

PENERAPAN MEDIA *PIXTON* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X KL 1 SMKN 1 WONOASRI TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Dinik Anggraini¹⁾, V. Teguh Suharto ²⁾, Asri Musandi Waraulia³⁾

^{1,2,3)}Universitas PGRI Madiun

Email: ¹⁾ dinikanggraini57@gmail.com;

²⁾ suharto_teguh@yahoo.com;

³⁾ asrimusandi@unipma.ac.id.

Abstrak

Penelitian yang berjudul Penerapan media *Pixton* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote siswa Kelas X SMKN 1 Wonoasri Tahun Pelajaran 2022/2023, dalam pelaksanaannya bertujuan sebagai berikut: (1) Mengetahui penerapan media *Pixton* dalam kegiatan pembelajaran menulis teks anekdot. (2) Mengetahui minat siswa dalam pembelajaran menulis anekdot menggunakan media *Pixton*. (3) Mengetahui kendala pada saat pelaksanaan pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan media *Pixton*.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun subjek dalam penelitian ini siswa kelas X KL1 SMKN 1 Wonoasri yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum merdeka serta diadakan secara langsung di kelas X KL1 dengan komponen media pembelajaran meliputi LCD, Proyektor, Media pembelajaran situs *Pixton*, Laptop, Buku paket dan ponsel.

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa adanya dampak positif dari penggunaan media *Pixton* dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X KL 1 SMKN 1 Wonoasri. Hasil rekapitulasi penilaian dari tugas membuat anekdot kedalam bentuk komik digital menghasilkan nilai rata-rata kelas sebesar 90. Dari skala penilaian tertinggi diraih oleh 4 siswa dengan skor 100, dan nilai tingkat bawah dengan skor 80 yang didapatkan oleh 3 siswa. Dari hasil penilaian tersebut seluruh siswa telah memenuhi nilai KKM sebesar 75 yang telah ditentukan pihak sekolah.

Berdasarkan data yang telah dihasilkan, penggunaan media *Pixton* sangat tepat dan efektif dalam menarik minat, imajinasi serta semangat siswa apabila digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi menulis teks anekdot.

Kata Kunci: Penerapan Media Pembelajaran, Media *Pixton*, Menulis Anekdote

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi yang semakin canggih membawa terobosan baru dalam proses kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif menjadi salah satu terobosan menarik bagi para pendidik dalam dunia pendidikan. Yanto (2019) mengungkapkan

bahwa interaktif merupakan sesuatu hal yang mengarah pada komunikasi dua arah. Pengembangan media pembelajaran yang interaktif menjadikan sebuah langkah baru bagi pendidik dalam mengembangkan pengetahuan siswa sesuai imajinasi dan kreativitasnya. Pada kegiatan pembelajaran diperlukan perangkat akan

membantu proses belajar mengajar. Adapun perangkat yang telah banyak digunakan dalam pembelajaran meliputi bahan ajar sebagai sumber belajar siswa dan media pembelajaran sebagai alatnya. Media pembelajaran berperan penting sebagai alat penunjang dalam kegiatan pembelajaran dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini selaras dengan apa yang disampaikan Cahyadi (2019) bahwa media pembelajaran merupakan perantara, alat, sarana, atau penghubung yang diimplementasikan dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai perangsang pikiran, menarik minat dan perhatian siswa dengan cara menyebar dan menyampaikan pesan dan gagasan sehingga terjadi proses belajar dalam diri siswa.

SMKN 1 Wonoasri yang terletak di Kabupaten Madiun merupakan sekolah SMK sebagai Pusat Keunggulan berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 165/M/2021, bahwa penerapan sekolah kurikulum pusat keunggulan diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kemitraan sekolah serta siswa. Pada pelaksanaan pembelajarannya SMKN 1 Wonoasri menetapkan *Information and Communications Technology* (ICT) sebagai penunjang dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga

guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara interaktif kepada siswa. Penggunaan gawai oleh seluruh siswa di lingkungan sekolah SMKN 1 Wonoasri Kabupaten Madiun dari kelas 10 hingga kelas 12 merupakan salah satu dampak dari adanya covid 19. Adanya perizinan penggunaan gawai di lingkungan sekolah, maka pihak sekolah mengharapkan adanya dampak baik bagi siswa sehingga dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini menjadikan guru untuk berinovasi melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan memanfaatkan media yang berbasis teknologi. Salah satu teknologinya yaitu media *Pixton* yang dapat diakses pada gawai.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di SMKN 1 Wonoasri dengan judul Penerapan Medi *Pixton* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X KL 1 SMKN 1 Wonoasri Tahun Pelajaran 2022/2023. Alasan peneliti tertarik untuk memilih topik penelitian ini adalah karena ingin mengetahui bagaimana keselarasan dalam ICT yang ditetapkan oleh pihak sekolah dengan perangkat ajar pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran. Pada sebelumnya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dialihkan dari tatap muka langsung menjadi *Daring* hal ini dikarenakan adanya kegiatan wajib Diklat Taruna yang harus diikuti oleh seluruh siswa kelas

