariasi dan beranekaragam, mulai dari manual sampai daring. Salah satu model pembelajaran yang dianggap mumpuni dalam pembelajaran menulis cerita pendek adalah model pembelajaran *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* yang disingkat dengan IAA-AE, yakni model pembelajaran yang menggunakan alat bantu media audio visual (gambar, video animasi, dan film).

Sejalan dengan Shabiralyani *et al* (2015) menyatakan bahwa mengeksplorasi pendapat guru dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu audio visual (gambar, video, animasi, proyektor) untuk meningkatkan kemampuan siswa membaca sastra. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan perhatian dan motivasi dalam proses pembelajaran. Hal yang sama Gejel (2012) juga menyatakan bahwa media yang sesuai dengan pembelajaran terkini adalah fotografi digital, video, animasi, permainan

sosial, jejaring sosial, segala macam perangkat lunak, dan perangkat keras. Melalui teknologi informasi, siswa lebih mudah menerima pesan yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi/TIK lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tradisional atau konvensional. Chaudhari (2013) menambahkan bahwa teknologi dalam pembelajaran termasuk strategi instruksional tambahan dalam pembelajaran yang efektif. Berbagai perangkat keras maupun perangkat lunak dalam dunia teknologi pun sebagai alat bantu pembelajaran untuk semua pelajaran dengan tidak terkecuali pada pembelajaran sastra. Basoz & Cubukcu (2014) mengungkapkan bahwa akhir-akhir ini komputer atau teknologi sebagai alat bantu belajar telah menjadi yang terdepan dalam pembelajaran dan pengajaran sastra. Hal yang sama Mathew dan Alidmat (2013) mengungkapkan bahwa fenomena umum untuk mengintegrasikan buku teks bahasa dengan audio dan video sebagai sumber daya tambahan untuk kegiatan pembelajaran bahasa di kelas. Bello (2016) menemukan bahwa ada hubungan yang signifikan antara media audio visual dan faktor lingkungan dalam keberhasilan kinerja akademik siswa. Proses pembelajaran sastra, di tingkat Sekolah Dasar, dan Sekolah Lanjutan masih terkesan kurang memadai, akan berdampak pada tingkat Perguruan Tinggi.

Diperkuat oleh Rahmanto (2008) bahwa karya-karya sastra dianggap tidak berguna dan tidak bermanfaat untuk menafsirkan dan memahami masalah-masalah dalam dunia nyata. Hanya saja, fungsi sastra itu dalam pembelajaran sastra sangat penting secara teoretis, tidak pada bidang praktis. Realitasnya, sastra dapat digunakan untuk memandang aspek dunia nyata maupun dunia imajinasi. Hal ini diperkuat

Horatius dalam Budianta et al (2008:19), bahwa sastra mempunyai fungsi ganda, yaitu menghibur sekaligus bermanfaat bagi pembacanya. Istilah yang sering dikemukakan adalah *dulce et utile*, yaitu sastra berfungsi sebagai hiburan dan memiliki nilai.

Watkins et al (2009) menafsirkan pandangan horatius itu dengan kesenangan dan manfaat yang saling mengisi. Kesenangan yang diperoleh dari sastra bukan seperti kesenangan fisik lainnya, melainkan kesenangan yang lebih tinggi, yaitu kontemplasi yang tidak mencari keuntungan. Manfaatnya merupakan keseriusan yang bersifat didaktis, keseriusan yang menyenangkan, keseriusan estetis, dan keseriusan persepsi.

Menurut Ayu (2013) “suasana menyenangkan merupakan suasana yang tepat dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Hal tersebut memancing kegairahan/motivasi siswa dalam PBM dan sebaliknya, sehingga tujuan dari pembelajaran sulit dicapai”. Selanjutnya Dayu & Anggrasari (2017) “tujuan keterampilan menulis di sekolah yaitu menciptakan kemampuan siswa berbahasa Indonesia yang bisa meningkatkan gagasan serta ide dengan tertulis melalui tulisan yang mereka buat”.

