

Ankafiks: Inovasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Animasi dalam Menulis Karya Fiksi pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan

Ayu Trisnawati, Mochamad Arifin Alatas, Iswah Adriana

Universitas Islam Negeri Madura
trisnawatiayu022@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

This research is motivated by the low interest and skills in writing fictional works of grade VIII students of SMPN 1 Larangan Pamekasan due to the use of less interesting and conventional learning media. This study aims to describe the innovation of animated video-based learning media called Ankafiks (Animated Fiction Works) in improving students' ability to write fictional works. The approach used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation and interviews. The results of the study showed that the use of Ankafiks media increased students' enthusiasm for learning, made it easier to understand the structure and elements of fictional works, and encouraged students' creativity in writing short stories. This media also received positive responses from teachers and students regarding content, visual appearance, and ease of use. Thus, Ankafiks is worthy of being an alternative innovative digital learning media in improving fiction writing skills in junior high school students.

Keywords: Ankafiks, animated videos, writing fiction, learning media innovation.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan keterampilan menulis karya fiksi siswa kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi media pembelajaran berbasis video animasi bernama Ankafiks (Animasi Karya Fiksi) dalam meningkatkan kemampuan menulis karya fiksi siswa. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Ankafiks meningkatkan antusiasme belajar siswa, mempermudah pemahaman struktur serta unsur karya fiksi, dan mendorong kreativitas siswa dalam menulis cerita pendek. Media ini juga mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa terkait isi, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan. Dengan demikian, Ankafiks layak dijadikan alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dalam meningkatkan keterampilan menulis karya fiksi pada siswa SMP.

Kata kunci: Ankafiks, video animasi, menulis karya fiksi, inovasi media pembelajaran.

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series p-ISSN 2620-9284
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, proses pembelajaran dituntut untuk bertransformasi mengikuti perkembangan teknologi guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik bagi peserta didik. Salah satu tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis karya fiksi, adalah rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengekspresikan ide secara kreatif dan terstruktur. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain metode pembelajaran yang masih konvensional serta kurangnya media pembelajaran yang mampu merangsang imajinasi siswa.

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengarahkan dan membentuk perilaku peserta didik ke arah yang lebih positif (Bawamenewi, dkk, 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP mencakup keterampilan memahami dan mengapresiasi karya fiksi, seperti cerpen, novel, dan drama. Dalam konteks pembelajaran, media merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik guna mendukung pencapaian tujuan pendidikan (Pasaribu, 2021). Dengan demikian, penggunaan media dalam pembelajaran menjadi aspek penting untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Terutama dalam pembelajaran karya fiksi, media yang tepat dapat membantu siswa lebih mudah memahami isi, nilai-nilai, serta pesan moral yang terkandung dalam sebuah cerita. Salah satu media yang kini banyak digunakan adalah media digital seperti video animasi, karena mampu menyajikan materi secara visual dan dinamis sehingga meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada penelitian ini media yang digunakan yaitu berupa video animasi. Ankafiks (Animasi Karya Fiksi) hadir sebagai solusi inovatif berupa media pembelajaran video animasi yang dirancang untuk mendukung keterampilan menulis fiksi di kalangan siswa kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara visual dan menarik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan daya imajinasi serta kemampuan berpikir naratif secara lebih sistematis.

Peneliti berencana menguji penggunaan media audio visual berupa video animasi cerita rakyat yang diambil dari YouTube. Penggunaan media ini ditujukan untuk menarik perhatian dan fokus siswa serta mendukung pemahaman mereka dalam menyerap materi. Visual yang menarik dipadukan dengan audio yang sesuai diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami cara menulis karya fiksi dengan lebih baik (Rahayu, 2024). Selain itu, siswa juga dapat lebih mudah memahami alur cerita, penokohan, serta latar cerita yang menjadi dasar dalam menulis karya fiksi.

