

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TEKS ANEKDOT BERBASIS ANIMASI
PADA SISWA KELAS X SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

(Tesis)

Oleh

Ria Anita



**PROGRAM MAGISTER
PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TEKS ANEKDOT BERBASIS ANIMASI
PADA SISWA KELAS X SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Oleh

Ria Anita

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Pada

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT BERBASIS ANIMASI PADA SISWA KELAS X SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Oleh

Ria Anita

Masalah pokok yang ada dalam penelitian ini adalah bagaimana spesifikasi produk media pembelajaran berbasis animasi untuk membelajarkan materi teks anekdot pada siswa kelas X SMK serta bagaimana hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk membelajarkan materi teks anekdot pada siswa kelas X SMK. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki dua tujuan, yaitu mendeskripsikan spesifikasi produk media pembelajaran berbasis animasi untuk membelajarkan materi teks anekdot dan mengetahui hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk membelajarkan materi teks anekdot pada siswa kelas X SMK.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D) dengan model DDD-E, yang terdiri atas: *Decide, Design, Develop, Evaluate*. Prosedur penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan, merumuskan tujuan khusus, mengembangkan bahan atau materi, mengembangkan instrumen, mengembangkan dan menyusun naskah media, melakukan uji coba, melakukan revisi serta produksi. Revisi produk pengembangan dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari setiap penilaian untuk menghasilkan media yang layak dan siap diimplementasikan.

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa *Compact Disk* (CD) dan buku panduan penggunaan media pembelajaran teks anekdot berbasis animasi. Spesifikasi produk dalam media pembelajaran ini terdiri atas menu kompetensi, materi, latihan dan referensi. Hasil validasi ahli media dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu validasi aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 91,67 %, validasi aspek komunikasi visual sebesar 83,3%, validasi aspek desain pembelajaran sebesar 77,5%. Hasil angket uji perseorangan yaitu aspek kemenarikan sebesar 82,14%, aspek interaktivitas sebesar 79,16%, aspek kemudahan program sebesar 77,78%. Hasil angket daya tarik pada kelas sasaran yaitu aspek kemenarikan sebesar 78,05% dan aspek penggunaan sebesar 77,91%.

Kata Kunci: media pembelajaran, teks anekdot, animasi

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL MEDIA ANECDOTES TEXT BASED ANIMATION FOR SECONDARY VOCATIONAL SCHOOL

By Ria Anita

The main problem in this research is how product specifications based learning media animation to text material anecdotes and how the results of the validation development of media-based learning animation for anecdotal text material. This study aimed to describe the product specifications based learning media animation to text material anecdotes and know the results of the validation development of media-based learning animation for anecdotal text material in class X Vocational Education.

This research in the Research and Development (R & D) with a model of DDD-E, consisting of: Decide, Design, Develop, Evaluate. This research procedure begins with needs analysis, formulated specific goals, developing materials, develop instruments, drafting the media, tested, revision and production. Product revision is done based on the advice of ratings to produce a decent media

Products produced in this research and development in the form of a Compact Disk (CD) media learning and learning media usage guide books anecdotal text-based animation. The product specifications in this instructional media consists of menu competence, materials, training and reference. Has developed instructional media elements of the attractiveness of the good. Results validation media experts in the development of this learning media is validation of software engineering aspects of 91.67%, the validation aspects of visual communication by 83.3%, validating the learning design aspects of 77.5%. Individual test results of questionnaires that aspect of the attractiveness 82,14%, aspect of the interactivity 79,16%, aspect of the ease program 77,78%. Target class poll results aspect ease program 78,05 % and aspect of its use 77,91%.

Keywords: animation, media, text anecdotes.

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TEKS ANEKDOT BERBASIS ANIMASI PADA
KELAS X SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Nama Mahasiswa : **Ria Anita**

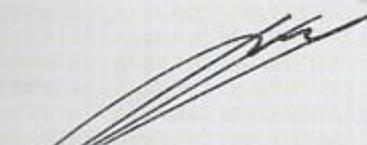
Nomor Pokok Mahasiswa : 1423041024

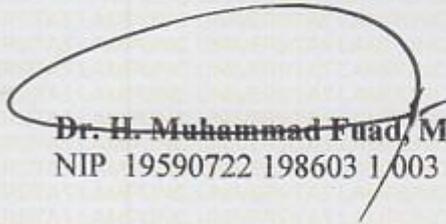
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. H. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 196202031988111001


Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1003

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni


Dr. H. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 196202031988111001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. H. Mulyanto Widodo, M.Pd.