Para siswa juga diharapkan memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Indonesia untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Sedangkan standar kompetensi menulis menurut Kurikulum 2013 yaitu mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal pendek, sederhana untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Siswa harus mempunyai kosa kata yang memadai, penguasaan *grammar* yang cukup dan juga langkah-langkah retorika yang sesuai dengan jenis teks untuk dapat menghasilkan suatu kalimat. Berdasarkan *survey* awal yang peneliti lakukan, di Sekolah Menengah Kejuruan APIPSU Medan, tanggal 13 November 2019 diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1.1 *Survey Awal Pengamatan*

<i>Pertanyaan Jawaban</i>	<i>Tingkat kesulitan pembelajaran menulis cerpen</i>	<i>Penggunaan metode ceramah dalam menulis cerpen</i>	<i>Pentingnya pembelajaran efektif dalam menulis cerpen</i>	<i>Pentingnya model Individual as actor pembelajaran dengan bantuan animasi Edutainment</i>
<i>Sangat sulit</i>	38,9%			
<i>Sulit</i>	22,2%			
<i>Tidak sulit</i>	38,9%			
<i>Sangat sering</i>		44,4%		
<i>Sering</i>		27,8%		
<i>Jarang</i>		27,8%		
<i>Sangat penting</i>			72,2%	
<i>Penting</i>			27,8%	
<i>Tidak penting</i>			0%	
<i>Sangat penting</i>				66,7%
<i>Penting</i>				33,3%
<i>Tidak penting</i>				0%

Hasil di atas menunjukkan bahwa penyebaran angket pada siswa sebanyak 66,7% siswa menjawab jika pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan model IAa-AE sangat penting, 33,3% menjawab penting, dan 0% menjawab tidak penting. Model pembelajaran menjadi bagian dari unsur pembangun pada hubungan PBM di kelas. Model pembelajaran menjadi indikator yang penting pada pencapaian prestasi belajar siswa. Oleh sebab itu, pendidik wajib mempunyai kompetensi dalam mengajar, minimal harus mempunyai pemahaman serta penerapan beberapa model mengajar dan interaksinya dengan bahan ajar/materi. Walaupun realitanya menentukan model yang cocok adalah hal yang sulit, sangat banyak model yang bisa diaplikasikan, berbagai metode mempunyai *plus* dan *minus*.

Salah satu model pembelajaran IAa-AE adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Hamid, 2011:17). IAa-AE berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan sebagainya.

Dalam model IAa-AE, pendidik berperan untuk membimbing dengan menekankan siswa agar belajar lebih aktif, pendapat pendidik harus bisa mengarahkan aktivitas belajar peserta didik dengan tujuan (Sardiman, 2005). Hal tersebut merubah PBM yang berfokus dari pendidik menjadi berfokus kepada siswa. Pendidik juga memberikan kesempatan siswa agar bisa menjadi *problem solver*, *scientis*, *historis*, atau ahli. Dalam Model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* (IAa-AE) tidak dilakukan dalam bentuk final, siswa ditekankan untuk mengadakan berbagai aktivitas mengumpulkan informasi, *compare*, *categorize*, *analyze*, *integrate*, *reorganize* bahan dan membuat *conclusions*.

Hal ini mengakibatkan siswa menemukan pengalaman penting untuk mereka dan mengakibatkan siswa untuk mempelajari dasar-dasar dalam bahasa yang mereka mengerti. “Model IAa-AE ini memposisikan siswa dengan peluang-peluang untuk belajar secara individu. PBM akan berlangsung dengan lancar, jika pendidik mampu membuat siswa menemukan dasar teori, atau pemahaman dengan pengalaman yang pernah ia tempuh dalam kehidupan siswa tersebut” (Budiningsih, 2005).

Terkait dengan kelancaran serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran, maka model IAa-AE akan dibantu dengan penggunaan media animasi.

Sebagaimana menurut Nur Jannah (2020) “penggunaan teknologi dengan media animasi dalam pembelajaran akan mempermudah dalam memvisualisasikan materi yang dianggap sulit akan menampilkan menjadi animasi yang menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan semua indranya dalam proses pembelajaran akan membuat siswa belajar lebih bermakna. Multimedia mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa serta kemauan (belajar dimana saja dan kapan saja)”. Pembelajaran yang menggunakan teknologi akan membantu siswa dalam melihat dan mendengar teks, audio, gambar, animasi atau video secara bersama. Dengan demikian, Pembelajaran harus mampu memberikan bekal kepada siswa untuk berpikir kritis, logis, analisis, sistematis, dan kreatif melalui model pembelajaran *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* (IAa-AE).

