

Efektivitas Media *E-Paper* sebagai Wahana Produktifitas Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Moral

The Effectiveness of E-Paper as A Medium for Productivity in Increasing The Ability to Write Moral Stories

Sisi Rosida

Universitas Pembangunan Panca Budi

Pos-el: sisi@dosen.pancabudi.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 16 Juni 2021 Direvisi Akhir Tanggal 05 Desember 2021—Disetujui Tanggal 12 Desember 2021

doi: [10.26499/mm.v19i2.3724](https://doi.org/10.26499/mm.v19i2.3724)

Abstrak

Belajar sastra secara digital memudahkan penanaman nilai-nilai karakter bagi siswa. Pembelajaran menulis cerita moral sebagai alternatif potensial mencontoh perilaku baik, menumbuhkan apresiasi sastra melalui publikasi menulis cerita moral. Penelitian ini mengkaji keefektifan media *e-paper* meningkatkan kemampuan menulis cerita moral dan produktivitas siswa dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini deskriptif kuantitatif menggunakan *pre-experimental designs*, berbentuk *one-group pretest-postes design*. Pada pengumpulan data digunakan test tertulis dan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan (1) media *e-paper* terbilang efektif meningkatkan kemampuan menulis cerita moral. 2) proses pembelajaran melibatkan *e-paper* sebagai media produktivitas siswa dalam menulis cerita moral, ditelaah dari publikasi hasil belajar siswa yang terbit di media massa.

Kata-kata kunci: *e-paper*, produktivitas, cerita moral, karakter

Abstract

Learning literature in the digital form makes instilling character values in students easier. Learning to write moral stories as a potential alternative to imitating good behavior may foster literary appreciation through the publication of the results of writing moral stories. This study examined the effectiveness of e-paper in improving the ability to write moral stories and students' productivity in learning. The type of this study was quantitative-descriptive research using a pre-experimental design, specifically in the form of a one-group pretest-posttest design. In this study, data were collected using a written test and documentation. The results showed that (1) e-paper was effective in improving the ability to write moral stories. (2) the learning process involved e-paper as a medium for student productivity in writing moral stories, as reviewed from students' learning outcomes published in the mass media.

Keywords: *e-paper*, productivity, moral stories, character

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari beberapa aspek keretampilan, yaitu: berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Keterampilan menulis dinilai sebagai aspek paling kompleks, yaitu menuangkan gagasan, pikiran, dan tanggapan terhadap sesuatu, kemudian menuangkannya ke dalam bentuk tulisan.

Hambatan siswa dalam aktivitas menulisnya menjadi kelemahan dalam memproduksi teks sastra, khususnya pada pembelajaran cerita moral. Belajar cerita moral di sekolah diharapkan mampu membentuk manusia memiliki kepekaan dalam dirinya, berwawasan, rasa cinta pada binatang, dan memiliki bekal batiniah yang tinggi dalam memaknai kehidupan. Menulis adalah suatu proses kreatif di mana kita menuangkan pikiran dan gagasan melalui bahasa tulis sebagai medianya (Sari et al., 2019)

Setelah membaca dan mempelajari cerita moral, siswa diharapkan mengikuti karakter tokohnya. Cerita moral menjadi salah satu sarana potensial untuk menanamkan nilai-nilai di kehidupan manusia. Siswa dapat belajar dan mencontoh karakter baik dari binatang sebagai teladan yang memiliki sifat terpuji.

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu bidang yang dapat membentuk nilai karakter pada siswa melalui teks. Teks-teks yang bermuatan karakter berupa teks sastra. Cerita moral adalah salah satu teks sastra yang menitikberatkan nilai-nilai karakter dibandingkan sastra lain, seperti puisi, pantun, dan cerpen. Hal ini didasari oleh cerita moral termasuk dalam kategori cerita yang mudah dipahami karena menggunakan binatang sebagai tokoh utama (Reza, 2020).

Saat ini, nilai siswa belum mampu menulis cerita moral. Pada saat observasi, adanya pengakuan dari beberapa siswa, yakni hambatan paling besar saat belajar cerita moral adalah pembelajaran yang bersifat monoton. *Pertama*, pembelajaran monoton membuat siswa cepat bosan, terkesan menyulitkan. *Kedua*, siswa tidak dilatih secara mandiri, sehingga keterampilan menulis tidak berjalan maksimal.