X SMKN 1 Wonoasri. Namun pada saat kegiatan pembelajaran materi menulis teks anekdot dengan bantuan media *Pixton* ini dilaksanakan secara langsung oleh guru di kelas X KL 1. Media *Pixton* ini merupakan media pembelajaran yang dipilih guru dalam mencaapai tujuan pembelajaran pada materi menulis teks anekdot. Adapun media ini dapat diakses oleh siswa melalui genggam tangan yaitu melalui gawai masing-masing siswa. Sehingga teks anekdot yang nantinya akan dibuat oleh siswa dapat dirubah bentuk menjadi sebuah komik digital yang kreatif melalui media tersebut.

Dalam penelitian yan telah dilaksanakan, peneliti menguraikan tujuan pelaksanaan penelitian diantara adalah 1) Untuk mengetahui bagaimana penerapan media *Pixton* sebagai media sebagai media pembelajaran menulis teks anekdot , 2) Untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot dengan menggunakan media *Pixton*, 3) Untuk mengetahui apa saja kendala-kendala yang terjadi pada saat pelaksanaan penerapan medi *Pixton* Dalam pembelajaran menuis teks anekdot.

KAJIAN TEORI

Menurut Sanjaya (2012) media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan

keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Menurut Iskandar (2012) Minat belajar adalah daya penggerak yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih bersungguh-sungguh dalam belajarnya.

Mustakim (2020) menyampaikan *Pixton* adalah sebuah aplikasi komik online gratis yang dapat diakses oleh semua kalangan. *Pixton* diciptakan untuk membuat dan berbagi komik digital yang menarik, baik itu sebagai media hiburan maupun media pembelajaran. Kebol, J. Y., & Yusta (2019) memberikan pengertian Keterampilan menulis teks anekdot siswa dilihat dari kelengkapan dan ketepatan penulisan struktur teks anekdot dan kaidah kebahasa. Adapun struktur teks anekdot ada lima (5), yaitu abstrak (abstraksi), orientasi (orientation), pemunculan masalah (crisis), reaksi (reaction), dan koda (coda), kaidah kebahasaan teks anekdot yang digunakan ada lima (5), yaitu menggunakan waktu lampau, menggunakan pertanyaan retorik, menggunakan konjungsi atau kata penghubung,

menggunakan kata kerja, dan menggunakan kalimat perintah.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif, untuk mengetahui penerapan media *Pixton* dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X KL 1 di SMKN 1 Wonoasri Kabupaten Madiun. Pada penelitian ini diperlukan adanya teknik pengumpulan data untuk memperoleh jawaban yang berasal dari permasalahan dan latar belakang penelitian ini dilaksanakan. Teknik analisis data penelitian yang diperoleh dikumpulkan serta dianalisis secara deskriptif kualitatif meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Media *Pixton* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdot

Hasil penerapan media *Pixton* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan pada kegiatan pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X KL 1 SMKN 1 Wonoasri telah relevan dan sesuai dengan teori yang digunakan mengenai konsep dasar media pembelajaran dalam bahasa yaitu berupa suatu instrumen fisik *software* yang diambil dari suatu sumber yang dimanfaatkan oleh pengajar untuk menyampaikan

informasi atau materi kepada sehingga terjadi interaksi dan mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan dampak dalam mempertinggi efektivitas pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Pelaksanaan pembelajaran di kelas X KL 1 SMKN 1 Wonoasri pada materi Menulis Teks Anekdot dapat dilihat pada gambar berikut.



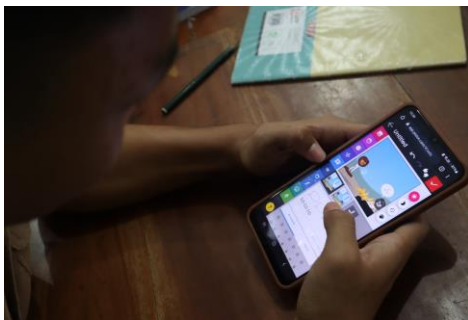
Gambar 1. Dokumentasi KBM

Terdapat tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan media *Pixton*. Sebelum memulai proses kegiatan belajar mengajar diperlukan sebuah perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh guru dalam sebuah perangkat ajar berupa Modul Ajar sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Adapun perangkat pembelajaran yang akan dipersiapkan oleh guru diantaranya adalah Modul Ajar, buku teks, bahan ajar, daftar presensi, media pembelajaran, dan daftar nilai siswa.