Sekretaris : Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

Penguji Anggota : I. Dr. Siti Samhati, M.Pd

II. Dr. Nurlaksana Eko R., M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 195907221986031003

Dekan Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.

NIP. 195305281981031002

4. Tanggal Lulus Ujian : 21 Juni 2016

LEMBAR PERNYATAAN

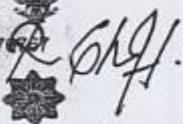
Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. tesis berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan”** adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiat atau penjiplakan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya. Saya bersedia dituntut oleh hukum yang berlaku.



Bandar Lampung, Juni 2016


Ria Anita
NPM 1423041024

MOTTO

**“Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian.
Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan
nasehat-menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati
supaya menetapi kesabaran”**

(QS. Al-Ashr: 1-3)

**“Keberhasilan yang terbesar adalah bukan karena kita tidak pernah gagal,
tetapi kita mampu bangkit dan menjadi lebih kuat setiap kita jatuh”**

(Anonim)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada ALLAH SWT, penulis persembahkan karya sederhana ini kepada

1. suamiku, Agung Setiawan yang telah memotivasiku untuk menempuh jenjang pendidikan ini walaupun banyak rintangan yang harus dilalui;
2. anak-anakku, Aisyah Khanza Thaharah S. dan M. Akhtar Danish S. yang selalu menjadi embun penyejuk dalam kehidupanku;
3. ibu tercinta yang selalu mendoakanku di setiap langkahku;
4. almamater tercinta.

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 17 Februari 1986 adalah anak sulung dari dua bersaudara pasangan Nasir dan Marwati Murad.

Riwayat Pendidikan

Penulis menyelesaikan pendidikan di SDN 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung tahun 1997, SLTPN 19 Bandar Lampung pada tahun 2000, dan SMUN 9 Bandar Lampung pada tahun 2003. Kemudian melanjutkan pendidikan di Jurusan Bahasa dan Seni, Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Universitas Lampung. Tahun 2014 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Bahasa dan Seni Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di FKIP Universitas Lampung.

Riwayat Profesi

Tahun 2006-2009 penulis menjadi tutor di bimbingan belajar FOKUS dan Prima Quantum, Tahun 2008-2009 penulis menjadi guru honor di SMK Bhakti Utama Bandar Lampung, 2009-2013 penulis menjadi guru di SMK Negeri 1 Menggala, Juli 2013 sampai sekarang, penulis menjadi guru di SMK Negeri 2 Bandar Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillah Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X Sekolah menengah Kejuruan" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Lampung. Penulis menyadari banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai pembimbing II dalam penyusunan tesis ini. Penulis selalu diberikan bimbingan dan motivasi dengan penuh kesabaran sehingga memacu semangat penulis untuk segera menyelesaikan tesis ini.
3. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Direktur Program Pascasarjana
4. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Lampung sekaligus pembimbing I dalam penyusunan tesis ini. Penulis selalu diberikan bimbingan, saran, dan kritik dengan penuh kesabaran sehingga memacu semangat penulis untuk segera menyelesaikan tesis ini.

5. Dr.Siti Samhati, M.Pd., selaku pembahas yang telah memberikan nasihat, arahan, saran dan motivasi untuk menyempurnakan tesis ini.
6. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan dosen penguji yang telah banyak memberi masukan dan motivasi dalam penulisan tesis ini.
7. Dr. Edi Suyanto, M.Pd., selaku Penjamin Mutu Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
8. Bapak Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung yang telah berbagi ilmu yang bermanfaat dan membuka wawasan penulis.
9. Dr. Herpratiwi, M.Pd, dan Dra. Ni Nyoman Wetty S, M.Pd. selaku validator pada uji pakar media pembelajaran ini.
10. Drs. Liswandi M.Pd. selaku praktisi dan guru bahasa Indonesia SMK Negeri 2 Bandar Lampung yang telah bersedia membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran ini. Semoga segala bantuan yang telah diberikan, dibalas dengan kebaikan oleh Allah SWT.
11. H. Ramli Jumadi, S.T.,M.Pd. selaku Kepala SMK Negeri 2 Bandar Lampung.
12. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung angkatan 2014 yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Semoga silaturahmi kita selalu terjaga.