Peran guru sebagai fasilitator tentu menitikberatkan pada metode dan media pembelajaran yang menarik. Hal ini memberi pengaruh besar terhadap keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk merangsang pengetahuan siswa, perhatian, dan keterampilannya, sehingga mewujudkan tujuan pembelajaran (Mutia, 2020)

Langkah awal yang harus segera dipecahkan yaitu bagaimanakah media yang sesuai kebutuhan siswa untuk meningkatkan keterampilan menulisnya, kemudian media apa yang sesuai sebagai sarana publikasi hasil belajar siswa. Maka, digunakan media *e-paper* sebagai koran digital yang membantu guru dalam proses mengajar dan memfasilitasi keterampilan menulis siswa. *E-paper* yang dipilih pada kajian ini adalah *E-Paper Analisa Daily*.

Berdasarkan fenomena kecanggihan teknologi yang muncul, di mana format koran cetak yang di transformasi ke bentuk digital atau biasa di sebut koran elektronik. Salah satunya laman berita digital dari Harian Analisa bernama *E-paper Analisa Daily*. Koran digital ini mengadopsi *Portable Document Format (PDF)* yang telah dikembangkan oleh Adobe System1, sehingga tampilannya

akan menyerupai versi cetak. Kita dapat mengakses media *e-paper* dengan cara *log in* pada laman *website* <http://harian.analisadaily.com/epaper>, dilanjutkan masuk ke bagian domain serta mengisi tanggal *e-paper* yang diinginkan. Selanjutnya diarahkan untuk melakukan registrasi sebelum menuju *paper* siap baca. Saat ini, sistem yang digunakan pada *E-paper Analisa Daily* tidak berbayar, namun *paper* dapat diakses di atas pukul 11.00 siang, sedangkan bagi pembaca dengan sistem berlangganan dapat mengakses *e-paper* ini tanpa batas waktu.

Revolusi digital mengubah cara pandang manusia dalam memandang segala urusan yang saat ini serba digital, termasuk dalam hal pembelajaran. Revolusi digital ini pun sangat bergantung pada pola hidup seseorang terutama dalam hal mengakses informasi yang tepat guna pemanfaatan media pembelajaran. Keberadaan media *e-paper* sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat. Selain itu, *e-paper* merupakan bentuk adopsi elektronik lebih mudah diakses di *smartphone* siswa sebagai bahan bacaan, sebab generasi muda lebih tertarik pada online yang dapat diakses dari *smartphone* miliknya dibanding versi cetak.

Materi cerita moral tentu membutuhkan visualisasi pembaca, serta mendemonstrasikan hal-hal menarik seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, baik suasana lingkungan sekitar membutuhkan suatu peran media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran paling baik untuk hal tersebut adalah pemanfaatan media elektronik. Keterampilan mengarang cerita

moral melalui media animasi diasumsikan dapat mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita moral (Mutia, 2020).

Pembelajaran melalui media *e-paper* yang berbasis *web* membentuk siswa belajar mandiri dalam proses belajarnya. Pembelajaran menulis cerita moral menggunakan media *e-paper* akan memberikan pengalaman belajar produktif kepada siswa, sehingga siswa dapat mengirim karyanya ke koran digital untuk berbagi cerita pada teman dan rekan sebaya.

Hasil belajar siswa menunjukkan kategori optimal dengan peningkatan belajar sebesar 24,6 %. Keberhasilan media *e-paper* meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerita moral dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} (t_{hitung} 17,2 > 1,856 t_{tabel})$. Keterampilan menulis yang dimiliki siswa ternyata mampu menembus media massa, yakni dari kelima cerita moral dikirim ke media massa, dua diantaranya telah terbit di *E-Paper Analisa Daily*, dengan judul *Persahabatan Hewan Kurban* karya Astri, dan judul *Beruang dan Lebah* karya Cintya. Pembelajaran melibatkan media *e-paper* ternyata menghasilkan karya yang layak dimuat oleh surat kabar digital (*e-paper*) yang juga berperan sebagai wahana publikasi. Sebagaimana penelitian serupa *Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kutacane Tahun Pembelajaran 2019/2020*, di mana pada proses pembelajaran mengalami peningkatan pada tes akhir yaitu sebesar 79.68, termasuk dalam kategori baik. Kemudian di dapat nilai dari t_{hitung} yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,24 > 2,03$ maka hipotesis diterima

(Mutia, 2020).

