

## PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN DI SMP

Dara Ayu Puspita<sup>1</sup>, Hary Soedarto Harjono<sup>2</sup>, Sophia Rahmawati<sup>3</sup>, dan Priyanto<sup>4</sup>

Email : [Daraayupuspita4@gmail.com](mailto:Daraayupuspita4@gmail.com)<sup>1</sup>; [hary.soedarto@unja.ac.id](mailto:hary.soedarto@unja.ac.id)<sup>2</sup>; [sophia.rahmawati89@unja.ac.id](mailto:sophia.rahmawati89@unja.ac.id)<sup>3</sup>, dan [priyanto@unja.ac.id](mailto:priyanto@unja.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan media video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen di SMP. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan sampel 31 siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Batanghari. Data dikumpulkan melalui angket berskala Likert dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa berada pada kategori baik dengan rata-rata 74,67%. Indikator keterlibatan siswa memperoleh 70,10%, pemahaman unsur cerpen 78,06%, kreativitas menulis 76,98%, dan motivasi belajar 73,54%. Wawancara mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa video animasi membuat pembelajaran lebih menarik, membantu memahami alur cerita, serta meningkatkan motivasi menulis, meskipun beberapa siswa masih kesulitan menuangkan ide. Dengan demikian, media video animasi berkontribusi positif dalam pembelajaran menulis cerpen.

**Kata Kunci** : persepsi siswa, video animasi, keterampilan menulis, cerpen

### Abstract

*This study aims to describe students' perceptions of the use of animated video media in improving short story writing skills at junior high school. The research employed a descriptive quantitative approach with a sample of 31 eighth-grade students at SMP Negeri 21 Batanghari. Data were collected through Likert-scale questionnaires and interviews, then analyzed descriptively using percentages. The results indicated that students' perceptions were in the good category, with an average score of 74.67%. The indicators showed student engagement at 70.10%, understanding of short story elements at 78.06%, writing creativity at 76.98%, and learning motivation at 73.54%. Interviews supported these findings by revealing that animated videos made learning more engaging, helped students understand storylines, and increased motivation to write, although some students still struggled to express their ideas. Thus, animated video media positively contributes to short story writing learning.*

**Keywords**: students' perception, animated video, writing skills, short story

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal tersebut mencakup pengembangan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik

memiliki peran sentral dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

Perubahan zaman yang ditandai oleh kemajuan teknologi informasi menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi. Kehadiran teknologi digital memberikan dampak besar terhadap proses pembelajaran. Sugiarto (2019) menyatakan bahwa perkembangan teknologi modern tidak hanya berpengaruh pada sektor industri, tetapi juga pada pendidikan, khususnya dalam metode pembelajaran dan media yang digunakan. Dengan demikian, guru dituntut mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis, khususnya menulis cerpen, menuntut siswa untuk mampu menuangkan ide, mengembangkan alur, menciptakan karakter, serta membangun konflik yang menarik. Namun, kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis cerpen. Kesulitan tersebut dapat berupa kurangnya ide, keterbatasan kosakata, serta rendahnya pemahaman terhadap struktur cerita. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Oktapiyani (2021) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional yang minim inovasi cenderung membuat siswa pasif, bosan, dan sulit menuangkan ide kreatif mereka dalam tulisan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang daya imajinasi siswa. Menurut Faqih (2021), media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa, memperjelas materi, serta meningkatkan motivasi belajar. Dalam konteks keterampilan menulis, penggunaan media berbasis visual seperti video dan animasi menjadi solusi efektif. Media ini dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan mudah dipahami siswa.

Video animasi merupakan salah satu bentuk media audiovisual yang memadukan gambar bergerak, teks, dan suara. Nailah & Saputra (2022) menjelaskan bahwa video animasi mampu menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dibandingkan media konvensional. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran bahasa memberikan peluang bagi siswa untuk memahami unsur-unsur cerpen seperti alur, tokoh, latar, dan konflik secara lebih jelas. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menghadirkan suasana belajar yang tidak monoton.

