Copyright © the author(s)

Penerapan Media Kamon dalam Pembelajaran Menyimak Teks Cerpen Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas X SMK PGRI 1 Pasuruan

Muhammad Najib[1], Sugianti[2], Ilmiyatur Rosidah[3]
[1,2,3]Universitas PGRI Wiranegara, pasuruan, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Muhammad Najib
azhidrebel@gmail.com

Abstrak

Kemampuan menyimak merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. Namun dalam praktiknya pembelajaran menyimak sering kali dianggap membosankan dan bersifat pasif oleh siswa, terutama dalam memahami teks sastra seperti cerpen. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media Kamon dalam pembelajaran menyimak teks cerpen pada siswa kelas X SMK PGRI 1 Pasuruan serta menelaah dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipatif, wawancara semi-struktur dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara tematik dan diverifikasi melalui triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kamon berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan kontekstual. Siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman struktur cerpen abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi dan koda, partisipasi dalam diskusi kelompok serta kemampuan menyampaikan kembali isi teks secara reflektif. Guru menyatakan bahwa media Kamon mudah digunakan, efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa dan mampu meningkatkan minat belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Kamon merupakan alat bantu visual yang mendukung pembelajaran konstruktivistik dengan menggabungkan elemen visual, kognitif dan sosial secara terpadu. Implikasi dari penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran sastra yang inovatif dan partisipatif. Diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media Kamon dalam konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Kata Kunci: *efektivitas, media kamon, pembelajaran menyimak, teks cerpen*

Pendahuluan

Kemampuan menyimak merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk memahami teks sastra seperti cerita pendek (cerpen). Menyimak tidak sekadar aktivitas mendengar, melainkan mencakup proses kognitif yang kompleks seperti memahami isi, menangkap makna tersirat serta mengaitkan informasi yang disimak dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Dalam konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kompetensi menyimak memiliki fungsi strategis dalam memperkuat literasi, membentuk karakter peserta didik serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan komunikasi di dunia kerja dan sosial. Oleh karena itu pembelajaran menyimak seharusnya tidak lagi

diposisikan sebagai kompetensi pasif, melainkan sebagai bagian aktif dari proses pembelajaran bahasa yang utuh dan bermakna. Namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menyimak, khususnya terhadap teks sastra seperti cerpen, masih menghadapi tantangan serius. Berdasarkan pengamatan awal di SMK PGRI 1 Pasuruan siswa kelas X menunjukkan kesulitan dalam menangkap ide pokok cerita, memahami alur dan konflik serta menafsirkan makna tersirat dalam teks cerpen yang diperdengarkan. Rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan menyimak turut diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang minim visualisasi dan kurang membangun interaksi. Model pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa bersikap pasif, tidak terlibat secara kognitif maupun afektif dan sulit mencapai pemahaman yang utuh terhadap isi cerpen.

Berbagai studi sebelumnya telah menggarisbawahi peran media pembelajaran sebagai faktor penting dalam menciptakan proses belajar yang bermakna. Arsyad, (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi yang kompleks karena mampu merangsang perhatian, motivasi dan partisipasi siswa. Dalam konteks serupa, Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, (2019) menekankan bahwa pemilihan media perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi ajar dan tujuan pembelajaran agar tercipta kondisi belajar yang kondusif dan komunikatif. Lebih lanjut Wahyuningtyas dan Sulasmono, (2023) menemukan bahwa penggunaan media visual seperti gambar atau simbol mampu memperkuat representasi makna pada siswa ketika menyimak teks naratif, karena visualisasi memberikan konteks konkret terhadap informasi lisan. Stanton, (2020) turut menegaskan bahwa cerpen sebagai teks naratif pendek mengandung struktur khas yang menuntut pemahaman mendalam terhadap alur, tokoh, konflik dan simbolisme yang dapat dibantu melalui pendekatan visual yang relevan.