Penelitian yang membahas masalah yang sama juga dijelaskan pada judul *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel dengan Metode Discovery Learning melalui Media Gambar Berseri*, di mana peningkatan kualitas hasil menulis dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra-siklus hanya mencapai 70,93 dengan kategori kurang. Saat siklus I mengalami peningkatan menjadi 75 (kategori baik), pada siklus II meningkat kembali hingga 81 (kategori sangat baik). Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II mencapai ketuntasan hingga 93% (Ulfatun et al., 2020).

Pembelajaran menulis cerita moral menggunakan *e-paper* diharapkan memberi peran maksimal dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita moral, membentuk siswa menjadi sosok produktif, dan berkarakter. Maka, mengkaji efektivitas media *e-paper* terhadap keterampilan menulis siswa, serta bagaimana peran *e-paper* sebagai media pembelajaran yang berfungsi ganda, yaitu sebagai media pembelajaran dan sarana publikasi hasil belajar siswa yang bermanfaat untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Penanaman karakter dan budi pekerti dari usia dini akan memperbaiki keadaan generasi penerus bangsa.

LANDASAN TEORI

Surat kabar *online* merupakan kelanjutan perkembangan dari berbagai unit informasi menemukan lompatan versi ketiga, sebagai versi *E-Paper*. Media ini mensimulasikan halaman cetak dalam skala yang lebih kecil. Simulasi digital dari edisi cetak memungkinkan halaman dan artikel tertentu untuk diambil dengan

mengkliknya.

Selain faktor-faktor yang berasal dari pembaca dan organisasi media yang meningkatkan popularitas surat kabar digital, perkembangan teknologi internet juga turut memengaruhi perkembangan media informasi, seperti: perkembangan media *online*, perkembangan perangkat mobile dan *smartphone*, akses mobile internet, teknologi jaringan selular (*wireless broadband*), dan perkembangan jaringan media sosial (Swan, 2012).

E-paper menjadi lintas media atau multi *platform* guna memasok konten *online*, yaitu memperluas distribusi berita menarik dari berbagai kalangan. Berfokus pada rubrik-rubrik *online* dari industri surat kabar Inggris. Maka, *e-paper* berpengaruh terhadap sumber daya manusia untuk membangun informasi dan pemahaman yang efektif. (Bucher et al., 2005) diketahui, seluruh perpustakaan dunia saat ini mendigitalkan surat kabar bersejarah mereka dalam bentuk *e-paper*, serta menjadikannya media belajar secara berkala sebagai penelitian. Upaya ini memberikan hasil yang maksimal untuk pemerolehan informasi.

Media *e-paper* dinilai ramah pengguna. Secara data digital file surat kabar online dapat disimpan, diproses, dan diformat secara efektif. Hal inilah yang mengubah cara pandang manusia beralih mengkonsumsi segala urusan serba canggih yang berimbas terhadap pola hidup, terutama pada peserta didik. Keberadaan *e-paper* yang mudah diakses di *smartphone* akan menarik minat pembaca, karena sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mencari sumber pembelajaran.

(Atkinson & Castro, 2011) media ini memungkinkan untuk mengevaluasi

gerakan mata. Studi "*Eyes on the News*" merupakan pengamatan bahwa gambar lebih mudah dilihat di halaman surat kabar *online*. Dengan demikian, resepsi mengikuti sistem berdasarkan kekhasan visual dari gambar melalui judul sampai pada teksnya sendiri. Hal ini tentu sangat berguna untuk pembelajaran yang memerlukan gambar visual seperti teks cerita moral.

