

MEDIA GAMBAR DENAH TEMPAT BERSEJARAH DI KOTA SEMARANG UNTUK PEMBELAJARAN TEKS CERITA PENDEK

Doni Kurniawan^{1*}, Nazla Maharani Umay², Rokhis Rukhiyanto³

¹Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Bahasa Indonesia

Universitas PGRI Semarang

Jalan Lingga No.4-10, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50232, Indonesia.

Email: Kurniawandoni44@gmail.com

Abstract

This research aims to explore the application of media in the form of floor plans of historical places in Semarang City in learning short story texts in class XI 7 SMA Negeri 9 Semarang. With the background of students who tend to be more interested in using devices for non-academic activities, researchers designed this media as an alternative to increase students' focus and activeness in learning. Through this media, it is hoped that students can be more involved and enthusiastic in learning, and can strengthen their short story writing skills based on their daily experiences. This research shows that the media applied, namely this floor plan, is successful in increasing student participation, helping them focus on the material, and enabling independent access to learning. Apart from that, this media also helps teachers monitor student progress more specifically. Although there are problems related to internet network stability, efforts to provide wifi access help overcome these problems. Thus, the application of floor plan media in short story learning is very effective in developing the results of students' learning processes and reducing the use of devices for less productive activities.

Keyword : Media, learning, short story

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media berupa gambar denah tempat bersejarah Kota Semarang dalam pembelajaran teks cerita pendek di kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang. Dengan latar belakang peserta didik yang cenderung lebih tertarik pada penggunaan gawai untuk kegiatan non-akademis, peneliti merancang media ini sebagai alternatif untuk meningkatkan fokus dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Melalui media ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran, serta dapat memperkuat keterampilan menulis cerita pendek berdasarkan pengalaman sehari-hari mereka. Penelitian ini melihat bahwa media yang diterapkan yaitu denah ini berhasil meningkatkan partisipasi siswa, membantu mereka fokus pada materi, dan memungkinkan akses mandiri terhadap pembelajaran. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam memantau kemajuan siswa secara lebih spesifik. Meskipun terdapat kendala terkait stabilitas jaringan internet, upaya untuk menyediakan akses wifi membantu mengatasi masalah tersebut. Dengan demikian, penerapan media denah dalam pembelajaran cerita pendek sangat efektif dalam perkembangan hasil dari proses belajar peserta didik dan mengurangi penggunaan gawai untuk kegiatan yang kurang produktif.

Kata kunci: Media, pembelajaran, Cerpen

Perkembangan teknologi di Indonesia sangat pesat dalam berbagai bidang termasuk bidang Pendidikan. Dalam Pendidikan saat ini Teknologi sangat berpengaruh juga untuk keberhasilan proses pembelajaran. Sesuai pendapat Rachmawati, *et, al* (2017: 8) bahwa *gadget* sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya di kalangan pelajar, *gadget* sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Teknologi ini bisa digunakan sebagai Media yang menarik untuk membantu proses pembelajaran dan keberadaan teknologi sebagai media dalam pendidikan memberikan dinamika yang sangat signifikan terhadap peserta didik. Menurut Oemar Hamalik (1989) media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, smartphone, atau internet. Kegiatan pembelajaran ini biasanya dilakukan dengan cara mengajar langsung oleh guru di dalam kelas, menggunakan buku teks, papan tulis, dan materi cetak lainnya. Pendidik dan peserta didik memiliki interaksi yang terbatas, dan siswa cenderung

mengandalkan penjelasan langsung dari guru. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran, yang diimbangi dengan pemanfaatan media yang menarik, Magdalena *et al.*, (2020).

Dalam pembelajaran yang menggunakan media, penting untuk memperhatikan kesesuaian antara media yang digunakan dengan materi ajar yang disampaikan. Sesuai pendapat Fathoni (dalam Syifa *et, al*, 2019: 528) mengemukakan bahwa *gadget* merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Maka Pembelajaran yang baik akan mengintegrasikan media dengan materi ajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Namun materi ajar juga bisa berpengaruh dalam pembelajaran, materi teks cerita pendek salah satu materi yang disampaikan di jenjang SMA yang dianggap mudah oleh peserta didik. Berdasarkan Permendikbud RI Nomor 69 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA/MA pada mata pelajaran terdapat kompetensi dasar yang berkaitan dengan cerpen, yaitu: memahami struktur dan kaidah cerpen, membandingkan teks cerpen, menganalisis teks cerpen,