Video animasi sebagai media pembelajaran merupakan bentuk media audio visual yang memanfaatkan gambar bergerak atau animasi untuk menyampaikan informasi atau menjelaskan suatu konsep. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui tampilan visual yang dinamis dan bergerak (Prawesti, dkk, 2019). Hal ini tentunya sangat membantu dalam meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa, terutama dalam memahami materi. Selain itu, video animasi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, karena siswa dapat melihat langsung visualisasi dari konsep yang sedang dipelajari, sehingga proses internalisasi pengetahuan menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Adapun tiga penelitian yang serupa juga pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Pertama, penelitian yang dianggap serupa dilakukan oleh (Syavitri, 2024) pada skripsinya yang berjudul *Penggunaan Model Project Based Learning berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian pada Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pelaksanaan pembelajaran dengan model *project based learning* berjalan baik dan mengikuti tahapan sintaknya. Video animasi "Harimau Pemakan Durian" digunakan pada tahap

perencanaan pembuatan proyek. Hasil tugas menulis siswa menunjukkan kesesuaian dengan kriteria penilaian yang ditetapkan. Penelitian kedua dilakukan oleh (Prayani, dkk, 2022) dalam artikelnya yang berjudul *Penerapan Strategi Pembelajaran Group Investigation dengan Bantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII E SMP Negeri 1 Tembuku*. Metode yang digunakan yaitu tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai menulis teks narasi siswa kelas VII E SMP Negeri 1 Tembuku meningkat dari 65 pada refleksi awal menjadi 72,2 pada siklus I, dan 86,1 pada siklus II. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan nilai sebesar 21,1%. Penelitian ketiga dilakukan oleh (Maraya, dkk, 2022) dalam artikelnya yang berjudul *Pengaruh Media Animasi dan Video dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Katolik Rajawali Makassar*. Menggunakan metode statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan media animasi dan video sangat berpengaruh terhadap pembelajaran menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Katolik Rajawali, dengan rata-rata nilai 87. Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan tiga penelitian sebelumnya karena sama-sama menggunakan video animasi untuk meningkatkan kemampuan menulis fiksi siswa SMP. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan tiga penelitian sebelumnya terletak pada jenis teks fiksi yang digunakan, yaitu cerita rakyat, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan fabel, narasi, dan fantasi. Pada penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas VIII, sementara penelitian sebelumnya fokus pada siswa kelas VII.

Melalui penelitian ini, maka tujuan penulis ingin mengkaji penerapan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis karya fiksi, serta untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan media AnkaFiks dalam menulis karya fiksi di kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran nyata bagi guru dalam mengoptimalkan media digital. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menjadi acuan bagi pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif di masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan menggambarkan dan memahami fenomena secara mendalam berdasarkan data non-numerik seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi (Anggito, 2018), yang bertujuan untuk menggambarkan efektivitas media video animasi AnkaFiks dalam pembelajaran menulis karya fiksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Larangan Pamekasan dengan jumlah 20 siswa, khususnya pada kelas yang melaksanakan pembelajaran menulis karya fiksi dengan menggunakan media digital berbasis video animasi AnkaFiks.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara. Observasi dilakukan secara langsung untuk memantau jalannya proses pembelajaran di kelas, sedangkan wawancara dilakukan kepada salah satu guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII, guna menggali persepsi mereka mengenai pemanfaatan media AnkaFiks dalam kegiatan menulis karya fiksi. Hasil wawancara tersebut kemudian dianalisis untuk memperoleh informasi secara mendalam, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian (Mamik, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk melatih peserta didik agar memiliki keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar (Ali, 2020). Keterampilan tersebut mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan

menulis yang perlu dikuasai untuk mendukung proses belajar serta komunikasi sehari-hari.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang mampu menyampaikan pesan melalui berbagai jalur, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi siswa. Hal ini bertujuan untuk mendorong terciptanya proses belajar yang efektif, memungkinkan siswa memperoleh informasi baru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Daniyati, dkk, 2023). Pemilihan media yang tepat sangat penting agar materi pelajaran lebih mudah dipahami dan menarik minat belajar siswa. Media yang sesuai itulah yang membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan efisien.

Video animasi sebagai media pembelajaran merupakan alat bantu visual dan audio yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yang memadukan unsur animasi, suara, dan teks untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik (Prasetyo, dan Imam, 2017). Penggunaan video animasi dalam media pembelajaran digital seperti Ankafiks diharapkan dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam menulis karya fiksi. Melalui tampilan visual yang menarik dan alur cerita yang disesuaikan dengan dunia siswa di tingkat SMP, sehingga siswa lebih mudah memahami struktur dan gaya penulisan fiksi secara menyenangkan.

Media animasi merupakan tayangan film atau cerita video yang mampu menarik minat belajar siswa, karena media audio visual berbentuk animasi memiliki keunggulan berupa perpaduan suara dan gambar yang jelas dan mencolok (Rahmatiah, 2024). Ketika peserta didik menonton tayangan animasi, mereka cenderung lebih tertarik dan tidak mudah merasa jenuh, jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media atau hanya mengandalkan metode ceramah.