Cerita moral sendiri sebagai cerita binatang yang dimaksudkan berperan personifikasi karakter manusia. Binatang-binatang yang dijadikan tokoh cerita dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku sebagaimana halnya manusia. Cerita moral mengandung nilai-nilai karakter maupun etika yang dapat diteladani (Bailey, 2017). Cerita yang termasuk dalam kategori dongeng ini dimanfaatkan sebagai upaya untuk mengasah emosi, menumbuhkan imajinasi anak, serta meningkatkan daya kritis anak. Secara umum, cerita moral bernilai positif dan edukatif, di mana emosi anak diharapkan dapat terkendali, imajinasi berkembang, dan berpikir kritis.

Tubuh cerita moral terdiri dari beberapa struktur, yaitu: (1) orientasi: berupa pengenalan tokoh, latar tempat, suasana, dan waktu; (2) komplikasi: bagian permasalahan, di mana tokoh berhadapan dengan konflik; (3) resolusi: pemecahan masalah; dan (4) koda: pelajaran yang dapat dipetik di akhir cerita (Ulfatun et al., 2020). Secara umum konteks moral ini lebih mengarah pada tokoh hewan mewakili keseluruhan cerita, maka bahasa dalam fabel dimanfaatkan untuk menggambarkan sifat-sifat hewan yang memiliki kemiripan atau kesamaan dengan sifat manusia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif pada metode eksperimen. (Arikunto, 2006) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu yang pada pengumpulan data digunakan sebuah teknik instrument dengan statistik tertentu untuk mengkaji hipotesis. Desain penelitian ini menggunakan *one-group pretes-postes design*, yaitu suatu design yang membandingkan keadaan sebelum diberinya perlakuan. (Arikunto, 2010) berpendapat bahwa *one group pretes and postes desain* merupakan sebuah eksperimen yang menggunakan satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding. Desain model ini, tentu memberikan perlakuan sama disetiap subjek sampel, tanpa mempertimbangkan adanya kemampuan yang dikuasai siswa. Populasi pada penelitian ini berjumlah 38 siswa, di mana keseluruhan siswa digunakan sebagai sampel jenuh (*probability sampling*). Teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan indikator penilaian: (1) isi cerita, (2) struktur teks, (3) tata Bahasa, dan (4) ejaan. Tes tertulis digunakan untuk mengukur hasil belajar menulis cerita moral.

Teknik analisis data merupakan cara atau proses yang dilakukan peneliti untuk mengolah data penelitian untuk mencapai tujuan suatu penelitian. Menurut (Anas Sujono, 2010) teknik analisis data adalah sesuatu yang berkaitan dengan pengolahan data, artinya suatu pekerjaan penyusunan, tahap mengorganisasi data, membuat tabel-tabel, misalnya: tabel distribusi frekuensi, tabel kontingensi yang diperlukan, dan diagram/grafik.

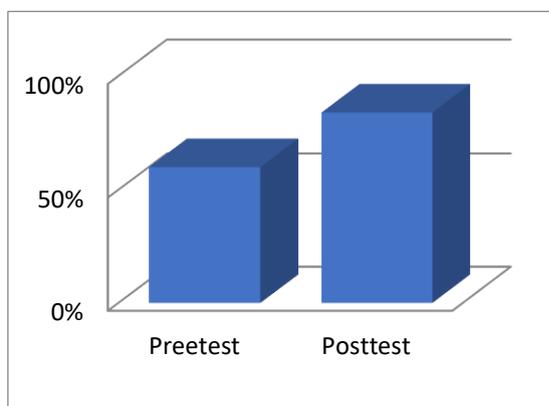
PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini, diperoleh hasil belajar siswa berupa cerita moral. Hasil belajar siswa diukur melalui pretest dan posttest dengan indikator penilaian: (1) isi cerita, (2) struktur teks, (3) tata Bahasa, dan (4) ejaan. Selanjutnya akan dihitung menggunakan uji-t, yang sebelumnya dilaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun data hasil belajar siswa, yaitu:

Tabel 1 Ringkasan Hasil Belajar siswa

Statistik	Pretest	Posttest
Banyak siswa	38	38
Jumlah nilai siswa	2285	3220
Rata-Rata (Mean)	60,13	84,73
Standar Deviasi	6,83	7,07

