

ANALISIS KEBUTUHAN GURU DAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERPEN BAHASA INDONESIA KELAS XI SMA

Ratih Seffi Anggraeni¹, Ariesma Setyarum²,
ratihseffi55@gmail.com¹, rizma2208@gmail.com²

Abstrak

Pembelajaran teks cerita pendek (cerpen) merupakan salah satu materi dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan mengekspresikan ide dan pengalaman siswa melalui karya sastra. Namun, dalam proses pembelajaran di sekolah masih ditemukan berbagai kendala, seperti rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran sastra, kesulitan dalam memahami unsur pembangun cerpen, serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran teks cerpen Bahasa Indonesia kelas XI SMA sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data penelitian diperoleh melalui wawancara guru Bahasa Indonesia dan penyebaran angket kebutuhan kepada siswa kelas XI SMA. Teknik analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan berbasis teknologi digital. Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran berupa video animasi karena mampu menyajikan materi secara visual, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu memahami konsep cerpen secara lebih mudah. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran teks cerpen yang mampu mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia secara efektif.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, media pembelajaran, teks cerpen, Bahasa Indonesia, SMA

Abstract

Learning short story texts (short stories) is one of the topics in the Indonesian Language subject that plays an important role in developing critical thinking, creativity, and the ability to express students' ideas and experiences through literary works. However, in the learning process at schools there are still various obstacles, such as low student interest in literature learning, difficulties in understanding the constituent elements of short stories, and limited use of engaging and innovative learning media. This study aims to analyze teachers' and students' needs for learning media for short story texts in Grade XI senior high school Indonesian Language classes as a basis for developing learning media that align with learners' characteristics. The study used a descriptive method with qualitative and quantitative approaches. Research data were obtained through interviews with Indonesian Language teachers and the distribution of needs questionnaires to Grade XI students. Data analysis techniques were carried out through stages of data reduction, data display, and drawing conclusions. The results show that teachers and students need more innovative, engaging, and digitally based learning media. Students showed interest in learning media in the form of animated videos because they can present material visually, increase learning motivation, and help understand short story concepts more easily. Based on the needs analysis results, it is necessary to develop short story text learning media that can support the Indonesian Language learning process effectively.

Keywords: needs analysis, learning media, short story texts, Indonesian Language, senior high school

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus kemampuan berpikir

kritis, kreatif, dan apresiatif terhadap karya sastra. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan siswa dalam memahami, mengapresiasi, serta menghasilkan karya sastra. Salah satu materi sastra yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah teks cerita pendek atau cerpen. Melalui pembelajaran cerpen, siswa tidak hanya belajar memahami struktur sebuah karya sastra, tetapi juga belajar memahami nilai kehidupan, pengalaman manusia, serta cara menyampaikan gagasan melalui bahasa yang kreatif.

Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra prosa yang memiliki karakteristik berupa cerita yang relatif singkat dengan penyajian peristiwa yang berfokus pada satu konflik tertentu. Sebagai sebuah karya sastra, cerpen memiliki unsur pembangun yang saling berkaitan, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik dalam cerpen meliputi tema, tokoh, penokohan, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa, serta amanat yang menjadi dasar terbentuknya sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2022). Pemahaman terhadap unsur-unsur tersebut menjadi hal penting karena dapat membantu siswa dalam menganalisis, mengapresiasi, dan menciptakan karya cerpen secara lebih baik.

Pembelajaran cerpen bertujuan agar siswa mampu memahami karakteristik teks sastra serta mampu menghasilkan karya kreatif berdasarkan pengalaman, imajinasi, dan pemikiran mereka. Kegiatan apresiasi sastra dalam pembelajaran cerpen dapat melatih kemampuan siswa dalam memahami pesan, nilai moral, konflik kehidupan, dan karakter tokoh dalam cerita. Selain itu, kegiatan menulis cerpen juga dapat mengembangkan kemampuan literasi siswa karena melibatkan proses berpikir dalam menentukan ide, mengembangkan alur, membangun karakter tokoh, serta menyampaikan gagasan melalui tulisan.