13. Rekan-rekan Tim Manajemen Mutu SMK Negeri 2 B.Lampung, yang selalu memotivasi dan membantu sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
14. Suami dan anak-anakku yang selalu memotivasiku.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari tesis ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan tesis ini. Semoga tesis ini ke depannya dapat bermanfaat bagi para pembacanya terutama untuk kemajuan pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandar Lampung, Juni 2016

Penulis,

Ria Anita

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN.....	
LEMBAR PERNYATAAN	
RIWAYAT HIDUP.....	
PERSEMBAHAN	
SANWACANA	
MOTO.....	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR.....	
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Spesifikasi Produk Media yang Diharapkan	8
1.6 Asumsi dan Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1.7 Definisi Operasional	10
II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	12
2.2 Teks Anekdote	14
2.3 Kajian Materi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013	18
2.4 Hakikat Penelitian Pengembangan.....	21
2.5 Media Pembelajaran.....	34
2.6 Animasi dalam Media Pembelajaran	40
2.7 Proses Pembuatan Animasi	43
2.8 Kajian Penelitian yang Relevan	44
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan.....	46
3.2 Prosedur Pengembangan	46
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	48
3.4 Uji Coba Produk	49
3.5 Teknik Analisis Data.....	52

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian Pendahuluan.....	55
4.2 Proses Pengembangan.....	56
4.3 Analisis Instruksional.....	56
4.4 Pengembangan Garis-Garis Besar Program.....	58
4.5 Pengembangan <i>Flowchart</i>	59
4.6 Pengembangan <i>Storyboard</i>	60
4.7 Validasi Produk Media	62
4.8 Hasil Uji Perseorangan	68
4.9 Daya Tarik Produk Media.....	72
4.10 Prestasi Belajar.....	76
4.11 Revisi Produk.....	77
4.12 Spesifikasi Produk Media Pembelajaran.....	88
4.13 Karakteristik Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi	94
4.14 Keunggulan Produk	95
4.15 Kelemahan Produk.....	96