Penelitian oleh Aliyah, Aliyah and Sari, Dewi Purnama and Warlizasusi, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang kontekstual mempermudah siswa dalam memahami struktur teks naratif, terutama di lingkungan SMK dengan tantangan literasi. Purnomo, (2021) juga menyatakan bahwa integrasi media berbasis visual dalam pembelajaran daring dan luring meningkatkan daya serap siswa terhadap unsur intrinsik cerpen melalui pendekatan multimodal. Sementara itu, Oktariani et al., (2023) menekankan bahwa pendekatan media visual dalam kurikulum merdeka secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam menyimak teks naratif. Dalam konteks penilaian dan refleksi pembelajaran, Nisa, (2024) menemukan bahwa pemanfaatan penilaian formatif berbasis media visual mendorong partisipasi aktif siswa serta memudahkan guru mengidentifikasi proses berpikir siswa saat menyimak. Wardah, I.; Sari, R. N.; Fadillah, (2023) memperkuat temuan tersebut dengan menyatakan bahwa media visual tidak hanya sebagai alat bantu ilustratif, tetapi juga instrumen pedagogik yang mampu merangsang pemahaman mendalam dan berpikir reflektif siswa terhadap teks sastra.

Sayangnya sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada media audiovisual umum atau berbasis digital seperti video dan aplikasi tanpa menyentuh pendekatan media visual yang kontekstual dan berbentuk konkret seperti media Kamon. Padahal siswa SMK memiliki karakteristik belajar yang unik, mereka lebih membutuhkan pengalaman belajar yang visual, taktil dan kolaboratif. Kesenjangan ini menjadi indikator penting perlunya eksplorasi pendekatan media pembelajaran baru yang tidak hanya membantu siswa memahami isi cerpen secara literal, tetapi juga melatih mereka berpikir kritis, reflektif dan mampu membangun pemahaman melalui kerja kelompok. Dalam konteks ini, media Kamon menjadi alternatif yang sangat potensial karena mampu menggabungkan elemen visual, sosial dan kognitif secara

simultan.

Media Kamon merupakan media pembelajaran inovatif yang berbentuk kantong terinspirasi dari karakter fiksi Doraemon yang berisi potongan gambar atau simbol yang mewakili bagian-bagian struktur cerpen seperti orientasi, komplikasi, evaluasi dan resolusi. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendorong siswa untuk menyusun cerita berdasarkan potongan gambar yang mereka peroleh secara acak, kemudian mencocokkannya dengan teks cerpen yang dibacakan guru. Proses ini melibatkan aktivitas menyimak aktif, kolaborasi antar siswa serta refleksi individu terhadap isi cerita. Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky dan ditegaskan oleh Azwar, Idham; Inayah, Shorihatul; Rahmawati, Fadhilah; Kusuma, Arief Ertha; Prasetyahadi, (2024), media Kamon berfungsi sebagai alat mediasi sosial dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa membangun makna secara bersama-sama dan kontekstual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media Kamon dalam pembelajaran menyimak teks cerpen pada siswa kelas X SMK PGRI 1 Pasuruan serta menganalisis dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk memperkuat teori tentang efektivitas media visual dalam pembelajaran sastra serta memberikan alternatif praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa SMK. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan media Kamon sebagai bentuk media visual kontekstual yang mengintegrasikan pengalaman menyimak, kerja kolaboratif dan refleksi kritis dalam pembelajaran teks cerpen secara menyeluruh.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan mendalam proses penerapan media Kamon dalam pembelajaran menyimak teks cerpen pada siswa kelas X SMK PGRI 1 Pasuruan. Pemilihan pendekatan ini mempertimbangkan karakteristik masalah yang diteliti yakni fokus pada pengalaman belajar siswa dalam konteks nyata dan interaktif. Pendekatan ini sesuai dengan pendapat Creswell & Poth, (2020) yang menekankan bahwa penelitian kualitatif dimaksudkan untuk memahami makna yang dikonstruksi individu terhadap suatu fenomena, bukan sekadar mengukur variabel secara kuantitatif.