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang secara umum dianggap paling sulit untuk dikuasai. Aktivitas ini merupakan proses berpikir yang aktif, membangun, dan penuh makna. Dengan kata lain, kemampuan menulis hanya bisa dilakukan oleh seseorang yang menggerakkan fungsi otaknya untuk menggali ide dari apa yang dilihat, dirasakan, didengar, dibaca, atau dari ingatan pribadi maupun peristiwa-peristiwa masa lalu (Atmojo, 2020). Dalam konteks pembelajaran menulis karya fiksi, dibutuhkan media yang mampu merangsang imajinasi dan mempermudah siswa menuangkan ide ke dalam tulisan. Video animasi inilah sebagai media digital dapat menjadi solusi inovatif untuk membantu siswa mengembangkan kreativitas dan memahami alur cerita dengan lebih jelas.

1. Penerapan Media Pembelajaran Ankafiks dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karya Fiksi pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan

Berdasarkan hasil penelitian Ankafiks: Inovasi Media Pembelajaran Video Animasi dalam Menulis Karya Fiksi Kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan, media video animasi dirancang sebagai sarana untuk membantu siswa dalam memahami struktur dan alur penulisan karya fiksi. Media ini dikembangkan agar siswa tidak hanya belajar melalui teks, tetapi juga melalui visualisasi cerita yang menarik dan mudah dipahami.

Penggunaan video animasi bertujuan untuk merangsang imajinasi siswa serta meningkatkan daya tarik terhadap materi pembelajaran menulis karya fiksi. Media ini dipadukan dengan kegiatan menulis cerita pendek yang berbasis pada isi video yang telah ditonton siswa.

Pelaksanaan pembelajaran dengan media video animasi dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pada tahap pertama, siswa diminta menonton video animasi berdurasi pendek yang mengandung unsur-unsur fiksi seperti tokoh, latar, konflik, dan amanat. Pada tahap kedua, siswa mendiskusikan isi video tersebut bersama guru dan teman-temannya. Kemudian, pada tahap ketiga, siswa menulis cerita pendek yang terinspirasi dari video animasi yang telah ditonton.



Gambar 1. Siswa sedang menyimak video animasi karya fiksi di YouTube

Penggunaan media video animasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi siswa untuk menulis. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan kualitas teks fiksi yang ditulis siswa. setelah pembelajaran menggunakan video animasi.

Berikut adalah kutipan hasil wawancara dengan Ibu H.A., guru Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Larangan Pamekasan:

H.A.: *"Selama ini, banyak siswa kesulitan memulai menulis karena mereka tidak tahu harus menulis tentang apa. Tapi dengan menonton video animasi terlebih dahulu, mereka jadi punya gambaran cerita yang lebih jelas. Dari situ, mereka bisa mengembangkan cerita versi mereka sendiri."*

Lebih lanjut, beliau menyampaikan:

H.A.: *"Saya melihat perubahan yang cukup signifikan. Anak-anak lebih antusias dan imajinatif dalam menulis setelah menonton video. Mereka juga lebih memahami struktur cerita karena dalam video animasi sudah tampak alur, tokoh, dan konflik yang bisa mereka tiru atau kembangkan."*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa inovasi media video animasi sangat membantu dalam proses pembelajaran menulis karya fiksi. Tidak hanya sebagai media bantu visual, video animasi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menyusun teks secara menarik. lebih terstruktur dan menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan, diperoleh data berikut:

M.R.: *"Menurut saya, belajar pakai video animasi itu lebih seru dan gampang dimengerti. Soalnya saya bisa langsung lihat tokohnya kayak gimana, terus jalan ceritanya juga lebih kebayang. Jadi waktu nulis cerpen, saya tidak bingung mulai dari mana. Biasanya kalau cuma baca contoh di buku, saya suka bingung sendiri mau bikin cerita tentang apa."*

Pernyataan siswa menunjukkan bahwa tersebut media AnkaFiks tidak hanya memberikan motivasi dan kesenangan dalam belajar, namun juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur cerita fiksi dan. mengembangkan keterampilan menulis yang lebih kreatif dan terarah. Selain itu, media ini juga. dapat

menjadi sarana evaluasi yang efektif dalam aspek kognitif maupun psikomotorik, khususnya dalam pembelajaran menulis karya fiksi.