Nurhayati (2011) juga menyatakan bahwa bermain dengan imajinasi serta *mind map* bisa berhasil mengembangkan keterampilan menulis cerita pendek peserta didik pada Kelas X Sekolah Menengah Atas SEI. Adapun kreativitas siswa tahap siklus satu 58,53% hingga peningkatan pada siklus dua 85,35%. Selanjutnya Batubara (2013) membuktikan PBM menulis cerita pendek dengan menggunakan media komik lebih bagus dari pada dengan menggunakan teknik konvensional siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Kabanjahe. Kemudian penelitian yang serupa, Aji (2011) membuktikan lebih efektif menggunakan media film pendek dari pada pembelajaran menulis cerita pendek tanpa bantuan media tersebut.

Selanjutnya karakteristik prinsip yang ada di dalam IAa-AE, yang pertama adalah eksplorasi dan penyelesaian masalah. Kedua, mendorong siswa untuk belajar pada langkah mereka sendiri. Ketiga, adalah prinsip penggunaan pengetahuan yang sudah ada sebagai dasar membangun pengetahuan baru. Skenario di mana siswa

memungkinkan membangun pengetahuan mereka dengan cara memperluas apa yang telah mereka ketahui untuk menemukan ide-ide baru. Ada tiga perbedaan mendasar yang membedakan pembelajaran penemuan (*inquiry*) dengan bentuk pembelajaran tradisional (Mosca & Howard, 1997), yaitu (1) pembelajaran penemuan lebih aktif, (2) pembelajaran lebih berorientasi proses, (3), umpan balik sangat dibutuhkan.

Sangat berbeda dibandingkan dengan model pembelajaran tradisional yang mayoritas berbentuk praktik kelas yang memiliki waktu pendek, terisolasi/lepas, dan kegiatan PBM berfokus pada pendidik hal tersebut tidak akan sulit untuk siswa dalam memahami atau mempertajam konsep pembelajaran. Senada dengan pendapat (Mudjiarto, 2002) “pendekatan pembelajaran tradisional yang berfokus pada guru sudah tidak cocok lagi digunakan dalam pembelajaran yang mengutamakan penanaman konsep”. Dalam IAa-AE siswa belajar dalam suasana yang nyata, yang bisa melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen dan mengorganisir permasalahan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa PBM menulis cerita pendek kurang disukai oleh siswa, karena faktor penyebab utama terfokus pada model pembelajaran yang pendidik gunakan. Siswa diajarkan teori tentang menulis cerpen, tetapi siswa tidak dilatih secara komperhenshif menulis cerpen. Hasilnya ditunjukkan pada hasil rata-rata angket, model pembelajaran konvensional dibandingkan dengan model pembelajaran *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment*. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti model pembelajaran *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

1.2. Identifikasi Masalah

Merujuk uraian dalam latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian ini perlu dikemukakan agar jelas pokok permasalahan penelitian ini. Adapun identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Permasalahan pembelajaran sastra di Sekolah Menengah Atas berakibat pada kajian teoretis mengakibatkan siswa tidak terampil dalam menulis cerita pendek secara praktis.
- 2) Belum terdapat buku model yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran menulis cerita pendek.
- 3) Pembelajaran menulis cerita pendek kurang diminati oleh siswa, karena faktor penyebab utama yaitu pada model PBM yang guru gunakan masih konvensional.
- 4) Siswa diajarkan teori tentang menulis cerpen, tetapi siswa tidak dilatih secara komprehensif menulis cerpen.
- 5) Belum meningkatnya kemampuan guru dalam menggunakan media bantu untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek yang berbasis teknologi berupa media audio visual (gambar, video animasi, dan film).
- 6) Belum adanya karakteristik model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran menulis cerita pendek.
- 7) Pembelajaran menulis cerita pendek hanya berfokus dari guru sehingga membuat siswa belum bisa menemukan dasar teori, pemahaman dalam menyelesaikan masalah pada pengalaman yang pernah ia tempuh dalam kehidupan, siswa kurang berani belajar pada langkah mereka sendiri, belum biasa merangkai prinsip penggunaan pengetahuan yang sudah ada sebagai dasar membangun pengetahuan baru.