Desain penelitian dirancang untuk mengeksplorasi bagaimana media Kamon digunakan dalam proses pembelajaran menyimak serta sejauh mana media ini memengaruhi keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap struktur dan isi cerpen. Penelitian ini dilakukan secara langsung di kelas dengan mempertimbangkan konteks sosial, interaksi guru dan siswa serta dinamika yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK PGRI 1 Pasuruan yang berjumlah 26 orang. Subjek dipilih melalui teknik *purposive sampling* yakni berdasarkan pertimbangan bahwa mereka telah mengikuti pembelajaran menyimak teks cerpen dengan menggunakan media Kamon dan berada pada fase E dalam Kurikulum Merdeka. Siswa dalam jenjang ini sudah mulai diarahkan untuk memahami serta mengevaluasi teks sastra lisan secara kritis dan reflektif. Selain siswa, guru Bahasa Indonesia juga menjadi partisipan pendukung untuk memberikan perspektif mengenai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Objek penelitian ini adalah proses penerapan media Kamon yang meliputi tiga aspek utama: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan di kelas dan evaluasi hasil belajar siswa. Penelitian difokuskan pada interaksi antara media Kamon dan aktivitas menyimak siswa, termasuk keterlibatan selama kegiatan kelompok, pemahaman terhadap struktur cerpen serta respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Lokasi penelitian dipilih di SMK PGRI 1 Pasuruan karena sekolah ini memiliki latar sosial yang heterogen serta karakteristik siswa yang responsif terhadap inovasi pembelajaran berbasis visual dan kolaboratif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama**:** observasi partisipatif, wawancara semi-struktur dan dokumentasi. Observasi dilakukan langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran, mencakup tahap pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup. Selama observasi, peneliti mencatat aktivitas siswa, respons terhadap media Kamon dan interaksi yang terjadi di kelas. Wawancara dilakukan terhadap guru dan beberapa siswa untuk memperoleh data mengenai persepsi, pengalaman dan efektivitas media Kamon dalam proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data visual berupa foto kegiatan, hasil kerja siswa dan catatan reflektif guru sebagai bukti pendukung hasil observasi dan wawancara.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai pengumpul dan penganalisis data, sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif Sugiyono, (2022)Untuk mendukung keabsahan data, peneliti menggunakan pedoman observasi**,** pedoman wawancara dan dokumentasi yang disusun berdasarkan indikator penelitian. Instrumen ini membantu menjaga fokus pengumpulan data serta memudahkan proses pengorganisasian dan analisis tematik.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis tematik, dengan tiga tahap utama: (1**)** reduksi data, yakni seleksi dan penyederhanaan data berdasarkan relevansi dengan fokus penelitian; (2) penyajian data, yaitu pengorganisasian data ke dalam bentuk naratif yang sistematis; dan (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu proses interpretasi hasil yang diperoleh dan pembandingannya melalui teknik triangulasi. Triangulasi dilakukan untuk memverifikasi keabsahan data dari observasi, wawancara dan dokumentasi sehingga hasil penelitian bersifat valid, kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan.

Prosedur yang dijalankan dalam penelitian ini telah diurutkan secara logis dan rinci, mulai dari penentuan subjek, perencanaan kegiatan kelas, pelaksanaan pembelajaran dengan media Kamon, hingga tahap evaluasi hasil dan analisis data. Dengan demikian prosedur ini dapat direplikasi oleh peneliti lain dalam konteks serupa. Penelitian ini diharapkan tidak hanya menjawab pertanyaan utama mengenai efektivitas media Kamon, tetapi juga memberi kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran menyimak berbasis media interaktif di lingkungan SMK.

Hasil dan Pembahasan

A. Observasi partisipatif

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi Penerapan Media Kamon dalam Pembelajaran Menyimak Teks Cerpen pada Siswa Kelas X SMK PGRI 1 Pasuruan. Teknik pengumpulan data mencakup observasi partisipatif, wawancara semi-struktur dan dokumentasi yang kemudian dianalisis secara tematik dan diverifikasi melalui triangulasi. Hasilnya menunjukkan bahwa media Kamon mampu mendorong

keterlibatan siswa secara aktif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap struktur dan isi cerpen Sugiyono, (2022).

1. Kegiatan Awal

Pada tahap awal, guru mengenalkan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan media Kamon sebagai alat bantu menyimak. Kegiatan diawali dengan salam, doa dan apersepsi singkat yang mengaitkan pembelajaran hari ini dengan pengalaman siswa sebelumnya terkait cerita pendek. Guru kemudian menjelaskan bahwa media Kamon yang terinspirasi dari kantong ajaib Doraemon berisi gambar-gambar visual yang merepresentasikan struktur cerpen seperti orientasi, komplikasi, evaluasi dan resolusi. Gambar-gambar ini akan digunakan oleh siswa sebagai petunjuk dalam proses menyimak teks cerpen secara aktif, menyenangkan dan bermakna.