Beberapa penelitian relevan mendukung pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran menulis. Putri & Anggraini (2024) menemukan bahwa penggunaan media audiovisual berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis cerpen siswa SMP. Hasil penelitian Reza (2023) juga menunjukkan bahwa media film pendek dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam menulis cerita pendek. Sementara itu, Nazilah, Sulistyawati, & Pramulia (2022) membuktikan bahwa video animasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SD secara signifikan. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media audiovisual, termasuk video animasi, dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung keterampilan menulis.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji persepsi siswa terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran menulis cerpen masih jarang dilakukan, khususnya di tingkat SMP. Padahal, persepsi siswa penting untuk diperhatikan karena dapat memberikan gambaran sejauh mana media pembelajaran yang digunakan guru benar-benar membantu mereka. Persepsi yang positif dari siswa akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sementara persepsi negatif dapat menjadi masukan bagi guru untuk memperbaiki strategi pembelajaran.

Observasi awal di SMP Negeri 21 Batanghari menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi sudah diterapkan guru dalam pembelajaran menulis cerpen, namun belum sepenuhnya optimal. Sebagian siswa masih merasa kesulitan menuangkan ide meskipun sudah terbantu oleh media visual. Hal ini menandakan perlunya penelitian lebih lanjut untuk menggali persepsi siswa mengenai efektivitas video animasi dalam mendukung pembelajaran menulis cerpen.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berjudul “Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Video Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen di SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran menulis cerpen, sekaligus mengidentifikasi aspek positif dan kendala yang mereka alami.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran menulis cerpen. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 21 Batanghari pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas VIII yang dipilih dengan teknik purposive sampling.

Instrumen penelitian berupa angket skala Likert dengan lima alternatif jawaban (Sangat Setuju sampai Sangat Tidak Setuju). Angket terdiri dari 12 butir pernyataan yang mengacu pada empat

indikator, yaitu keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kemudahan memahami unsur cerpen, kreativitas menulis, dan motivasi belajar. Untuk memperkuat data, peneliti juga melakukan wawancara terstruktur kepada beberapa siswa mengenai pengalaman mereka selama pembelajaran dengan video animasi.

Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase dengan

$$\text{rumus: } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

**P** = persentase,

**f** = jumlah skor yang diperoleh,

**N** = jumlah skor maksimal.

Hasil persentase ditafsirkan menggunakan kriteria Riduwan (2015), yaitu 81–100% sangat baik, 61–80% baik, 41–60% cukup baik, 21–40% kurang baik, dan 0–20% tidak baik. Sementara itu, data wawancara dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat hasil kuantitatif yang diperoleh dari angket.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan wawancara pada 31 siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Batanghari. Seluruh angket kembali dengan lengkap (respon rate 100%). Angket terdiri atas 12 butir pernyataan yang terbagi ke dalam empat indikator utama. Rekapitulasi hasil angket menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran menulis cerpen secara keseluruhan berada pada kategori baik dengan rata-rata 74,67%. Rincian hasil per indikator dapat dilihat pada tabel berikut:

Indikator	Rata-rata (%)	Kategori
Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	70,10	Baik
Kemudahan memahami unsur cerpen	78,06	Baik
Kreativitas menulis	76,98	Baik
Motivasi belajar	73,54	Baik
<b>Rata-rata keseluruhan</b>	<b>74,67</b>	<b>Baik</b>

Data ini diperkuat dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa video animasi membuat pembelajaran lebih menarik, membantu memahami alur cerita, dan meningkatkan motivasi menulis. Namun, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide.

### **1. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran**

Indikator keterlibatan siswa memperoleh persentase **70,10%** dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus mengikuti pelajaran. Menurut Susanti (2020), media berbasis teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif. Temuan ini sejalan dengan kondisi di lapangan, di mana siswa tampak lebih antusias saat menonton video animasi dibandingkan ketika hanya menggunakan metode ceramah.

Namun, keterlibatan belum maksimal karena beberapa siswa masih pasif ketika diminta mendiskusikan isi video atau mengembangkan ide cerita. Kondisi ini menunjukkan bahwa media animasi sebaiknya diintegrasikan dengan strategi pembelajaran kolaboratif agar siswa lebih banyak terlibat dalam proses menulis.