mengevaluasi teks cerpen, menginterpretasi makna teks cerpen, memproduksi teks cerpen, menyunting teks cerpen, mengabstraksi teks cerpen, dan mengonversi teks cerpen. Sehingga dalam pembelajaran peserta didik merasa sudah mengerti dan tidak antusias dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang dilakukan dalam suatu forum yang bertujuan meningkatkan pengetahuan siswa, Hrp et al., (2022:6). Pembelajaran materi teks cerita Pendek di kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang ada beberapa siswa yang mengalami rasa bosan hal itu dikarenakan karena kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa. Permasalahan gaya belajar siswa yang berragam sehingga Pendidik dituntut untuk menentukan cara belajar yang bisa meningkatkan keaktifan dan keikutsertaan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk memanfaatkan Teknologi yang dikombinasikan dengan Tempat bersejarah di Kota Semarang agar peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran, atau bisa membuat peserta didik memiliki motivasi lebih selama pembelajaran berlangsung. Terutama pembelajaran materi Cerita Pendek yang bisa dikaitkan dengan Tempat

bersejarah di Kota Semarang. Selain belajar mengenai cerita pendek yang berdasarkan pengalaman peserta didik juga bisa mengenalkan kembali tempat-tempat bersejarah di kota semarang.

Maka dalam penelitian ini Media Gambar denah Tempat Bersejarah di Kota Semarang berbantuan aplikasi liveworksheet bisa digunakan dalam pembelajaran cerita pendek yang bisa membuat peserta didik meningkat antusias dan keaktifan dalam pembelajaran. Karena dalam media tersebut sudah berisi materi, video, dan LKPD yang bisa diakses peserta didik menggunakan Gawai yang digunakan dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif yang berfokus pada analisis kualitatif. Menurut Hardani et al., (2020:94) penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan menjelaskan secara detail permasalahan yang diteliti dengan menggunakan kata-kata atau deskripsi. Penelitian ini memiliki sifat deskriptif karena data yang dikumpulkan tidak dapat diwakili dengan angka. Peneliti menggambarkan situasi yang diteliti melalui deskripsi naratif yang rinci. Sedangkan penelitian kualitatif menurut Prof. Dr. Moleong adalah metode penelitian yang

fokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena, menekankan pada proses, konteks, dan makna data.

Penelitian kualitatif juga ada kemungkinan seorang peneliti bisa memahami makna sesuai data yang dikumpulkan, serta memahami bagaimana subjek penelitian berperilaku dan berpikir dalam situasi yang spesifik. Dalam hal ini, penelitian kualitatif dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan mendalam tentang fenomena yang diteliti, serta mengharuskan seorang peneliti untuk mengidentifikasi pola dan arti yang sesuai dengan data yang dikumpulkan. Penelitian kualitatif melibatkan pengumpulan data berupa kata-kata, gambar, atau deskripsi yang tidak dapat diukur dalam bentuk angka. Peneliti kemudian menyajikan gambaran tentang situasi yang sedang diteliti melalui narasi atau cerita., yang dapat membantu dalam memahami makna dan konteks data yang dikumpulkan. Dengan demikian, metode penelitian analisis kualitatif dapat diterapkan untuk memahami fenomena yang kompleks dan subjektif, serta untuk mengumpulkan data yang lebih rinci dan mendalam tentang situasi yang diteliti. Sebagai partisipan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang yang ikut dalam pembelajaran cerita pendek .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media berupa gambar denah tempat bersejarah di Kota Semarang diterapkan dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek di kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang. Penggunaan media ini dipilih karena saat observasi di kelas tersebut, banyak peserta didik yang lebih memilih menggunakan gawai untuk bermain game atau bersosial media. Jadi teknologi berupa liveworksheet yang ditampilkan dalam bentuk gambar denah tempat bersejarah di Kota Semarang menjadi suatu alternatif media untuk pembelajaran cerpen. Sesuai pendapat Resmini *et al.* (2006: 213) bahwa “sebuah gambar atau rangkaian beberapa gambar merupakan sarana ampuh untuk memancing, mendorong, atau memotivasi siswa berbicara.

Selama ini pelaksanaan pembelajaran dengan metode konvensional tidak mampu membuat peserta didik menjadi antusias atau aktif. Mereka cenderung teralih dengan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman di sekitar atau bahkan tidak memahami penjelasan yang diberikan oleh Guru. Ketika diberi pertanyaan, siswa hanya diam dan melihat ke arah teman karena presentasi PowerPoint (PPT) tidak ditampilkan lagi, dan mereka tidak mencatat materi yang disampaikan.

Dalam mengatasi masalah tersebut, peneliti kemudian menyiapkan media yang bisa membantu meningkatkan fokus dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Mengingat di SMA Negeri 9 Semarang penggunaan gawai dalam pembelajaran diperbolehkan, maka media berupa gambar denah tempat bersejarah kota Semarang dibuat dengan bantuan aplikasi Canva dan liveworksheet. Media ini bertujuan agar penggunaan gawai dalam pembelajaran dapat lebih terarah dan bermanfaat untuk materi dan tugas.