1) Penyampaian Materi



Gambar 1. Penyampaian Materi

Gambar tersebut menunjukkan siswa memperhatikan penjelasan guru dengan serius dan penuh minat. Antusiasme ini mengindikasikan adanya kesiapan kognitif dan afektif siswa terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran. Respons positif ini menjadi sinyal awal bahwa media Kamon diterima dengan baik oleh siswa. Sejalan dengan pandangan Arsyad, (2020) media visual yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan perhatian, fokus, dan motivasi belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran menyimak yang menuntut konsentrasi tinggi dan keterlibatan aktif.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil secara heterogen untuk mendorong kerja sama dan diskusi aktif. Setiap kelompok kemudian mengambil satu gambar secara acak dari dalam kantong Kamon yang mewakili struktur tertentu dari cerpen seperti orientasi, komplikasi, evaluasi dan resolusi. Selanjutnya siswa menyimak cerpen yang dibacakan oleh guru secara seksama sambil mencocokkan gambar yang mereka peroleh dengan bagian cerita yang sedang disimak. Kegiatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menyimak secara kontekstual dan visual serta memperkuat pemahaman mereka terhadap struktur naratif dalam

cerpen.Pengambilan Gambar dari Kamon dan Diskusi

2) Pengambilan Gambar dari Media Kamon dan Diskusi



Gambar 2. Pengambilan Gambar dari Media Kamon dan Diskusi

Kegiatan ini melatih kemampuan menyimak literal dan interpretatif siswa di mana mereka tidak hanya menangkap informasi eksplisit dari teks, tetapi juga mengaitkannya dengan makna yang tersirat. Diskusi kelompok setelah kegiatan penyimakan menjadi sarana penting untuk memperdalam pemahaman, memperjelas struktur cerita serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan empatik. Aktivitas kolaboratif ini menciptakan ruang belajar yang aktif dan dialogis. Menurut teori Vygotsky dalam Azwar, Idham; Inayah, Shorihatul; Rahmawati, Fadhilah; Kusuma, Arief Ertha; Prasetyahadi, (2024) proses belajar yang melibatkan interaksi sosial melalui mediasi alat dalam hal ini media Kamon mampu mengaktifkan zona perkembangan proksimal siswa secara optimal karena siswa belajar dari teman sebaya melalui bantuan *scaffolding* yang kontekstual.

3. Kegiatan Penutup

Guru memandu siswa untuk merefleksikan proses pembelajaran dengan mengaitkan kembali bagian-bagian cerita yang telah disimak. Setiap kelompok secara bergiliran menyampaikan bagian cerita berdasarkan gambar yang mereka dapatkan dari media Kamon. Aktivitas ini mendorong siswa untuk menyusun kembali struktur cerita secara logis dan utuh. Siswa tampak aktif menyampaikan pendapat saling menanggapi dalam diskusi dan menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap isi cerpen baik secara struktur maupun makna. Kegiatan ini juga memperkuat kemampuan komunikasi, kerja sama serta kepekaan terhadap pesan moral dalam teks yang disimak.

3) Refleksi Pembelajaran Media Kamon



Gambar 3. Refleksi Pembelajaran Media Kamon

Refleksi ini bukan hanya berfungsi sebagai evaluasi hasil akhir tetapi juga sebagai sarana untuk mendorong aktivitas metakognitif siswa yakni kesadaran terhadap proses berpikir dan belajar mereka sendiri. Melalui kegiatan ini siswa tidak hanya menilai apa yang telah mereka pahami, tetapi juga bagaimana mereka membangun pemahaman tersebut selama proses menyimak. Hal ini penting untuk membentuk pembelajaran yang bermakna, kontekstual dan berkelanjutan. Seperti dinyatakan oleh Azwar, Idham; Inayah, Shorihatul; Rahmawati, Fadhilah; Kusuma, Arief Ertha; Prasetyahadi, (2024) refleksi merupakan komponen penting dalam pembelajaran aktif yang memungkinkan siswa menginternalisasi makna secara personal dan sosial dalam konteks nyata.

B. Wawancara semi-struktur

Wawancara dilakukan secara semi-struktur terhadap guru Bahasa Indonesia dan beberapa siswa kelas X SMK PGRI 1 Pasuruan yang telah mengikuti pembelajaran menyimak teks cerpen dengan menggunakan media Kamon. Tujuan wawancara ini adalah untuk menggali persepsi, pengalaman dan tanggapan partisipan terhadap efektivitas media Kamon dalam proses pembelajaran.