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	97
5.2 Saran	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Struktur Linear.....	25
2.2 Struktur Pohon.....	25
2.3 Struktur Cluster	26
2.4 Struktur Bintang.....	26
2.5 Desain Tampilan	27
3.1 Diagram Prosedur Model DDD-E.....	48
3.2 Desain Uji Coba.....	49
3.3 <i>One Shot Case Study</i>	51
4.1 Hasil Analisis Instruksional	57
4.2 <i>Flowchart</i> Menu Media Teks Anekdote Berbasis Animasi	59
4.3 <i>Frame</i> pada Media Pembelajaran Teks Anekdote	61
4.4 tampilan Submenu sebelum Revisi	78
4.5 Tampilan Submenu Sesudah Revisi	78
4.6 Tampilan Menu Evaluasi Sebelum Revisi	80
4.7 Tampilan Menu Latihan Sesudah Revisi	80
4.8 Tampilan Menu Referensi	81
4.9 Tampilan Menu Utama Setelah Ditambah Menu Referensi	81
4.10 Tampilan Persiapan Media Sebelum Revisi	82
4.11 Tampilan Persiapan Media Sesudah Direvisi.....	82
4.12 Tampilan Logo Sebelum Revisi	83
4.13 Tampilan Logo Sesudah Revisi.....	83
4.14 Tampilan Tombol Navigasi Sebelum Revisi	84
4.16 Tampilan Video Sebelum Revisi	84
4.17 Tampilan Video Sesudah Revisi.....	85
4.18 Tampilan Video Sebelum Revisi	85
4.19 Tampilan Video Sesudah Revisi	86
4.20 Tampilan Logo Sebelum Revisi	87
4.21 Tampilan Logo Sesudah Revisi	87
4.22 Bagian Sampul atau Bungkus CD	88
4.23 Bagian Cover CD	89
4.24 Tampilan <i>Interface</i> Media Pembelajaran	90
4.25 Tampilan <i>Interface</i> Media Pembelajaran	90
4.26 Tampilan Menu Utama pada Media Pembelajaran	91
4.27 Tampilan Menu Materi	92
4.28 Tampilan Menu Latihan Soal Pilihan Ganda	93
4.29 Tampilan Menu Penilaian Latihan Soal Pilihan Ganda	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tabel Kompetensi Dasar Teks Anekdote	19
2.2 Tabel Klasifikasi Media	39
3.1 Tabel Konversi Tingkat Pencapaian dengan Persentase.....	54
4.1 Tabel Tim Ahli Media Pembelajaran.....	62
4.2 Tabel Perolehan Hasil Angket Uji Ahli Desain Pembelajaran	63
4.3 Tabel Hasil Evaluasi Desain Pembelajaran	64
4.4 Tabel Perolehan Hasil Angket Uji Ahli Rekayasa Perangkat Lunak...	65
4.5 Tabel Hasil Evaluasi Rekayasa Perangkat Lunak.....	65
4.6 Tabel Perolehan Hasil Angket Uji Ahli Desain Pembelajaran	67
4.7 Tabel Hasil Evaluasi Komunikasi Visual.....	67
4.8 Hasil Rata- Rata Evaluasi Ahli Media Pembelajaran	68
4.9 Tabel Hasil Penyebaran Uji Coba Perseorangan	70
4.10 Tabel Rekapitulasi Uji Coba Perseorangan (responden=3)	71
4.11 Tabel Hasil Penyebaran Angket Daya Tarik pada Kelas Sasaran	73
4.9 Tabel Hasil Rekapitulasi Angket Daya Tarik pada Kelas Sasaran Pengguna Media Teks Anekdote Berbasis Animasi (responden 30).....	73
4.10 Tabel Hasil Angket Daya Tarik Teman Sejawat Pengguna Media Teks Anekdote Berbasis Animasi	75
4.11 Tabel Hasil Efektivitas Belajar Siswa.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi- Kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru
2. Kisi- Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa
3. Kisi- Kisi Wawancara Prapenelitian
4. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Evaluasi Perangkat Lunak
5. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Komunikasi Visual
6. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain Pembelajaran
7. Kisi-Kisi Angket Uji Perseorangan
8. Kisi-Kisi Angket Daya Tarik Teman Sejawat/ Guru
9. Kisi- Kisi Angket Uji Daya Tarik Siswa
10. Pedoman Wawancara dengan Guru Setelah Proses Pembelajaran
11. Instrumen Analisis Kebutuhan Guru
12. Tabel Hasil Perhitungan Analisis Kebutuhan Guru
13. Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa
14. Tabel Hasil Perhitungan Analisis Kebutuhan Siswa
15. Tabel Hasil Wawancara Prapenelitian
16. Instrumen Uji Ahli Evaluasi Perangkat Lunak
17. Instrumen Uji Ahli Komunikasi Visual
18. Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran
19. Tabel Hasil Perhitungan Uji Perseorangan
20. Tabel Hasil Perhitungan Uji Daya Tarik Teman Sejawat
21. Tabel Hasil Perhitungan Uji Daya Tarik Lapangan Utama
22. Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Proses Pembelajaran
23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
24. *Frame* pada media pembelajaran teks anekdot
25. Naskah Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan
26. Buku Panduan Media

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan perkembangan dunia pendidikan di Indonesia akan memacu para pakar dan peneliti untuk dapat menyempurnakan tentang kurikulum yang berlaku pada kurikulum di Indonesia. Adanya pemberlakuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang disempurnakan dalam bentuk Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Kemendikbud, 2013: 72).

Menurut Butzin (dalam Made Tegeh: 2014) pada abad ke-21 ini, penghargaan terhadap keseragaman (*uniformity*) dan kesesuaian (*conformity*) tidak adil bagi pebelajar (siswa) saat ini. Siswa harus belajar untuk bekerja pada tim dari budaya dan latar belakang berbeda, belajar mandiri dan mengetahui bagaimana mengelola waktu, mengetahui bagaimana memecahkan masalah, bagaimana melakukan tugas ganda, dan bagaimana mengakses informasi. Dengan demikian pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa membutuhkan dukungan berbagai media dan sumber belajar.