Dari simpulan tabel hasil belajar di atas, menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam menulis cerita moral pada hasil belajar pretest, dengan nilai rata-rata 60,13. Menyikapi rendahnya kemampuan menulis siswa, dibutuhkan perlakuan berupa media *e-paper*. Setelah perlakuan, hasil belajar siswa pada posttest sebesar 84,73. Adapun peningkatan hasil belajar siswa, lebih jelasnya akan dipaparkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Perbandingan Grafik Pretest dan Posttest

Gambar di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pretest dan posttest dengan selisih 24,6 %. Berdasarkan perhitungan uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} 17,2, sedangkan nilai t_{tabel} 1,856 dengan taraf signifikan 5%. Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , disimpulkan media *e-paper* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita moral.

Penggunaan Media E-Paper pada Pembelajaran Menulis Cerita Moral

Penelitian ini menunjukkan media *e-paper* diukur menggunakan pretest dan posttest. Adapun hasil belajar siswa menulis cerita moral memiliki karakteristik yang berbeda pada masing-masing karya.

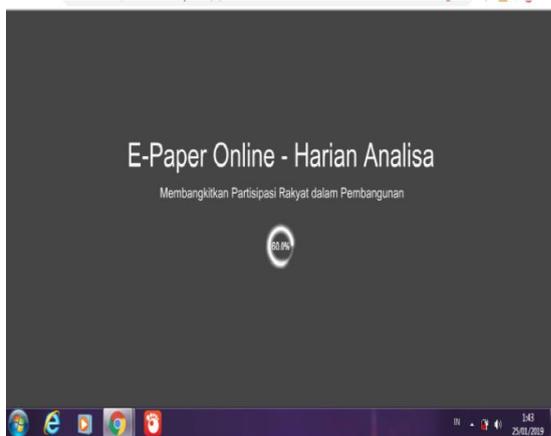
Didapati dari hasil pretest, hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 60,13. Jika diamati dari hasil belajar pretest, siswa belum memahami tujuan utama dari cerita moral. Sebagian besar siswa masih membuat “peran manusia” sebagai “tokoh utama”. Hal ini tentu bertentangan dengan karakteristik cerita moral, di mana menghadirkan binatang-binatang sebagai peran utama pemegang cerita. Peran binatang yang bertingkah laku seperti manusia, sebagaimana ia dapat berpikir, berinteraksi, dan berbicara layaknya manusia.

Menurut (Jayanti et al., 2015) memandang cerita fabel sebagai tokoh binatang liar, peliharaan, binatang kecil seperti kepompong, lebah, maupun kupu-kupu. Pendapat ini menekankan bahwa cerita moral adalah cerita binatang yang mempunyai watak serta dapat berinteraksi layaknya manusia. Adanya sikap universal cerita moral artinya cerita ini ditemui dibelahan masyarakat seluruh dunia.

Umumnya ada seekor binatang khusus yang dijadikan tokoh favorit, misalnya binatang kelinci, kancil, tupai, ular, kera, rubah, dan binatang lainnya. Hal ini bergantung pemilihan penulis. *Setting* dalam cerita moral akan dijadikan sebagai latar belakang cerita untuk menunjuk ke masa lampau (Reistanti, 2017).

Selain itu, hasil belajar siswa tidak mewakili struktur cerita secara berurutan. Terlihat dari karangan siswa rata-rata tidak memaparkan pengenalan tokoh (orientasi) secara rinci. Sementara struktur teks cerita moral memiliki peran penting agar cerita tersusun secara sistematis. Adapun struktur teks cerita moral, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda.

Setelah menganalisis hasil pretest, peneliti memberi perlakuan media pembelajaran, yaitu *e-paper*. *E-paper* merupakan surat kabar digital, di mana informasi diperoleh secara *online*, koran digital ini telah berkembang ke perangkat mobile (*smartphones*), akses mobile internet, dan media sosial. Dalam hal ini, *e-paper* yang dipilih oleh peneliti adalah *E-Paper Analisa Daily*.