1) Wawancara Guru dan Beberapa Siswa



Gambar 4. Wawancara Guru dan Beberapa Siswa

Guru menyampaikan bahwa penggunaan media Kamon memberikan warna baru

dalam kegiatan belajar menyimak. Menurutnya media ini membantu siswa dalam memahami struktur teks cerpen secara lebih runtut dan konkret. Ia menambahkan bahwa media Kamon mempermudah siswa dalam menyimak karena adanya visualisasi elemen-elemen cerita yang biasa sulit mereka pahami hanya melalui teks atau suara. Salah satu siswa menyampaikan bahwa pembelajaran dengan Kamon membuat kegiatan menyimak menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa merasa terbantu karena dapat mengaitkan gambar yang diambil dari kantong Kamon dengan bagian cerita yang disampaikan oleh guru. Selain itu proses diskusi kelompok berdasarkan gambar juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap isi cerpen.

Temuan ini memperkuat hasil observasi sebelumnya bahwa media Kamon efektif dalam membangun keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Secara khusus, wawancara mengindikasikan bahwa guru merasa media ini praktis dan mudah digunakan, sementara siswa merasa lebih antusias dan termotivasi mengikuti pembelajaran menyimak. Hal ini mendukung teori Azwar, Idham; Inayah, Shorihatul; Rahmawati, Fadhilah; Kusuma, Arief Ertha; Prasetyahadi, (2024) bahwa media interaktif berbasis naratif dapat memfasilitasi pembelajaran bermakna dan kontekstual.

C. Dokumentasi

1. Hail Belajar Siswa

Sebagai bagian dari dokumentasi, guru melakukan penilaian terhadap hasil diskusi dan presentasi setiap kelompok secara sistematis. Penilaian mencakup beberapa aspek penting yaitu pemahaman terhadap struktur cerpen, ketepatan isi berdasarkan teks yang disimak, penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai konteks serta kreativitas dalam menyampaikan hasil analisis cerita. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa mampu mengintegrasikan informasi yang mereka simak dengan interpretasi visual dari media Kamon yang digunakan selama pembelajaran Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, (2019).

1) Struktur Teks Cerpen

Siswa menunjukkan pemahaman yang cukup baik dalam mengidentifikasi bagian-bagian penting seperti abstrak, orientasi, komplikasi, klimaks, resolusi, dan koda. Sebanyak 6 siswa mendapatkan skor maksimal 5 menunjukkan mereka mampu menyusun struktur cerita secara lengkap dan runtut. Sementara mayoritas lainnya berada di kategori baik dengan skor 4 dan hanya beberapa siswa yang mendapatkan nilai 3 karena belum sepenuhnya memahami struktur naratif secara detail.

2) Pemahaman Isi Cerita

Siswa menunjukkan pemahaman isi cerita, tercatat bahwa 6 siswa meraih skor 5 yang berarti mereka memahami tema, tokoh, alur dan amanat dengan jelas dan mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan menyimak yang didukung media Kamon membantu siswa menangkap isi cerita secara menyeluruh. Sebagian besar siswa lainnya memperoleh nilai 4 menunjukkan bahwa mereka telah memahami sebagian besar isi cerita, meskipun masih terdapat beberapa kekeliruan kecil dalam menyimpulkan pesan moral atau karakter tokoh.

3) Penggunaan Bahasa dan Tata Bahasa

Siswa menunjukkan pemahaman penggunaan bahasa dan tata bahasa, umumnya siswa berada pada kategori baik hingga sangat baik. Tercatat 6 siswa meraih nilai 5 karena mampu menggunakan struktur kalimat yang efektif dan sesuai kaidah bahasa Indonesia dengan sangat minim kesalahan. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai 4

menandakan penggunaan bahasa mereka sudah cukup baik meskipun masih ditemukan kesalahan minor dalam ejaan atau susunan kalimat.