Untuk memenuhi tuntutan tersebut maka setiap guru sebaiknya memilih strategi pembelajaran yang tepat dan menggunakan media serta sumber belajar yang memudahkan siswa untuk belajar. Pembelajaran diarahkan kepada pemberdayaan peserta didik untuk memenuhi tuntutan yang semakin kompleks. Sebagai seseorang guru, kita harus memiliki kualitas pembelajaran yang baik agar menjadi tenaga guru profesional. Proses pembelajaran yang maksimal dapat dilihat dari proses keaktifan pembelajaran serta hasil belajar siswa sehingga apa yang menjadi tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan tujuan pendidikan di Indonesia dapat terlaksana secara maksimal.

Fasilitas dan sumber belajar sudah sewajarnya dikembangkan oleh sekolah sesuai dengan apa yang digariskan dalam Standar Nasional Pendidikan, mulai dari pengadaan, pemeliharaan dan perbaikan. Hal ini didasari oleh kenyataan bahwa sekolahlah yang paling mengetahui kebutuhan fasilitas dan sumber belajar, baik kecukupan, kesesuaian, maupun kemutakhirannya, terutama sumber-sumber belajar yang dirancang (*by design*) oleh guru untuk kepentingan pembelajaran.

Melalui hasil wawancara pada beberapa guru di SMK Negeri 2 Bandar Lampung, tentang pembelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot dan penggunaan media pembelajaran diperoleh data bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa hasil belajar pada materi teks anekdot tidak maksimal. Alasan tidak maksimalnya hasil belajar pada materi teks anekdot (1) pembelajaran teks anekdot merupakan materi pembelajaran yang baru bagi siswa kelas X sehingga masih asing bagi siswa dan siswa kurang memahami materi tersebut, (2) pembelajaran yang berlangsung bersifat monoton dan konvensional, peserta didik hanya

mendengarkan teks yang dibacakan oleh guru, ataupun membacanya melalui media cetak (verbalisasi), (3) Media dan bahan ajar yang digunakan di SMK Negeri 2 B. Lampung hanya terbatas pada buku guru dan siswa kurikulum 2013 yang diberikan oleh pemerintah.

Data ulangan semester ganjil peserta didik kelas X SMK Negeri 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015 menunjukkan bahwa prestasi belajar bahasa Indonesia masih belum maksimal. Peserta didik yang melampaui nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75 yang ditetapkan oleh sekolah masih jauh dari yang diharapkan.

Berdasarkan hasil analisis angket penggunaan media komputer oleh guru di kelas sebesar 30% serta kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik berupa *power point* sebesar 70%. Alasan kebutuhan terhadap media pembelajaran teks anekdot berbasis animasi adalah sebagai berikut:

- 1) pelaksanaan pembelajaran materi teks anekdot pada materi teks anekdot kurang menarik dan membosankan peserta didik, oleh karena itu dibutuhkan sebuah media yang menarik perhatian peserta didik
- 2) media dan bahan ajar yang digunakan di SMK Negeri 2 B. Lampung hanya terbatas pada buku guru dan siswa kurikulum 2013 yang diberikan oleh pemerintah, sedangkan guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut belum terlatih membuat media ajar yang menarik bagi siswa.

Guru memiliki posisi strategis terhadap keberhasilan belajar siswa. Dalam pembelajaran tidak jarang masih ditemui guru mendominasi pembelajaran dengan menerapkan model-model konvensional, bahkan dilakukan dari tahun ke tahun

tanpa adanya inovasi. Hal inilah yang terjadi di SMK Negeri 2 Bandar Lampung, guru masih menggunakan model konvensional dalam mengajar di kelas. Model konvensional ini cenderung diterapkan dengan metode ceramah tanpa dibarengi media pembelajaran sehingga dapat menenggelamkan interaktivitas, daya serap, dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Sistem belajar konvensional di sekolah diyakini sebagai sistem yang sudah tidak efektif lagi. Berbagai konsep yang menyangkut kemampuan otak, kecerdasan, dan kreativitas, berkembang semakin jauh dan semakin menguatkan argumentasi yang mengoreksi kelemahan belajar secara konvensional (Ahmadi: 2005). Permasalahan ini muncul bukan hanya karena kemampuan dan motivasi belajar siswa yang kurang, tetapi juga faktor lingkungan belajar yang tidak mendukung. Dalam hal ini kreativitas guru bahasa Indonesia dalam mengelola pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran teks anekdot, guru harus membuat persiapan dengan penuh pertimbangan sebab keberhasilan pelaksanaan sebuah pembelajaran paling utama terletak pada guru. Selain berguna sebagai alat kontrol, maka persiapan mengajar juga berguna sebagai pegangan bagi guru sendiri. Salah satu persiapan yang harus disiapkan secara matang oleh guru adalah media pembelajaran.