Namun, dalam pelaksanaannya pembelajaran cerpen masih menghadapi berbagai permasalahan. Sebagian siswa menganggap pembelajaran sastra sebagai materi yang sulit karena membutuhkan kemampuan memahami isi cerita, menganalisis unsur pembangun cerpen, serta mengembangkan kreativitas dalam menciptakan sebuah cerita. Kesulitan tersebut dapat muncul karena pembelajaran cerpen sering kali masih dilakukan melalui metode pembelajaran yang berpusat pada guru dengan penggunaan media yang terbatas. Akibatnya, siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan kurang terdorong untuk mengeksplorasi kemampuan apresiasi maupun kreativitas mereka dalam bidang sastra.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran cerpen membutuhkan strategi pembelajaran dan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu yang dapat mendukung proses penyampaian materi, memperjelas informasi, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut

Arsyad (2022), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam proses belajar. Dengan adanya media yang tepat, penyampaian materi yang bersifat abstrak dapat menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik melalui berbagai bentuk penyajian, seperti multimedia interaktif, video pembelajaran, animasi, dan berbagai media digital lainnya. Media yang menggabungkan unsur visual dan audio mampu membantu siswa memahami informasi secara lebih efektif karena melibatkan berbagai proses kognitif dalam menerima dan mengolah materi pembelajaran (Mayer, 2021).

Penggunaan media berbasis teknologi juga menjadi semakin penting karena karakteristik peserta didik saat ini semakin dekat dengan perkembangan teknologi digital. Siswa terbiasa memperoleh informasi melalui berbagai media digital sehingga pembelajaran di sekolah perlu menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Pribadi, 2019). Oleh karena itu, guru perlu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran teks cerpen, penggunaan media digital memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami berbagai unsur cerita. Media digital dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karakter tokoh, suasana cerita, konflik, rangkaian peristiwa, serta nilai yang terdapat dalam sebuah cerpen. Penyajian materi dalam bentuk visual dan audio dapat membantu siswa memahami cerita secara lebih mudah dibandingkan hanya melalui teks tertulis.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran cerpen adalah video animasi. Video animasi merupakan media yang mampu menggabungkan unsur gambar bergerak, teks, suara, dan alur cerita sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik. Dalam pembelajaran sastra, video animasi dapat membantu menggambarkan peristiwa dalam cerita, memperjelas karakter tokoh, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik.

Selain itu, video animasi juga dapat menjadi media yang mendukung kreativitas siswa dalam menulis cerpen. Melalui tayangan visual, siswa dapat memperoleh inspirasi dalam menentukan ide cerita, mengembangkan tokoh, menciptakan konflik, dan menyusun alur cerita. Dengan demikian, media video animasi tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga dapat menjadi stimulus dalam menghasilkan karya sastra yang lebih kreatif.

Namun, sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran, diperlukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kesesuaian antara media yang akan dikembangkan dengan kondisi pengguna. Analisis kebutuhan menjadi tahap awal yang penting karena bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, serta bentuk media yang sesuai. Branch (2020) menjelaskan bahwa tahap analisis dalam pengembangan pembelajaran merupakan langkah penting untuk menentukan kebutuhan dan merancang produk pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran teks cerpen pada kelas XI SMA masih membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Guru membutuhkan media yang dapat membantu penyampaian materi secara efektif, mempermudah penjelasan unsur-unsur pembangun cerpen, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih variatif. Sementara itu, siswa membutuhkan media yang mudah dipahami, menarik secara visual, dan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka terhadap pembelajaran sastra.

Oleh karena itu, penelitian mengenai analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran teks cerpen Bahasa Indonesia kelas XI SMA penting dilakukan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Hasil analisis kebutuhan diharapkan dapat menjadi acuan dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga mampu mendukung pembelajaran cerpen yang lebih efektif, kreatif, dan bermakna.

Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran teks cerpen Bahasa Indonesia kelas XI SMA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik guru dan siswa sehingga dapat menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kreativitas siswa dalam pembelajaran cerpen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran secara mendalam

mengenai kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran teks cerpen Bahasa Indonesia kelas XI SMA. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia mengenai kondisi pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil angket kebutuhan siswa berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran pada materi teks cerpen.

Penelitian analisis kebutuhan ini merupakan tahap awal sebelum dilakukan pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kebutuhan pembelajaran yang diharapkan. Tahapan analisis kebutuhan menjadi bagian penting dalam pengembangan suatu produk pembelajaran karena dapat memberikan informasi mengenai karakteristik pengguna, permasalahan pembelajaran, serta bentuk media yang sesuai untuk dikembangkan (Branch, 2020).

Subjek dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas XI SMA. Guru dipilih sebagai sumber data karena memiliki pengalaman langsung dalam melaksanakan pembelajaran teks cerpen serta mengetahui hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran. Sementara itu, siswa dipilih sebagai pengguna utama media pembelajaran sehingga kebutuhan, kesulitan, dan minat siswa menjadi pertimbangan dalam pengembangan media.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman wawancara dan lembar angket kebutuhan.