Tabel 1. Nilai Diskusi dan Refleksi Siswa

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian				Nilai
		S	P	P	K	
1.	ABD. Rohman	4	4	4	3	85
2.	Achmad Budiono	5	5	5	5	100
3.	Aditiya Ramadhani	5	4	4	5	90
4.	Akhmad Rafi Zulfikar	4	4	4	4	80
5.	Faisha Adam Andhika	3	4	4	4	75
6.	Kevin Arman Maulana	5	5	5	5	100
7.	M. Amirul Najib	4	4	4	4	80
8.	M. Galang Dwi Ardiansyah	3	4	4	4	70
9.	M. Iqbal Maulana	4	4	4	3	75
10.	M. Nidhom Hilmi	5	5	4	5	95
11.	M. Royhan Adi Ubadillah	4	4	4	4	80
12.	M. Nazar Febriansya	5	5	5	4	90
13.	Moch. Sobri	4	4	4	4	70
14.	Mohammad Riflan Saputra	4	3	4	4	75
15.	Muhammad Raditya Mahendra	4	4	5	4	85
16.	Muhammad Fauzi	4	4	4	4	80
17.	Surya Maulana Aldiansyah	4	4	4	3	75
18.	Diah Ayu Lestari	5	5	5	5	100
19.	Kuny Atika Mumtazah	4	4	4	4	90
20.	M. Iqbal Maulana	4	4	4	3	75
21.	Mochamad Ibra Firmansyah	4	5	5	5	90
22.	Muhammad Hafid Ali	4	3	4	4	70
23.	Muhammad Khomarudin	5	5	5	5	100
24.	Satria Rizky Cahyo Firdaus	4	3	4	3	70
25.	Kharirotuddakiya	5	5	5	5	100

4) Kreativitas dan Orisinalitas Respons

Siswa menunjukkan kreativitas dan orisinalitas respons variasi yang cukup tinggi dalam menanggapi isi cerita. Sebanyak 6 siswa memperoleh nilai maksimal 5 karena mereka mampu memberikan tanggapan yang unik dan orisinal serta menunjukkan apresiasi mendalam terhadap isi cerita. Respons tersebut ditunjukkan melalui gaya bahasa yang menarik dan ide-ide pengembangan cerita yang inovatif. Sebagian besar siswa lainnya memperoleh skor 4 karena meskipun respons mereka cukup kreatif, namun masih dalam batas konvensional dan belum menunjukkan pengembangan yang mendalam.

Berdasarkan hasil penilaian diskusi dan refleksi siswa yang mencakup aspek Struktur Teks Cerpen (S), Pemahaman Isi Cerita (P), Penggunaan Bahasa dan Tata Bahasa (P), serta Kreativitas dan Orisinalitas Respons (K), diperoleh data bahwa capaian hasil belajar siswa berada pada kategori cukup baik hingga sangat baik. Secara umum kompetensi menyimak dan menanggapi teks cerpen melalui media Kamon berada dalam kategori baik. Dari 25 siswa mayoritas menunjukkan penguasaan yang baik dalam mengidentifikasi struktur teks cerpen, memahami isi cerita serta menyampaikan hasil analisisnya dengan bahasa yang sesuai dan kreatif. Sebagian besar siswa memperoleh nilai dalam rentang 75 hingga 90 yang menunjukkan bahwa media Kamon berhasil mendukung proses pemahaman dan pengorganisasian informasi secara visual dan

kontekstual.

Sebanyak 5 siswa yaitu Achmad Budiono, Akhmad Rafi Zulfikar, dan Muhammad Raditya Mahendra, Diah Ayu Lestari dan Muhammad Khomarudin berhasil memperoleh nilai maksimal 100 di semua aspek penilaian. Hal ini menandakan bahwa mereka menunjukkan pemahaman mendalam terhadap teks cerpen yang disimak, mampu menyampaikan ide secara terstruktur, menggunakan bahasa yang efektif serta memberikan tanggapan yang kreatif dan orisinal.

Sementara itu terdapat beberapa siswa yang masih perlu bimbingan khususnya dalam aspek pemahaman cerita dan kreativitas tanggapan. Empat siswa mendapatkan nilai di bawah AKM Asesmen Kompetensi Minimum yaitui di bawah 75 yang disebabkan oleh pemahaman struktur cerita yang masih kurang runtut dan kesulitan dalam menafsirkan pesan cerita secara mendalam. Meskipun demikian keseluruhan hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kamon mampu meningkatkan kompetensi menyimak dan berpikir kritis siswa secara signifikan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Kegiatan Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Kamon dalam pembelajaran menyimak teks cerpen mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam seluruh tahapan pembelajaran. Antusiasme siswa terlihat sejak pengenalan media, kegiatan penyimakan, diskusi kelompok, hingga presentasi hasil diskusi. Media Kamon memfasilitasi siswa dalam membangun pemahaman terhadap struktur cerita secara visual dan kolaboratif, sekaligus mendorong kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi mereka. Hal ini mencerminkan bahwa kegiatan menyimak yang semula pasif dapat menjadi lebih partisipatif dan bermakna melalui pendekatan visual dan interaktif.