- 8) Penggunaan model yang kurang sesuai membuat pembelajaran di dalam kelas terkadang kurang menarik dan tidak terkesan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, peneliti membatasi agar tidak terlalu kompleks. Pengembangan ini dibatasi pada model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* dalam pembelajaran menulis cerita pendek di SMKS APIPSU Medan.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi serta pembatasan masalah, perumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik pengembangan model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* berdasarkan kebutuhan pembelajaran menulis cerpen?
2. Bagaimana tingkat validitas dan praktikalitas model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* dalam pembelajaran menulis cerpen?
3. Bagaimana tingkat efektivitas model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* dalam pembelajaran menulis cerpen?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, dapat dikemukakan tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan karakteristik pengembangan model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* berdasarkan kebutuhan pembelajaran menulis cerita pendek.

2. Mendeskripsikan tingkat validitas serta praktikalitas model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* dalam pembelajaran menulis cerita pendek.
3. Mendeskripsikan tingkat efektivitas model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

1.6. Manfaat Penelitian

Merujuk pada tujuan penelitian, peneliti mengharapkan penelitian ini bisa bermanfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat dari penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Secara teoretis, penelitian ini diharapkan bisa memperkaya keilmuan dan literatur pada pembelajaran keterampilan menulis cerpen. Dalam hal ini disajikan dalam buku model, buku siswa dan buku guru yang bisa mengembangkan lebih baik lagi terkait keterampilan peserta didik dalam menulis cerpen.
- 2) Secara praktis, penelitian ini bisa menyumbangkan rujukan untuk guru yang mengajar dalam bidang studi Bahasa Indonesia, khususnya di SMK APIPSU Medan dan tidak ditutup juga sekolah yang lainnya pada umumnya.
- 3) Pemangku kebijakan, penelitian ini sebagai reduksi guru pada penggunaan model dengan perkembangan teknologi pembelajaran.
- 4) Pengembangan selanjutnya, penelitian bisa dijadikan pemantik pada penelitian berikutnya, baik skala lebih besar dan cakupan kajiannya.

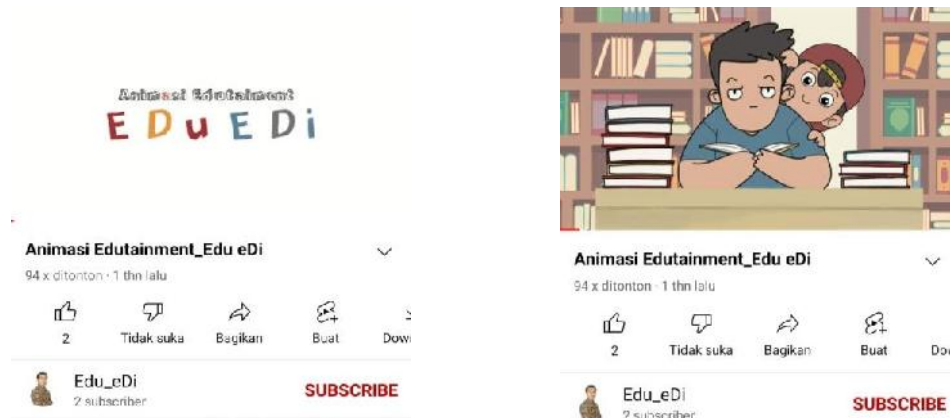
1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* dalam pembelajaran menulis cerita pendek dijabarkan sebagai berikut.