Kesulitan semakin meningkat ketika siswa diminta menulis cerita fiksi. Karya fiksi sendiri merupakan bentuk tulisan yang menyajikan cerita imajinatif, bukan berdasarkan fakta sejarah atau ilmiah. Dengan kata lain, fiksi adalah hasil karangan yang mengandung kisah atau cerita yang dibangun dari imajinasi penulisnya (S.M., 2020). Namun, rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam menulis fiksi menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik, seperti Ankafiks, sebuah media digital berbasis video animasi yang dirancang untuk membantu siswa kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan dalam mengembangkan ide dan menulis cerita fiksi secara kreatif.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media Ankafiks dalam Menulis Karya Fiksi di Kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan

Penerapan media Ankafiks dalam pembelajaran menulis karya fiksi di kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan didukung oleh beberapa faktor penting. Salah satu faktor pendukungnya adalah minat siswa terhadap media visual seperti video animasi yang dinilai lebih menarik dan tidak membosankan. Siswa merasa lebih mudah memahami materi saat disajikan melalui tampilan yang menarik secara visual dan audio. Selain itu, sebagian besar siswa juga sudah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti handphone, sehingga media Ankafiks bisa diakses dengan mudah. Materi yang disampaikan pun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menulis fiksi karena menyajikan alur, tokoh, dan latar cerita dengan lebih jelas. Dukungan dari guru Bahasa Indonesia yang terbuka terhadap inovasi juga menjadi faktor penting karena guru ikut aktif dalam menerapkan media ini di kelas. Fasilitas sekolah yang cukup memadai, seperti LCD dan jaringan internet, juga turut mendukung keberhasilan penerapan media ini.

Namun, dalam pelaksanaannya juga terdapat beberapa hambatan. Salah satu kendala yang dihadapi adalah tidak semua siswa memiliki akses internet yang lancar di rumah, sehingga sulit jika pembelajaran dilanjutkan secara mandiri di luar kelas. Selain itu, masih ada sebagian siswa yang belum terbiasa atau kurang menguasai penggunaan media digital untuk kegiatan belajar, sehingga membutuhkan waktu untuk beradaptasi. Faktor-faktor ini menjadi tantangan yang perlu diperhatikan agar media Ankafiks dapat diterapkan secara maksimal dan merata kepada seluruh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan, penggunaan media video animasi dipilih karena dinilai efektif dalam menstimulasi daya imajinatif siswa serta memudahkan pemahaman terhadap struktur dan unsur karya fiksi. Video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk menulis.

Media ini juga membantu siswa yang kesulitan dalam memulai tulisan karena belum memiliki gambaran cerita yang jelas. Dengan menonton video animasi, siswa mendapat visualisasi cerita yang kemudian memicu ide-ide baru untuk dituangkan dalam bentuk teks naratif.

Dalam wawancara, Ibu H.A., salah satu guru Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Larangan Pamekasan, menyampaikan:

H.A.,: "Video animasi bukan hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tapi juga membantu siswa memahami bagaimana konflik dibangun, bagaimana tokoh berinteraksi, dan bagaimana akhir cerita disusun. Hal ini sulit dicapai jika hanya melalui teks biasa. Bahkan siswa yang biasanya pasif, mulai antusias menulis dan ingin ceritanya dibacakan di kelas."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran tidak hanya menambah daya tarik, tetapi juga memperkuat aspek kognitif siswa dalam menulis. Guru dapat menggunakannya sebagai media pemicu diskusi, eksplorasi karakter, dan pengembangan alur cerita.

Selain itu, media ini juga dianggap relevan dengan kebiasaan digital siswa masa kini, sehingga mereka merasa lebih dekat dan nyaman saat belajar. Penggunaan video animasi juga memberikan ruang ekspresi yang lebih luas, serta membiasakan siswa mengolah gagasan secara kreatif dan logis. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menulis karya fiksi menjadi lebih hidup dan bermakna. Media video animasi turut mendorong pencapaian kompetensi literasi siswa secara utuh, baik dari segi isi, struktur, maupun penyampaian pesan cerita.

Selama proses pembelajaran yang menggunakan media audio visual berupa video animasi, hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa tampak tenang dan memperhatikan materi dengan serius. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran dengan media audio visual terasa menarik dan tidak membuat mereka merasa bosan (Muin, dkk, 2023). Hal ini sejalan dengan tujuan penggunaan media AnkaFiks, yaitu untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam menuangkan ide-ide kreatif mereka ke dalam bentuk karya fiksi.