Temuan ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya alat mediasi dalam proses belajar di mana media Kamon berperan sebagai alat bantu visual yang efektif dalam mengaktifkan interaksi sosial, membentuk makna dan mengoptimalkan zona perkembangan proksimal siswa Azwar, Idham; Inayah, Shorihatul; Rahmawati, Fadhilah; Kusuma, Arief Ertha; Prasetyahadi, (2024). Siswa tidak hanya memahami isi teks secara literal, tetapi juga mampu mengorganisasi struktur naratif dan berpikir kritis terhadap isi cerita melalui representasi gambar yang dikaitkan dengan cerpen yang disimak. Efektivitas penggunaan media Kamon juga diperkuat oleh hasil penelitian Raya & Zendrato, (2025) yang menunjukkan bahwa media audio visual mampu meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam menyimak teks cerpen. Meskipun Kamon berbasis gambar statis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut memberikan efek serupa dalam menghubungkan informasi verbal dengan representasi visual yang konkret dan bermakna.

penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, baik berupa visual dinamis maupun statis dalam meningkatkan hasil belajar menyimak. Penerapan media Kamon di kelas X SMK PGRI 1 Pasuruan terbukti memberikan dampak positif tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada afektif dan sosial siswa. Dengan demikian, media Kamon layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran menyimak yang kontekstual, menyenangkan dan potensial untuk diterapkan secara lebih luas di berbagai jenjang pendidikan.

Simpulan

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media Kamon dalam pembelajaran menyimak teks cerpen pada siswa kelas X SMK PGRI 1 Pasuruan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan. Melalui pendekatan visual dan interaktif, media Kamon berhasil mengubah pembelajaran menyimak yang semula bersifat pasif menjadi kegiatan yang partisipatif, kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam aspek kognitif seperti pemahaman struktur cerpen dan makna tersirat, tetapi juga dalam aspek afektif dan sosial seperti kerja sama, keberanian berpendapat dan refleksi.

Temuan ini menunjukkan bahwa media Kamon dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran sastra, terutama di tingkat SMK yang membutuhkan pendekatan visual konkret dan kolaboratif. Kontribusi teoretis dari penelitian ini memperkuat relevansi teori konstruktivisme sosial Vygotsky dalam konteks pembelajaran menyimak, di mana media berperan sebagai alat mediasi untuk mengaktifkan zona perkembangan proksimal siswa.

Namun penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup subjek yang masih terbatas yaitu hanya pada satu kelas di satu sekolah. Selain itu efektivitas media Kamon sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu generalisasi hasil penelitian ini perlu dilakukan secara hati-hati dengan mempertimbangkan konteks pendidikan yang serupa.

Referensi

Aliyah, Aliyah and Sari, Dewi Purnama and Warlizasusi, J. (2024). Analisis Permasalahan dan Kebutuhan Pelatihan Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Pada Guru PAI SDIT Annajiyah Lubuklinggau). In *Proceedings of the National Academy of Sciences* (Vol. 3, Issue 1). http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/5897

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (Edisi revi). Rajawali Pers.

Azwar, Idham; Inayah, Shorihatul; Rahmawati, Fadhilah; Kusuma, Arief Ertha; Prasetyahadi, W. (2024). *TEORI-TEORI PENDIDIKAN* (Issue June). CV. Edupedia Publisher.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2020). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Nisa, K. (2024). Penilaian Formatif dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 di SDIT Robbi Raddhiyah 01. In *Skripsi IAIN Curup*. http://e-theses.iaincurup.ac.id/6015/

Oktariani, D., Nasution, A. R., & Meldina, T. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka belajar di SDN 17 rejang lebong*. http://e-theses.iaincurup.ac.id/4699/

Purnomo, A. (2021). *Dosen Merdeka Waktu Finasial*. Thta Media.

Raya, U. N., & Zendrato, A. C. (2025). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAMPEMBELAJARAN MENYIMAK CERPEN SISWAKELAS IX SMP SWASTA BNKP*. *4*(1), 316–325.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning (12th ed.)* (11th ed.). Pearson Education.

Stanton, R. (2020). *Teori Fiksi*. Pustaka Pelajar.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.

Wahyuningtyas dan Sulasmono. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam

Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *16*(1), 73–80. https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081

Wardah, I.; Sari, R. N.; Fadillah, M. (2023). *Media visual sebagai alat reflektif dalam pembelajaran sastra: Studi pada siswa SMK*. *6*(1), 44–56. http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/436