1. Buku model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* sesuai dengan kondisi karakteristik kebutuhan siswa. Desain buku terdiri atas *cover* buku, *Times New Roman (fonts)*, 1.5 (spasi), 11 pt (ukuran), 17,5 x 25,5 cm (ukuran buku). Buku model pembelajaran IAa-AE, terdiri dari lima bagian, yakni:
 - a. Bagian pertama berhubungan dengan rasionalitas teori yang mendeskripsikan tentang pendahuluan model IAa-AE, alasan perlu dikembangkannya model pembelajaran IAa-AE, dan petunjuk penggunaan model IAa-AE dalam pembelajaran cerpen.
 - b. Bagian kedua berkaitan dengan landasan filosofis model IAa-AE yang membahas tentang pendahuluan dari landasan filosofis, membahas tentang behaviorisme serta konstruktivisme.
 - c. Bagian ketiga berkaitan dengan penjelasan dari dasar teori psikologi gestalt, psikologi gestalt ini membahas tentang pendahuluan psikologi gestalt, selanjutnya konsep-konsep psikologi gestalt dalam model IAa-AE dan tokoh-tokoh penting yang terlibat dalam psikologi gestalt.
 - d. Bagian keempat membahas tentang landasan teori model IAa-AE yang membahas pendahuluan landasan teori, selanjutnya model IAa-AE dalam pembelajaran cerpen, karakteristik model IAa-AE, tahapan pembelajaran model IAa-AE, keunggulan dan kelemahan model IAa-AE, dan prinsip pembelajaran *edutainment*.
 - e. Bagian kelima merupakan bagian terakhir berkaitan dengan prosedur (*syntaks*) model pada pembelajaran cerpen yang membahas tentang pendahuluan prosedur sintaks, prosedur (*syntaks*) model IAa-AE dalam pembelajaran cerpen, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung dan dampak instruksional hasil belajar.

2. Buku siswa pembelajaran cerita pendek yang merupakan buku yang berisi pedoman untuk siswa pada saat kegiatan pembelajaran materi menulis cerita pendek. Desain buku terdiri atas *cover* buku, jenis tulisan TNR (*times new roman*), spasi 1.5, ukuran tulisan 11 pt, dengan ukuran buku 15 x 20 cm. Didalam buku siswa, terdapat 3 (tiga) bagian pokok, yakni:
 - a. Bagian pertama memahami makna dari cerita pendek terdiri dari menyajikan nilai kehidupan, mendemonstrasikan nilai kehidupan, menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dan mengonstruksi teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun.
 - b. Bagian kedua melatih menulis cerita pendek terdiri, tahapan untuk melatih menulis cerita pendek bisa dimulai dari membaca cerpen, membedah struktur teks cerpen, memahami kaidah kebahasaan teks cerpen, dan menginterpretasi teks cerita pendek.
 - c. Bagian ketiga menulis teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerita terdiri memahami karakter cerita pendek dan menulis cerita pendek.
3. Buku guru panduan pembelajaran cerita pendek yang merupakan bahan pegangan guru dalam menjalankan model pembelajaran IAa-AE dengan fokus materi menulis cerita pendek. Desain buku terdiri atas *cover* buku, jenis tulisan TNR (*times new roman*), spasi 1.5, ukuran tulisan 11 pt, dengan ukuran buku 15 x 20 cm. Buku guru berisikan empat bagian, yakni:
 - a. Bagian pertama panduan kegiatan model IAa-AE yang terdiri dari rencana pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran IAa-AE pada pembelajaran pertemuan pertama dan kedua yang tertuang dalam rencana

- pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang menghabiskan alokasi waktu 2 (dua) kali pertemuan dalam pembelajaran menulis cerita pendek.
- b. Bagian kedua memahami makna dari cerita pendek terdiri dari (a) mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan dalam cerita pendek, (b) mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam cerita pendek, (c) menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek, (d) mengonstruksi teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangunan.
 - c. Bagian ketiga konteks dalam cerita pendek terdiri dari (a) membaca cerpen, (b) membedah struktur teks cerita pendek, (c) mempelajari kaidah kebahasaan teks cerpen dan (d) menginterpretasi teks cerita pendek.
 - d. Bagian keempat membangun teks dalam cerita pendek dengan cara memperhatikan unsur-unsur pembangun cerita terdiri memahami karakter cerita pendek dan menulis cerita pendek.
4. Animasi *edutainment*, merupakan animasi terbaru yang dirancang sebagai media bantu pembelajaran dalam menulis cerita pendek. Animasi ini mengandung unsur dialek kearifan lokal khususnya di Sumatra Utara, yang bertujuan untuk menjaga warisan budaya agar budaya dialeg lokal di Sumatra Utara tetap lestari. Animasi *edutainment*, yang mengandung unsur audio dan video dengan durasi 10.02 menit, animasi *edutainment* pada lihat pada akun link *YouTube* <https://www.youtube.com/watch?v=iPk5K2GQwd8&t=318s>. berikut ini gambaran tampilan awal animasi *Edutainment*, yang memiliki episode 1 dan 2.