Pemanfaatan media video animasi turut mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan konteks. Beberapa keunggulan dari media video animasi adalah:

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b. Bisa diputar berkali-kali jika diperlukan untuk memperjelas pemahaman.
- c. Informasi yang disampaikan tersampaikan dengan cepat dan mudah diingat.
- d. Mengembangkan pemikiran dan pandangan peserta didik.
- e. Melatih kreativitas dan daya imajinasi peserta didik.
- f. Menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan cara yang lebih nyata dan mudah dipahami.
- g. Dapat berfungsi media utama sebagai dalam mendokumentasikan realitas sosial yang akan dianalisis di dalam kelas.
- h. Dapat berfungsi sebagai pencerita yang mendorong kreativitas peserta didik dalam mengungkapkan ide-ide mereka.

Kelemahan penggunaan media video animasi antara lain biaya yang cukup tinggi untuk pemanfaatannya, serta kebutuhan perangkat pendukung seperti pemutar video, layar untuk kelas besar, LCD, dan peralatan lainnya (Prastika, 2023). Meskipun demikian, inovasi media AnkaFiks tetap menjadi alternatif yang efektif karena mampu meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam menulis karya fiksi secara lebih interaktif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital AnkaFiks yang berbasis video animasi mampu meningkatkan keterampilan menulis karya fiksi siswa kelas VIII SMPN 1 Larangan Pamekasan. Media ini membantu siswa dalam memahami struktur dan unsur-unsur cerita fiksi secara visual dan menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Pembelajaran dengan AnkaFiks mendorong siswa untuk berpikir kreatif, membangun alur cerita yang lebih terstruktur, serta memunculkan antusiasme tinggi dalam kegiatan menulis.

Selain itu, keberhasilan penerapan media AnkaFiks juga ditunjang oleh minat siswa terhadap tayangan animasi, kebiasaan menggunakan perangkat digital, serta dukungan dari guru dan fasilitas sekolah. Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan akses internet di luar kelas dan kemampuan literasi

digital yang belum merata di antara siswa. Meskipun demikian, media AnkaFiks tetap menjadi alternatif yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran menulis fiksi, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan dunia digital siswa masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. (2020). "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar ". Vol.3, No.1. Palembang: *PERNIK Jurnal PAUD*.
- Anggito, Albi & Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Atmojo, Eko Rujito Dwi. (2020). "Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar". Vol. 1, No. 3. Yogyakarta: *Jurnal Abdidas*.
- Bawamenewi, Arozatulo_____. (2024). *Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bali: CV. Intelektual Manifes Media.
- Daniyati, Ani_____. (2023). "Konsep Dasar Media Pembelajaran". Vol.1, No.1. Purwakarta: *Journal of Student Research (JSR)*.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Maraya, Priskilia Ratu_____. (2022). "Pengaruh Media Animasi dan Video dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi pada Siswa Kelas VII SMP Katolik Rajawali Makassar". Vol. 18, No. 1. Makassar: *Fon Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- M.S., Shienny. (2020). *Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi (Ilustrasi Sebagai Elemen Desain Dalam Karya Fiksi)*. Surabaya: Penerbit Universitas Ciputra.
- Muin, Hajrawati_____. (2023). "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Teks Cerita Rakyat". Vol.1, No.2. Makassar: *Indonesian Language Teaching & Literature*.
- Pasaribu, Oktavia Lestari. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan: Umsu Press.
- Prasetyo, Bismo & Imam Baehaqie. (2017). "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi". Vol.6, No.2. Semarang: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Prastika, Dita Ajeng. (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar IPA Kelas IV MIM Hadimulyo Metro". Lampung.
- Prawesti, Larasati Nur Indah_____. (2019). *Media Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Prayani, Ni Made Cici_____. (2022). "Penerapan Strategi Pembelajaran Group Investigation dengan Bantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII E SMP Negeri 1 Tembuku". Buleleng: *Journal Undiksha*.
- Rahayu, Putri. (2024). "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Menulis Teks Ulasan Karya Fiksi pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 11 Kota Jambi". Jambi: *Diss. Universitas Jambi*.
- Rahmatiah. (2024). "Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Video Animasi Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi Peserta Didik". Vol. 2, No. 4. Makassar: *BLAZE Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*.
- Syavitri, Suci. (2024). "Penggunaan Model Project Based Learning berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian pada Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tanjung Jabung Timur". Jambi: *Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP*.