### **2. Kemudahan Memahami Unsur Cerpen**

Indikator kedua memperoleh skor tertinggi, yaitu **78,06%** (kategori baik). Hal ini menunjukkan bahwa video animasi membantu siswa memahami unsur-unsur cerpen seperti alur, tokoh, konflik, dan latar. Visualisasi cerita yang disajikan melalui animasi memberikan gambaran nyata sehingga konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Putri & Anggraini (2024) yang menyatakan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun struktur cerita. Dengan adanya video animasi, siswa dapat melihat contoh konkret bagaimana sebuah cerita dibangun, sehingga memudahkan mereka ketika diminta menulis cerpen.

### **3. Kreativitas Menulis**

Indikator kreativitas menulis memperoleh skor **76,98%** (kategori baik). Artinya, media video animasi mampu menstimulasi daya imajinasi siswa untuk menciptakan cerita. Siswa merasa terbantu dengan ide-ide yang muncul setelah menonton video animasi. Beberapa siswa bahkan mengaku lebih percaya diri dalam menulis karena memiliki inspirasi dari cerita yang ditayangkan.

Hasil ini konsisten dengan penelitian Andreanty, Harjono, & Priyanto (2024) yang menemukan bahwa media digital storytelling dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas siswa. Namun, masih terdapat kendala, yakni sebagian siswa hanya menyalin ide cerita dari video tanpa

mengembangkannya lebih jauh. Kondisi ini menegaskan pentingnya bimbingan guru dalam mendorong siswa agar tidak sekadar meniru, melainkan mengolah ide menjadi karya orisinal.

#### 4. Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar memperoleh skor **73,54%** (kategori baik). Siswa merasa lebih termotivasi menulis ketika pembelajaran menggunakan media animasi karena suasananya lebih menyenangkan. Mereka tidak mudah bosan, sehingga lebih bersemangat mengerjakan tugas menulis.

Temuan ini mendukung teori motivasi belajar yang dikemukakan Amalia & Nugraheni (2021) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, perhatian, dan semangat belajar siswa. Dengan demikian, video animasi dapat menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan motivasi menulis, meskipun faktor pendukung lain seperti lingkungan belajar dan dukungan guru tetap diperlukan.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran menulis cerpen mendapat persepsi positif dari siswa. Skor rata-rata 74,67% menegaskan bahwa media ini efektif mendukung keterampilan menulis. Hasil ini memperkuat temuan penelitian terdahulu (Reza, 2023; Nazilah et al., 2022; Putri & Anggraini, 2024) yang sama-sama menunjukkan efektivitas media audiovisual terhadap hasil belajar siswa.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran menulis cerpen di SMP Negeri 21 Batanghari berada pada kategori baik dengan rata-rata skor 74,67%. Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi mampu memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa, membantu pemahaman unsur-unsur cerpen, menstimulasi kreativitas menulis, serta mendorong motivasi belajar. Data wawancara mendukung temuan penelitian ini, di mana siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan ketika menggunakan media video animasi. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian siswa yang mengalami kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, sehingga penggunaan video animasi perlu diintegrasikan dengan strategi pembelajaran lain yang dapat lebih mengasah kemampuan menulis kreatif. Dengan demikian, media video animasi dapat dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen di SMP, sekaligus menjadi masukan bagi guru untuk terus memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, N., & Nugraheni, S. (2021). Motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 101–110.
- Andreanty, V. A., Harjono, H. S., & Priyanto, P. (2024). Pengembangan media digital storytelling dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 2810–2823.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faqih, A. (2021). *Media pembelajaran interaktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nazilah, M., Sulistyawati, R., & Pramulia, P. (2022). Pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 88–97.
- Nailah, R., & Saputra, M. (2022). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 10–18.
- Oktapiyani, D. (2021). Kesulitan siswa dalam menulis cerpen dan upaya guru dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 134–142.
- Putri, R., & Anggraini, A. (2024). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menulis cerpen peserta didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 115–123.
- Reza, M. (2023). Efektivitas penggunaan media film pendek terhadap keterampilan menulis cerita pendek di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 50–62.
- Riduwan. (2015). *Dasar-dasar statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiarto, A. (2019). *Teknologi pendidikan dalam perspektif modern*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanti, D. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 120–128.