Komponen media dalam proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem. Oleh sebab itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Salah satu unsur penting dalam komponen dan perencanaan pembelajaran adalah

menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya pemahaman tentang materi serta konsep dapat dipahami secara jelas oleh peserta didik.

Ketepatan memilih media pembelajaran akan sangat memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap kompetensi dasar yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Hal ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran terutama prestasi belajar bahasa Indonesia khususnya materi teks anekdot. Media merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya aktivitas belajar. Media dapat diartikan sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan peserta didik. Media digunakan untuk membantu dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan pendidikan yang menyenangkan bagi siswa adalah komputer. Kelebihan komputer dalam mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Komputer juga dapat digunakan untuk menampilkan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit melalui visualisasi statis maupun visualisasi dinamis (animasi), sehingga menghindari terjadinya verbalisasi yang terus menerus dalam proses pembelajaran.

Media komputer dapat menampilkan media audio visual yang bersifat animasi. Menurut Sadiman (2003: 23) media audio visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, pikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian. Media audio visual mendorong keinginan

seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajari. Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa, selain itu dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik (Sudrajat: 2010). Media pembelajaran berbasis animasi ini diharapkan dapat mengatasi kurangnya media pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri Bandar Lampung. Sehingga motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar dapat meningkat dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komputer saat ini memberikan pengaruh yang positif dalam segala aspek, salah satunya aspek perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berisi animasi menarik sesuai materi dan juga dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk memilih pilihan yang dikehendaki. Tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan komputer mampu memberikan kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Teknologi informasi telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Pemilihan media pembelajaran dengan komputer dalam perkembangan media pendidikan merupakan hal yang tepat karena media ini dapat digunakan dengan mudah, interaktif, daya ingat dalam menerima pesan lebih mudah dan awet, membantu mempermudah memahami pesan, dapat lebih efektif, dan menyenangkan.

Dari hasil analisis prapenelitian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X SMK Negeri 2 Bandar Lampung membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk membantu mempermudah siswa dalam mempelajari materi teks anekdot. Pembuatan media pembelajaran teks anekdot SMK Kelas X berbasis animasi sebagai salah satu media pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas X perlu dirancang agar pembelajaran lebih menyenangkan. Melalui media pembelajaran teks anekdot SMK kelas X berbasis animasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dan materi pembelajaran akan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka dapat dirumuskan dua masalah sebagai berikut:

1. bagaimana spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk membelajarkan materi teks anekdot pada siswa kelas X SMK?
2. bagaimana hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk membelajarkan materi teks anekdot pada siswa kelas X SMK?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah

1. untuk mengetahui pengembangan produk media pembelajaran berbasis animasi untuk membelajarkan materi teks anekdot pada siswa kelas X SMK

2. untuk mengetahui hasil validasi pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk membelajarkan materi teks anekdot pada siswa kelas X SMK.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah

1. memberikan alternatif pemecahan masalah tentang media belajar di SMK khususnya untuk mempelajari materi teks anekdot
2. menyediakan variasi sumber belajar yang menarik bagi siswa yang dapat digunakan baik secara mandiri maupun bersama kelompok belajarnya dalam proses pembelajaran untuk mencapai penguasaan konsep.

1.5 Spesifikasi Produk Media Pembelajaran yang Diharapkan

Produk media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk media pembelajaran ini disimpan dalam bentuk kepingan CD dan dapat diputar dengan menggunakan perangkat komputer yang berupa *CD-ROM (Compact Disc Read-Only Memory)*. Apabila perlu ditampilkan di depan kelas maka dapat menggunakan media tambahan, yakni *LCD (Liquid Crystal Display)*, proyektor, dan pengeras suara.
2. Produk CD pembelajaran ini berisi tentang materi mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot dilengkapi dengan video contoh materi teks anekdot.
3. Produk pengembangan ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah dalam belajar karena disertai:

- a. menu kompetensi yang berisi kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran
- b. materi teks anekdot dilengkapi dengan video berbentuk *powtoon*
- c. bahan penarik perhatian yang berupa gambar animasi, warna yang menarik, nada suara, musik, video, dan teks penjelasan
- d. soal latihan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam mencerna materi pembelajaran
- e. buku petunjuk penggunaan.