Gambar 1.1. Tampilan Awal Animasi *Edutainment*

- a. Episode 1 memceritakan tentang; 1) pengertian cerita pendek; 2) kiat menulis cerita pendek; 3) memunculkan ide permasalahan dalam menulis cerita pendek; 4) trik alur pembangun menulis cerita pendek: menentukan tema, tokoh dan karakter tokoh, alur cerita, proses *editing*/penyutingan naskah.
- b. Episode ke 2 menceritakan: 1) sejarah perkembangan cerpenis Indonesia dekade 30-an s.d 2000-an; dan 2) memotivasi dalam menulis cerita pendek.

1.8. Kebaharuan dan Orisinalitas

Berdasarkan spesifikasi produk yang dikembangkan di atas, kebaharuan dan orisinalitas penelitian ini terletak pada pengembangan model *individual as actor* dengan berbantuan animasi *edutainment*. Kebaharuan yang dimiliki di sini adalah siswa dalam implementasi keterampilan menulis cerita pendek dapat melakukan enam langkah yakni; menyajikan masalah, mendiskusikan masalah secara individu maupun kelompok, menulis kerangka pembangun penulisan cerita pendek, *draft* penulisan, mengontruksi, dan menyajikan hasil karya.

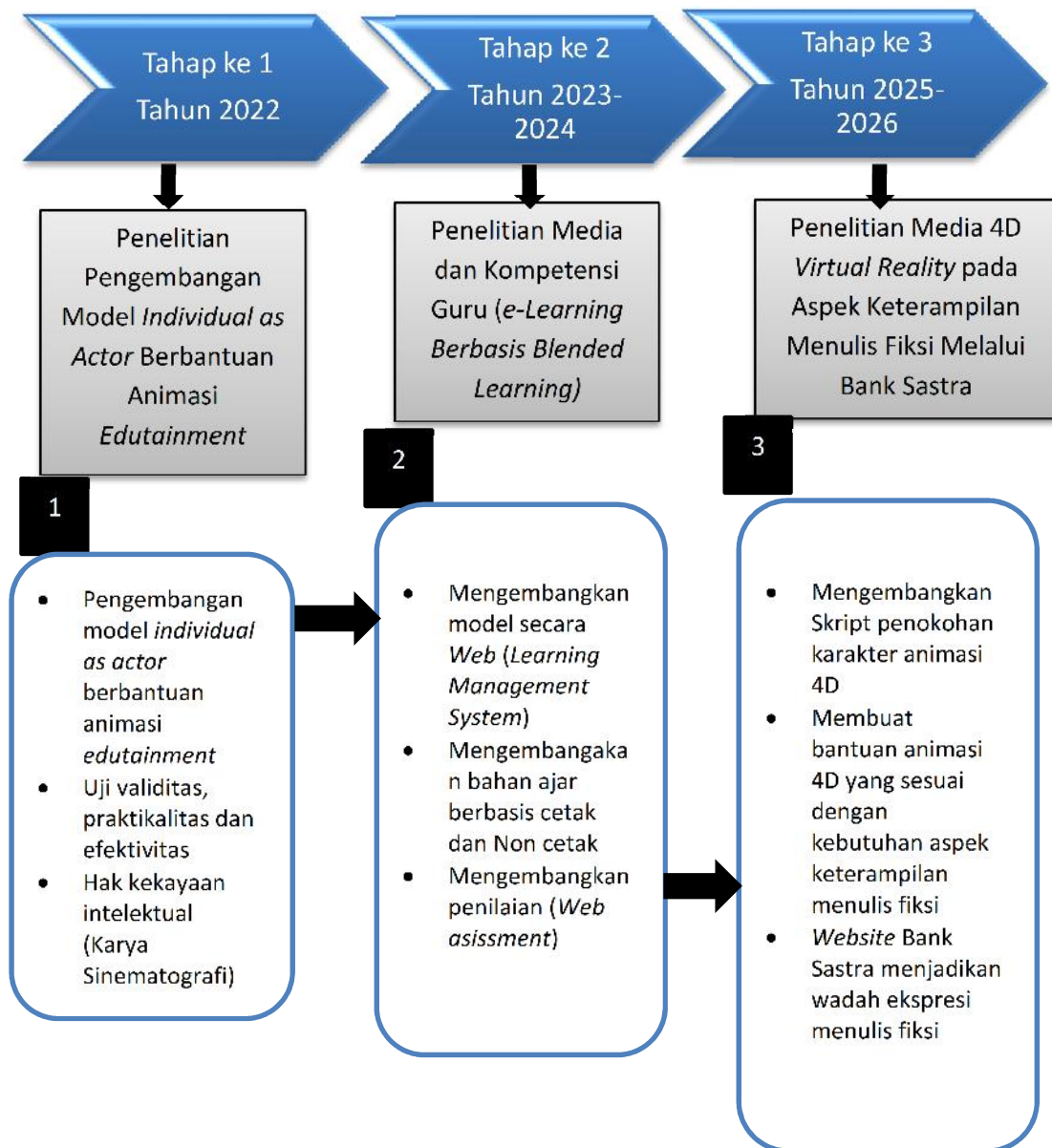
Selain itu juga, animasi *edutainment* merupakan media bantu dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Animasi dengan nama tokoh Edu dan Edi. Animasi ini