Terutama untuk materi cerita pendek yang diharapkan peserta didik bisa membuat cerita pendek berdasarkan pengalaman sehari-hari. Sesuai pendapat Suroto (1989:18) cerpen atau cerita pendek adalah suatu karangan prosa yang berisi cerita sebuah peristiwa kehidupan manusia pelaku/tokoh dalam cerita tersebut. Maka dari itu selain mengarahkan peserta didik untuk membuat cerita pendek dengan media ini bisa mengenalkan kembali temat bersejarah di Kota Semarang.

Penerapan Media Denah dalam Pembelajaran sebagai Petunjuk untuk Alur Pembelajaran yang inovatif dan efektif yang berkaitan dengan strategi yang tepat untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik saat proses pembelajaran. Ada beberapa cara untuk mencapai ini, namun

salah satunya adalah dengan menggunakan media yang inovatif dan interaktif.

Dalam penelitian ini, kami akan membahas penerapan media denah dalam pembelajaran sebagai petunjuk untuk alur pembelajaran. Media denah yang digunakan berisi urutan pembelajaran yang terdiri dari materi, video, deskripsi, dan LKPD yang dapat diakses menggunakan gawai peserta didik masing-masing.

Penggunaan media denah dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Pertama, media denah dapat membantu siswa untuk lebih terfokus pada materi yang dipelajari. Kedua, media denah memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara online, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri dan efektif. Ketiga, media denah dapat membantu pendidik mengamati perkembangan peserta didik serta memberikan bimbingan yang lebih spesifik.

Dalam penelitian ini, kami menggunakan media denah yang berisi gambar denah tempat bersejarah di kota Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang budaya yang ada di daerah peserta didik. Dalam penelitian ini mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan media denah bisa membuat keterlibatan peserta didik meningkat dan menambah pengetahuan

mereka tentang budaya yang ada di sekitar mereka.

Dalam kesimpulan, penerapan media denah dalam pembelajaran sebagai petunjuk untuk alur pembelajaran dapat membantu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media denah yang digunakan berisi urutan pembelajaran yang terdiri dari materi, video, deskripsi, dan LKPD yang dapat diakses menggunakan gawai peserta didik masing-masing. Penggunaan media denah dapat membantu Pendidik untuk mengamati perkembangan peserta didik dan bisa memberikan bimbingan yang lebih spesifik. Oleh karena itu, penerapan media denah dalam pembelajaran bisa dijadikan strategi yang inovatif dan efektif dalam perkembangan hasil belajar peserta didik.

Penerapan media tersebut dalam pembelajaran materi teks cerpen berhasil meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa. Peserta didik juga menjadi lebih disiplin dalam pengumpulan tugas, karena tugas dapat langsung dikerjakan melalui media tersebut menggunakan gawai yang mereka miliki. Mereka tidak lagi menggunakan gawai untuk bermain game atau bersosial media, karena pendidik telah menyediakan media pembelajaran yang harus diakses melalui gawai peserta didik.

Meskipun demikian, masih terdapat hambatan dalam pembelajaran, yaitu jaringan internet yang kadang tidak stabil. Namun, hal ini dapat diatasi oleh pendidik dengan memberikan akses wifi kepada peserta didik yang mengalami kendala dengan jaringan internet mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dalam penelitian yang dilakukan menunjukkan mengenai penerapan media berupa gambar denah tempat bersejarah di Kota Semarang dalam pembelajaran teks cerita pendek di SMA Negeri 9 Semarang efektif dalam meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan disiplin siswa. Peserta didik terlibat lebih dalam dalam pembelajaran, menggunakan gawai mereka untuk tugas akademis daripada kegiatan non-akademis. Media ini juga membantu guru memantau kemajuan siswa secara lebih spesifik.

Saran

Penelitian selanjutnya adalah mengatasi hambatan terkait jaringan internet yang tidak stabil dengan memberikan akses wifi yang lebih baik. Selain itu, pengembangan lebih lanjut terhadap media denah dengan menambahkan fitur interaktif atau elemen gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Pendidik juga disarankan

untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan hasil proses belajar peserta didik.

Dengan demikian, penerapan media denah dalam pembelajaran teks cerita pendek telah terbukti memberikan manfaat positif untuk mengetahui peningkatan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Hardani et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.
- Hrp et al. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Widina Media Utama.
- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta
- Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). *Pengelolaan Pembelajaran Daring Yang Efektif Selama Pandemi Di Sdn 1 Tanah Tinggi*. EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains, 2(2), 366–377.
- Moleong, L. J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 1989. *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya, 1989), 12.
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran*. E-Jip Biol, 5, 35–40.
- Resmini, Novi., et al. (2006). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Suroto. 1989. *Apresiasi Sastra Indonesia untuk SMU (teori dan bimbingan)*. Jakarta: Erlangga.
- Syifa, dkk. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3, 4, Tahun 2019, pp. 527-533.