Gambar 2. Tampilan Web *E-Paper Analisa Daily*



Gambar 3. Tampilan berita *E-Paper Analisa Daily*

Dianalisis dari adanya perlakuan posttest, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 84,73. Setelah menggunakan media *e-paper*, hasil belajar siswa mengalami perubahan yang signifikan, diantaranya dari segi peulisan. Dikaji dari segi tokoh, semua siswa menggunakan tokoh binatang dikeseluruhan peran. Dari segi kalimat, hasil belajar siswa menggunakan bahasa yang mudah dipahami (baik dan benar), artinya struktur kalimat menggunakan kalimat efektif, lugas, dan tidak ambigu. Cerita moral yang ditulis siswa rata-rata memiliki pesan moral secara tersurat, namun ada beberapa siswa memilih menggunakan pesan moral secara tersirat. Pesan moral ditentukan siswa dari tokoh dan alur cerita. Adapun pesan moral atau pembelajaran nilai karakter yang paling banyak diambil oleh siswa, yaitu: yakni karakter jujur, kreatif, mandiri, dan tanggung jawab. Sesuai dengan karakteristik cerita moral (Jayanti et al., 2015), yaitu: (1) keseluruhan dengan tokoh binatang dengan sikap atau tingkah laku yang menyerupai manusia; (2) cerita bersifat mengajak ke arah kebaikan pada semua orang, dan (3) cerita moral dipaparkan secara singkat, mempermudah

pembaca untuk memetik pesan moral.

Hal ini menunjukkan pemahaman siswa dari hasil belajar posttest pada tokoh, struktur, bahasa, dan pesan moral. Adanya bantuan *e-paper* sebagai koran digital yang memudahkan siswa dalam membaca contoh-contoh cerita moral, sehingga kosakatanya bertambah dan memperbaiki pola kalimat siswa. Pola kalimat yang baik dibentuk dari pengalaman siswa yang rajin membaca *e-paper* pada pembelajaran cerita moral. *E-paper* ini dengan bentuk tampilan *Portable Document Format (PDF)* dikembangkan oleh Adobe System¹, sehingga tampilan yang muncul sama persis dengan versi cetaknya.

Berdasarkan penelitian, hasil belajar siswa menunjukkan kategori optimal. Dibuktikan dengan peningkatan belajar sebesar 24,6 %. Keberhasilan media *e-paper* meningkatkan keterampilan menulis cerita moral ini dapat disimpulkan melalui uji validitas dan hipotesis. Ditemukan perbandingan, bahwa ($t_{hitung} 17,2 > 1,856 t_{tabel}$) yang menyatakan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} berarti hipotesis diterima, penelitian dinyatakan signifikan. Media *e-paper* terbilang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita moral.

Produktifitas Siswa Menggunakan Media E-Paper

Pembelajaran sastra tentunya bertujuan untuk mengajak siswa terampil dalam menulis. Cerita moral bertujuan untuk menghibur pembacanya, mendidik, dan membangun refleksi tentang pengalaman pengarangnya. Berangkat dari tujuan cerita moral, produktifitas siswa ini mengundang peran guru dalam memotivasi siswa untuk mempublikasikan tulisannya

ke media.

Dari paparan penelitian di atas, media *e-paper* sangat berpengaruh terhadap kemampuan menulis. Disamping itu, media *e-paper* dapat dimanfaatkan sebagai media produktif. Keterampilan menulis, peserta didik diharapkan mampu mengomunikasikan gagasan, ide, dan pikiran melalui bahasa tulis dengan baik dan benar.

Hasil belajar siswa posttest yang telah dikumpulkan, kemudian di beri masukan oleh teman sejawat dan diketik ulang. Teks karangan siswa tersebut kemudian di kirim ke *e-paper* analisa daily. Berikut hasil belajar siswa yang terpilih dan telah terbit diterbitkan *E-paper Analisa Daily*:



Gambar 4. Publikasi Hasil Belajar Berjudul *Persahabatan Hewan Kurban*



Gambar 4. Publikasi Hasil Belajar Siswa Berjudul *Beruang dan Lebah*

Ada 36 hasil belajar siswa, 5 cerita moral diantaranya adalah cerita moral favorit pilihan siswa. Cerita moral pilihan sebagai contoh publikasi. Dari kelima cerita moral dikirim ke media massa, dua diantaranya telah terbit di *E-Paper Analisa Daily*, yaitu pada judul *Persahabatan Hewan Kurban* karya Astri, dan judul “Beruang dan Lebah” karya Faiza Mulyani. Keterampilan menulis yang dimiliki siswa ternyata mampu menembus media massa, yakni Pengetahuan secara menyeluruh ternyata menghasilkan karya yang layak dimuat oleh suatu surat kabar online. Tentu untuk mencapai hal ini butuh motivasi dan dorongan yang kuat dari guru pembimbing dan peneliti.