mengandung unsur dialek kearifan lokal khususnya di Sumatra Utara. Animasi *edutainment* yang mengandung unsur audio dan video dapat bermanfaat sebagai petunjuk sistematika alur dalam PBM menulis cerpen.

Secara spesifik, siswa mampu menerapkan keenam langkah dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek dengan pedoman dalam buku siswa. Pada akhirnya, siswa menghasilkan sebuah karya tulis yang berupa cerita pendek dari hasil belajar keterampilan menulis cerpen.

1.9. Roadmap Penelitian

Roadmap penelitian ini terdiri atas tiga tahapan, yakni pengembangan model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment*, penelitian media dan kompetensi guru dan penelitian media 4D *virtual reality* pada aspek keterampilan menulis fiksi melalui *website* Bank Sastra. Untuk lebih jelas peta jalan (*roadmap*) penelitian diuraikan pada gambar 1.2.



Gambar 1.2. Peta Jalan (*Roadmap*) Penelitian

1.10. Definisi Operasional

Beberapa istilah dalam penelitian pengembangan model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* dalam pembelajaran menulis cerpen, maka perlu didefinisikan agar tidak terjadi penafsiran yang salah. Berikut definisi operasionalnya.

1. Pengembangan adalah suatu proses spesifikasi *design* ke dalam bentuk sebuah

fisik, dengan tujuan memecahkan masalah dalam belajar, serta meningkatkan *quality* PBM, menciptakan keaktifan ruang belajar, interaktif serta menyenangkan, evaluasi, dan produksi. Secara operasional dalam penelitian ini yaitu model *individual as actor* berbantuan animasi *edutainment* pada PBM menulis cerpen. Pengembangan dilakukan menganalisis pembelajaran cerpen, mendesain, mengembangkan, dan mengimplementasikan produk dengan melakukan uji coba.

2. Model, merupakan dasar yang digunakan mempresentasikan sesuatu hal, hal yang nyata dan diubah ke sebuah bentuk yang luas. Berdasarkan konsep tersebut model pada penelitian ini adalah kerangka konseptual secara sistematis dalam mengembangkan model pembelajaran untuk mendapatkan tujuannya serta bermanfaat sebagai pedoman guru untuk merencanakan semua aktivitas pembelajaran.
3. Model IAa-AE, mengarahkan siswa belajar dari pasif dan dapat menjadi aktif serta kreatif. Mengkonversi PBM yang berpusat dari guru dapat menjadi berpusat ke siswa. Dengan kata lain, siswa tidak akan menerima informasi dari guru saja, melainkan mendapatkan informasi sendiri.
4. Animasi *edutainment*, merupakan animasi terbaru yang dirancang peneliti sebagai media pembelajaran guru dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Animasi ini mengandung unsur dialek kearifan lokal khususnya di Sumatra Utara. Tujuannya untuk menjaga warisan budaya agar budaya lokal di Sumatra Utara. Animasi *edutainment*, yang mengandung unsur audio dan video. Animasi ini nantinya akan membantu siswa dalam menulis cerita pendek.

5. Cerita pendek, merupakan kisah yang terdapat arti mengenai sesuatu hal yang terjadi dan kemudian dikisahkan dengan relatif pendek, berarti cerita yang dikisahkan singkat atau tidak melebihi dari sepuluh ribu kata yang bisa mengesankan serta memfokuskan hanya pada satu tokoh saja.