Dalam proses pelaksanaan penerapan media pembelajaran berupa media *Pixton* dalam materi teks anekdot guru diharapkan memperhatikan ketepatan dalam

penerapan aktivitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, minat hasil belajar siswa, pengukuran alokasi waktu, dan proses penilaian lembar penugasan pada siswa. Hal ini menjadi pokok dalam sebuah penerapan pembelajaran yang efektif.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SMKN 1 Wonoasri sudah selaras dengan ditetapkan SMKN 1 Wonoasri sebagai SMK pusat keunggulan berbasis teknologi yang menggunakan ICT dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Berikut salah satu hasil dokumentasi pada saat siswa menggunakan media *Pixton*



Gambar 2. Siswa mengakses *Pixton*

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan media berbasis digital seperti *Google Class Room*, *Kahoot* dan *Quiziz* sebagai media pembelajaran. Hasil penerapan media *Pixton* menunjukkan keberhasilan siswa dalam memahami penjelasan yang diberikan oleh guru bahasa Indonesia sehingga tujuan pembelajaran dalam menulis anekdot dapat tercapai dengan baik. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil

wawancara kepada peserta didik sebagai berikut.

Peneliti: “Bagaimana pendapat kamu mengenai penggunaan media *Pixton* sebagai media pembelajaran menulis teks anekdot?”

Dewan Narendra: “Saya sangat suka karena dapat menambah pengalaman juga karena baru tau ada media *Pixton* bisa digunakan untuk membuat komik.”

Peneliti: “Apakah kamu merasa kesulitan dalam mempelajari keterampilan menulis teks anekdot setelah menggunakan media *Pixton*?”

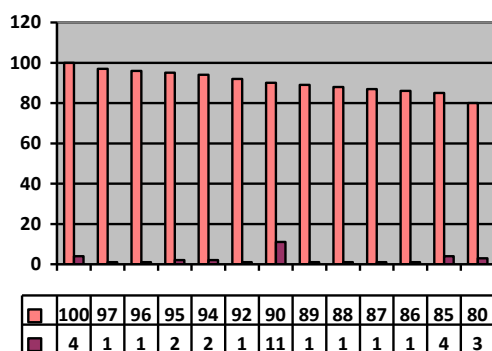
Dewan Narendra: “Tidak merasa kesulitan, malah merasa terbantu dan lebih mudah.” (LHWS, P2, Mei 2023)

Hasil dari wawancara terhadap peserta didik tersebut yang sangat mendukung pada penerapan media *Pixton* dalam menulis anekdot sangat baik dan relevan sehingga memberikan motivasi kepada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seperti jawaban yang diberikan siswa bernama Dewan Nardiansyah kepada peneliti pada saat wawancara berlangsung. Siswa bernama Dewan Nardiansyah menyatakan bahwa siswa sangat suka dan termotivasi dengan adanya penggunaan media *Pixton* sebagai media pembelajaran menulis anekdot dikarenakan dapat menambah wawasan pengetahuan.

B. Minat Siswa Kelas X KL 1 SMKN 1 Wonoasri Kab. Madiun Dalam

Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Menggunakan Media Pixton

Minat siswa terhadap penggunaan media Pixton dapat dilihat dari hasil keseluruhan penilaian guru terhadap lembar penugasan dapat ditemukan nilai rata-rata pada siswa kelas X KL 1 adalah 90 dari 33 siswa yang hadir dan mengerjakan tugas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Minat siswa dapat diketahui dari hasil penilaian lembar tugas siswa dan pelaksanaan wawancara kepada siswa dan guru. Berikut hasil penilaian tugas siswa disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 3. Diagram Penilaian Siswa

Dalam pertanyaan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru mengenai ketertarikan peserta didik saat belajar menggunakan media *Pixton* dan pendapat guru mengenai penggunaan *Pixton* dalam pembelajaran menulis teks anekdot sebagai berikut.

“Mereka sangat tertarik karena media tersebut merupakan hal baru yang belum digunakan pada materi

pembelajaran sebelumnya.” (LHWG-P2, Mei 2023).

“Media ini sudah sesuai penggunaannya dalam pembelajaran menulis teks anekdot karena sebelumnya sudah direferensikan setelah pandemi dan anak-anak bisa mengikutinya dengan baik dan antusias sehingga keberhasilan dalam pembelajaran dapat diharapkan.” (LHWG-P2, Mei 2023).

Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan media *Pixton* dalam pembelajaran menulis teks anekdot sangat tepat, hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada siswa bernama Fahrizal Ilham dan Rivaldo Dava sebagai berikut.

“Pandangan sebagai siswa dalam memakai *Pixton* itu melatih kreatifitas dan memudahkan membuat komik anekdot, memudahkan dalam memahami materinya.” (LHWS-P2, Mei 2023).

“Mudah dalam penggunaannya namun hanya diberi waktu terbatas, fitur-fiturnya mudah dipahami dan aplikasi ini sesuai jika digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot.” (LHWS-P2, Mei 2023).

Hasil penilaian siswa dengan presentase nilai atas dapat dilihat dari siswa bernama Ridho Ali, Noufal Setya, dan Fahril Reyno, siswa

mendapatkan nilai 100, kemudian untuk perolehan nilai sedang dapat dilihat dari siswa bernama Riandika Adam Saputra mendapatkan nilai 90, dan nilai tingkat bawah yang diberikan guru adalah nilai 80, hal ini terlihat dari hasil pengerjaan siswa bernama Muhammad Alwi.

C. Kendala-Kendala Yang Terjadi Pada Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Pixton*

Penggunaan media *Pixton* sebagai media pembelajaran yang digunakan di kelas X KL 1 menemukan sedikit kendala yakni terdapat kendala pada jaringan yang ditemui pada saat penggunaan media *Pixton* dalam pembelajaran anekdot. Kendala ini dialami oleh siswa bernama Khoirul Fajar yang mengalami kesulitan melakukan akses Log In pada laman media *Pixton* sehingga harus menggunakan akses VPN.

Selanjutnya kendala kedua yang ditemui pada saat penggunaan media *Pixton* yaitu siswa bernama Riandhika Adam, hal ini dapat dilihat pada lembar observasi aktivitas siswa pada saat penelitian dimana siswa mengalami kendala pada gawai yang digunakan pada saat akan menyimpan hasil komik yang telah selesai dikerjakan pada situs *Pixton*, sehingga hasil pengerjaan tidak dapat muncul pada bagian akhir. Namun akhirnya data yang sudah dibuat dapat kembali sehingga siswa tidak perlu mengulang kembali

untuk membuat anekdot dalam bentuk komik digital menggunakan situs *Pixton*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia tepatnya pada siswa kelas X KL 1 SMKN 1 Wonoasri Kabupaten Madiun, dapat disimpulkan dalam beberapa hal sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan media *Pixton* pada siswa kelas X KL 1 SMKN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2022/2023 dapat dikatakan sangat baik, hal ini dapat diketahui dari hasil data peneliti meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan angket yang menunjukkan bahwa siswa sangat termotivasi dan memberikan semangat dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.
2. Minat siswa dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penguasaan peserta didik terhadap penggunaan media *Pixton* dalam penugasan membuat anekdot dalam bentuk komik digital sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata 90 pada siswa kelas X KL 1 SMKN 1 Wonoasri. Dari nilai KKM sebesar 75 yang telah ditentukan pihak sekolah, hasil penelitian

ini menunjukkan persentase sebesar 100% dari 33 Siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Kendala-kendala yang ditemui pada saat pelaksanaan penerapan media *Pixton* dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X KL 1 SMKN 1 Wonoasri terdapat dua kendala yang dialami oleh siswa yaitu pertama, adanya kesulitan jaringan pada saat akses *Log In* akun *Pixton* dan kendala kedua adalah kurangnya penguasaan ejaan kata pada peserta didik pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran pada penugasan membuat teks anekdot.

REFERENSI

- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Iskandar (2012), *Psikologi Pendidikan*, Ciputat: Gaung Persada Press
- Kebol, J.Y., & Yusta, E. (2019). Siswa Kelas X Smak Santu Thomas Aquinas Ruteng. *Menulis Teks Anekdote*, 2(1), 1–11. [file:///C:/Users/user/Downloads/541-Article Text-1170-1-10-20200613.pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/541-Article%20Text-1170-1-10-20200613.pdf)
- Kurniawan, D. T., Tresnawati, N., & Maryanti, S. (2019). Implementasi Aplikasi *Pixton* Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Pembuatan Bahan Ajar Digital Dalam Bentuk Komik Untuk Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.33603/cjiipd.v2i2.2205>
- Mustakim. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Pixton Berbasis Pendekatan Kontekstual Di Madrasah Tsanawiyah Al-Furqon Kota Jambi*. Jambi: Program Studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
- Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Prenamedia Grup, 2015.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>