Produktivitas artinya siswa mengerjakan dan menyelesaikan pekerjaan serta menghasilkan sesuatu sebagai hasil dari belajarnya. Produktivitas dalam pembelajaran adalah salah satu kunci utama mencapai kepuasan belajar. Mulailah melakukan diskusi kecil dan membangun ide dengan teman sebaya dalam kelompok belajar dan mencoba memahami strategi yang digunakan guna

meningkatkan *skill* produktif dalam belajar lalu bersikap antusias dan serius serta inovatif terhadap belajar dengan sungguh-sungguh. Salah satu cara yang keras beraal dari ketekunan yang dapat menguatkan kelemahan kita sebagai siswa dan memberikan peluang menuju peningkatan dalam mencapai tujuan belajar. Hal ini membuktikan terbentuknya karakter mandiri, tekun, dan disiplin siswa.

Adapun karakter dari cerita moral yang lolos si media yakni mengenai karakter jujur (*gambar 4*) dan karakter bertanggung jawab (*gambar 5*). Perilaku jujur merupakan dasar atas segala tindakan terpuji, di mana seseorang berkata apa adanya, menjaga amanah (kepercayaan), menjalankan segala sesuatu dengan sungguh-sungguh, dan sesuai perkataan dan perilakunya. Sedangkan karakter tanggung jawab memiliki pemaknaan yang lebih luas sebagai (1) perbuatan yang secara seharusnya dilakukan; (2) Perencanaan ke tujuan dengan tindakan terbaiknya; (3) mendisiplinkan diri sendiri; dan (4) mempertimbangkan sikap dan tindakan. Itulah karakter favorit siswa dalam menulis cerita moral.

Dalam menulis cerita moral, ada beberapa manfaat menulis (Reza, 2020), sebagai berikut: (1) Adanya rasa penasaran dan melatih kepekaan pada realitas kehidupan; (2) Mendorong kita mencari sumber bacaan yang bisa dijadikan referensi; (3) Terlaih untuk menyusun pemikiran dan sistematis; (4) Mengurangi stress; (5) Mendapatkan kepuasan batin pribadi, dan orang lain melalui media massa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh media *e-paper* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fabel oleh siswa. Peningkatan belajar sebesar 24,6 % dan adanya perbandingan, bahwa ($t_{hitung} 17,2 > 1,856 t_{tabel}$) yang menyatakan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} berarti hipotesis diterima, penelitian dinyatakan signifikan. Dari 38 siswa hasil belajar siswa yang dipublikasikan, ada dua orang siswa yang hasil belajarnya terbit di media *E-Paper Analisa Daily* edisi Minggu. Maka, media *e-paper* terbilang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita moral.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai Karakter: Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Atkinson, R. D., & Castro, D. (2008). Digital quality of life: Understanding the personal and social benefits of the information technology revolution. Available at SSRN 1278185.
- Bailey, G., Sahoo, D., & Jones, M. (2017, October). Paper for E-paper: Towards paper like tangible experience using E-paper. In *Proceedings of the 2017 ACM International Conference on Interactive Surfaces and Spaces* (pp. 446-449).
- Brogaard, J., Engelberg, J., & Parsons, C. A. (2014). Networks and productivity: Causal evidence from editor rotations. *Journal of Financial Economics*, 111(1), 251-270.
- Bucher, H. J., Büffel, S., & Wollscheid, J. (2005). Digital newspaper as E-Paper. *A hybrid medium between print and online newspaper*.
- Castillo, M. (2010). E-readers and e-paper. *AJNR: American Journal of Neuroradiology*, 31(1), 1.
- de Rivera, D. S., Alcarria, R., de Andres, D. M., Bordel, B., & Robles, T. (2016, January). An autonomous information device with e-paper display for personal environments. In *2016 IEEE International Conference on Consumer Electronics (ICCE)* (pp. 139-140). IEEE.
- Emelin, D., Bras, R. L., Hwang, J. D., Forbes, M., & Choi, Y. (2020). Moral Stories: Situated Reasoning about Norms, Intents, Actions, and their Consequences. *arXiv preprint arXiv:2012.15738*.
- Fahmy, Z., Subyantoro, S., & Nuryatin, A. (2015). Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks Fabel Bermuatan Nilai Budaya Untuk Siswa SMP. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2).
- Gottschall, J. (2012). *The storytelling animal: How stories make us human*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Han, H. (2016). *Neuroscientific and social psychological investigation on psychological effects of stories of moral exemplars*. Stanford University.
- Harian Analisa. 2020. *Rubrik Taman Riang*, <http://harian.analisadaily.com/epaper>, diakses pada 02 Januari 2021 pukul 12.03.
- Heikenfeld, J., Drzaic, P., Yeo, J. S., & Koch, T. (2011). A critical review of the present and future prospects for electronic paper. *Journal of the Society for Information Display*, 19(2), 129-156.
- Jayanti, T., Nuryatin, A., & Mardikantoro, H. B. (2015). Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Cerita Biografi Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2).
- Kurniawan, Syamsul. 2010. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Laili, D. I., Hilal, I., & Agustina, E. S. (2018). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berantai dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fabel Kelas VII. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 6(2, Apr).