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai proses pembelajaran teks cerpen, penggunaan media pembelajaran yang telah diterapkan, serta kebutuhan terhadap media yang lebih menarik. Angket kebutuhan siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pembelajaran cerpen, kesulitan memahami materi, dan jenis media pembelajaran yang diharapkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan penyebaran angket. Data hasil penelitian dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis kebutuhan kemudian digunakan sebagai dasar dalam menentukan karakteristik media pembelajaran yang akan dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran Teks Cerpen

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, diketahui bahwa pembelajaran teks cerpen telah dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa

Indonesia tingkat SMA. Guru telah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti buku teks, modul, dan bahan presentasi. Namun, penggunaan media tersebut masih memiliki keterbatasan karena belum sepenuhnya mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sastra.

Guru menyampaikan bahwa salah satu kendala dalam pembelajaran cerpen adalah rendahnya minat sebagian siswa terhadap materi sastra. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami unsur pembangun cerpen, terutama dalam mengidentifikasi karakter tokoh, konflik, alur cerita, dan pesan yang terdapat dalam cerita. Selain itu, dalam kegiatan menulis cerpen siswa juga mengalami kesulitan dalam menemukan ide dan mengembangkan cerita.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan rangsangan visual sehingga konsep cerpen dapat dipahami secara lebih konkret. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai alat yang dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Menurut Arsyad (2022), penggunaan media pembelajaran dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran serta meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Perkembangan teknologi pendidikan mendorong guru untuk menggunakan media yang lebih inovatif agar proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Media digital dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif (Pribadi, 2019).

2. Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Teks Cerpen

Berdasarkan data hasil kuesioner dari peserta didik sebagai responden terhadap kebutuhan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerpen kelas XI SMA. Menunjukkan bahwa hasil presentase responden sebagai peserta didik kelas XI SMA sejumlah 96,7% atau 59 responden dari total 61 responden, menyatakan jika penggunaan media ajar penting dalam proses pembelajaran, karena agar pembelajaran tidak membosankan dan memberikan warna baru dalam pembelajaran. Namun, sejumlah 3,3% atau 2 responden dari total 61 responden berpendapat bahwa penggunaan metode ceramah saja sudah cukup tanpa adanya media ajar yang digunakan oleh pengajar. Jadi, dari hasil kuesioner yang telah di berikan dan di isi oleh peserta didik, penggunaan media ajar dalam

proses pembelajaran sangat penting untuk digunakan, karena hal ini dapat meningkatkan rasa antusias peserta didik dalam belajar dan memberikan warna serta suasana baru dalam proses pembelajaran sehingga tidak menimbulkan rasa bosan.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan merasa bahwa media yang memiliki unsur visual dan audio sangat penting dalam pembelajaran. Media berupa gambar, animasi, dan video dianggap lebih menarik dibandingkan media pembelajaran berbentuk teks saja. Hal tersebut sesuai dengan konsep multimedia learning yang dikemukakan Mayer (2021), bahwa penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, dan suara dapat membantu peserta didik memahami informasi secara lebih efektif.

3. Kebutuhan terhadap Media Video Animasi dalam Pembelajaran Cerpen

Salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa adalah media video animasi. Video animasi mampu menyajikan materi melalui perpaduan gambar bergerak, suara, teks, dan ilustrasi

cerita. Penyajian tersebut dapat membantu siswa memahami konsep cerpen secara lebih mudah serta meningkatkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran.

Media video animasi juga memiliki keunggulan dalam membantu menggambarkan tokoh, konflik, suasana, dan alur cerita. Dalam pembelajaran sastra, penyajian visual dapat memberikan gambaran yang lebih jelas sehingga siswa mampu memahami isi cerita dan unsur pembangun cerpen.

Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran dalam meningkatkan kualitas penyampaian materi serta membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, penggunaan video animasi menjadi salah satu alternatif yang sesuai untuk mendukung pembelajaran teks cerpen.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi juga dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam meningkatkan kreativitas menulis cerpen. Melalui tayangan animasi, siswa dapat mengamati karakter tokoh, konflik, dan alur cerita kemudian mengembangkan ide tersebut menjadi sebuah karya sastra.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kesesuaian antara kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran teks cerpen Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu mendukung proses penyampaian materi secara lebih efektif, sistematis, dan menarik. Media yang digunakan diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam

menjelaskan konsep cerpen, tetapi juga mampu memberikan contoh konkret mengenai unsur-unsur pembangun cerpen, seperti tema, tokoh, penokohan, alur, latar, sudut pandang, serta nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah cerita. Dengan adanya media yang tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih variatif sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Di sisi lain, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih tertarik pada media yang menyajikan materi secara visual dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan teks atau metode ceramah. Penggunaan unsur gambar, animasi, suara, dan cerita dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi cerpen dengan lebih mudah serta meningkatkan perhatian dan motivasi belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik perlu menjadi pertimbangan utama dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Kesamaan kebutuhan antara guru dan siswa memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan dua aspek utama, yaitu aspek pedagogis dan karakteristik pengguna. Dari aspek pedagogis, media yang dikembangkan harus mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, membantu pemahaman konsep, serta meningkatkan keterampilan berbahasa dan bersastra siswa. Sementara itu, dari aspek karakteristik peserta didik, media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang saat ini lebih dekat dengan penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Analisis kebutuhan menjadi tahap yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran karena menjadi dasar dalam menentukan bentuk, isi, dan karakteristik produk yang akan dikembangkan. Melalui analisis kebutuhan, pengembang dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang dikembangkan tanpa melalui tahap analisis kebutuhan memiliki kemungkinan tidak sesuai dengan kondisi pengguna, baik dari segi materi, tampilan, maupun cara penyajiannya. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan menjadi acuan agar produk yang dihasilkan benar-benar mampu menjawab kebutuhan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran teks cerpen yang dibutuhkan adalah media yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Media tersebut diharapkan mampu menggabungkan penyampaian materi dengan penyajian visual yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep cerpen. Salah satu bentuk media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah media berbasis video animasi. Video animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan materi melalui perpaduan antara gambar bergerak, teks,

audio, dan ilustrasi cerita yang dapat membantu memperjelas pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi juga memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan apresiasi sastra dan kreativitas siswa dalam menulis cerpen. Melalui penyajian cerita dalam bentuk animasi, siswa dapat lebih mudah memahami bagaimana sebuah cerita dibangun, bagaimana karakter tokoh digambarkan, serta bagaimana emosi dan konflik dalam cerpen dapat dikembangkan. Hal tersebut dapat menjadi stimulus bagi siswa untuk menghasilkan karya sastra yang lebih kreatif dan memiliki unsur pembangun cerita yang baik.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi diperlukan sebagai upaya mendukung pembelajaran teks cerpen Bahasa Indonesia kelas XI SMA. Media tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta membantu guru menciptakan proses pembelajaran sastra yang lebih efektif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan guru dan siswa sehingga tujuan pembelajaran teks cerpen dapat tercapai secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran teks cerpen Bahasa Indonesia kelas XI SMA dapat disimpulkan bahwa pembelajaran cerpen masih membutuhkan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sastra.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu penyampaian materi secara efektif, mempermudah penjelasan mengenai unsur-unsur pembangun cerpen, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Media tersebut diharapkan mampu membantu siswa memahami unsur intrinsik cerpen, seperti tema sebagai gagasan utama dalam cerita, tokoh dan penokohan yang menggambarkan karakter setiap pelaku, alur sebagai rangkaian peristiwa dalam cerita, latar yang menjelaskan tempat, waktu, dan suasana kejadian, sudut pandang sebagai posisi pengarang dalam menyampaikan cerita, gaya bahasa yang digunakan untuk memperkuat penyampaian cerita, serta amanat atau

pesan yang terkandung dalam sebuah cerpen. Dengan adanya media yang sesuai, guru dapat menyampaikan materi secara lebih sistematis dan memberikan contoh yang lebih konkret kepada siswa.

Sementara itu, hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kreativitas dalam mempelajari teks cerpen. Siswa membutuhkan penyajian materi yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga memanfaatkan unsur visual dan audio agar pembelajaran lebih mudah dipahami. Media yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami karakter tokoh, konflik, perkembangan alur, serta nilai-nilai yang terdapat dalam cerita sehingga siswa lebih mudah dalam mengapresiasi dan menulis karya cerpen.

Media pembelajaran berbasis video animasi menjadi salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, teks, dan cerita dalam satu penyajian yang menarik. Video animasi dapat membantu memperjelas materi yang sulit dipahami secara abstrak, memberikan gambaran mengenai unsur pembangun cerpen, serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat menjadi stimulus bagi siswa untuk mengembangkan ide, imajinasi, dan kreativitas dalam menghasilkan karya sastra.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran sastra yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Bagi siswa, media tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan minat terhadap pembelajaran cerpen, serta membantu mengembangkan kemampuan apresiasi dan keterampilan menulis karya sastra.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran teks cerpen Bahasa Indonesia kelas XI SMA berbasis video animasi. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran cerpen serta mendukung terciptanya proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kreatif, interaktif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2013). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2020). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.

- Daryanto. (2021). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nurgiyantoro, B. (2022). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2022). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Wahyuni, S., & Ibrahim, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 120–129.
- Wulandari, R., & Putri, A. (2023). Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45–56.