- Listiani, F. D. (2020). Faktor Penyebab Kesulitan Menulis Fabel dan Model Pembelajaran yang Diharapkan Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(1), 112-128.
- Moberg, Å., Johansson, M., Finnveden, G., & Jonsson, A. (2007). *Screening environmental life cycle assessment of printed, web based and tablet e-paper newspaper*.
- Moberg, Å., Johansson, M., Finnveden, G., & Jonsson, A. (2010). Printed and tablet e-paper newspaper from an environmental perspective—A screening life cycle assessment. *Environmental Impact Assessment Review*, 30(3), 177-191.
- Mutia, C. R. (2019). Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kutacane Tahun Pembelajaran 2019/2020. *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 4(2), 112-119.
- Nurhayati, H. (2015). Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Teknik Rangsang Gambar. *Dinamika Pendidikan*, 5(3).
- Raina, K. (2003). *PKI security solutions for the Enterprise: solving HIPAA, E-Paper Act, and other compliance issues*. John Wiley & Sons.
- Reistanti, A. P. (2018). Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Penulisan Cerita Fabel Oleh Siswa Kelas Viii E Di Smp 2 Muhammadiyah Surakarta. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 2(2), 126-140.
- Reza, M., Hudiyono, Y., & Yahya, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Fabel dengan Model Sinektik pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Balikpapan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(2), 179-188.
- Sari, I. P., Gafar, A., & Tara, F. (2019). Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan Model Examples Non-Examples Siswa Kelas VII D SMP Negeri 6 Muaro Jambi Tahun Ajaran 2017/2018. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 50-55.
- Sudijono, Anas. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: TARSITO Bandung.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. ALFABETA
- Suryabrata, Sumadi. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susilana, Rudi. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Swan, M. (2012). Sensor mania! the internet of things, wearable computing, objective metrics, and the quantified self 2.0. *Journal of Sensor and Actuator networks*, 1(3), 217-253.
- Thomas, L., Hostert, C., Lopes, J., Schmalen, M., Thomé, V., & Curridor, S. (2015). e-paper. *Ecological effects of willow and poplar invasions at the Río Negro in northern Patagonia, Argentina*, 23.
- Ulfatun, L. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel dengan Metode *Discovery Learning* Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Edutama*.
- Wang, A. H., Tseng, C. C., & Jeng, S. C. (2007). *Effects of bending curvature and text/background color-combinations of e-paper on subjects' visual performance and subjective preferences under various ambient illuminance conditions*. *Displays*, 28(4-5), 161-166.
- Zainurrahman. 2011. *Menulis: Dari Teori Hingga Praktek*. Bandung: ALFA-BETA Bandung.
- Zuriah, Nurul. 2008. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.