Materi yang disajikan dalam CD pembelajaran ini adalah mengenai materi teks anekdot untuk kelas X SMK dalam KD 3.1 Memahami struktur dan kaidah teks anekdot baik melalui lisan dan tulisan. CD pembelajaran ini merupakan bahan pendamping pembelajaran karena tidak seluruh materi pembelajaran dimasukkan dalam CD ini. Produk CD pembelajaran ini hanya berisi masalah-masalah yang pokok dan hanya terbatas untuk kebutuhan pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Ruang Lingkup Penelitian

Asumsi dan ruang lingkup penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini *software* media pembelajaran teks anekdot dikembangkan dengan beberapa asumsi sebagai berikut:

- a) proses belajar mengajar yang inovatif dan variatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
- b) belajar akan lebih mudah jika pesan yang diajarkan lebih jelas, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Agar mencapai tujuan yang diharapkan, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

- a) materi pelajaran dalam media pembelajaran yang dikembangkan hanya meliputi materi teks anekdot dalam kompetensi dasar 3.1 Memahami struktur dan kaidah teks anekdot baik melalui lisan maupun tulisan. Pokok bahasan teks anekdot dalam media pembelajaran ini meliputi definisi, unsur, struktur serta kaidah teks anekdot
- b) model pengembangan yang digunakan diadaptasi dari Made Tegeh, dkk (2014)
- c) pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini hanya mengenai materi teks anekdot dalam satu kompetensi dasar dan dilakukan di satu sekolah yakni SMK Negeri 2 Bandar Lampung.
- d) pengujian produk media CD pembelajaran ini hanya sampai pada uji efektivitas produk.

1.7 Definisi Operasional

Beberapa istilah dalam penelitian ini diberikan definisi operasional sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah serangkaian prosedur atau aktivitas yang dilakukan peneliti dalam menganalisis kebutuhan, merancang atau mendesain produk, melakukan penilaian praktisi atau teman sejawat, uji ahli atau pakar, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar untuk memperoleh produk media

pembelajaran teks anekdot berbasis animasi untuk siswa kelas X SMK yang layak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Media pembelajaran teks anekdot adalah alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran yang berisi kompetensi dasar, tujuan, materi, kegiatan-kegiatan penugasan dan latihan, penilaian, serta referensi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Hakikat Pembelajaran Menurut Miarso (2007: 528) pembelajaran adalah suatu usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu. Suatu program pembelajaran yang baik haruslah memenuhi kriteria daya tarik, daya guna (efektivitas), dan hasil guna (efisiensi).

Belajar merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan kita karena belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Tanpa belajar seseorang tidak mungkin dapat mengembangkan potensi dirinya dengan baik secara maksimal dan tanpa belajar seseorang juga sulit menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja yang kemudian menimbulkan perubahan yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya (Suryabrata, 1984: 252). Belajar adalah salah satu kebutuhan manusia karena dengan belajar seseorang akan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap yang semuanya itu dapat berguna bagi dirinya maupun dalam kehidupan masyarakat. Dari belajar seseorang akan dapat

melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya karena belajar sesungguhnya juga adalah perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia. Hakikatnya belajar harus menghasilkan sesuatu perubahan yang permanen dalam diri manusia melalui pengalaman yang diolah daya nalar.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Hal yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata pelajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dan dikembangkan dan diapresiasi (Hamalik, 2005: 76).

Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan pengalaman belajar siswa. Pengalaman adalah hasil proses interaksi manusia dengan lingkungan hidupnya. Pengalaman itulah yang menjadi bahan baku dalam proses pembelajaran. Semakin banyak interaksi dengan lingkungan hidupnya maka manusia semakin banyak pengalaman dan semakin banyak pengalaman berarti semakin banyak pengetahuan. Pernyataan di atas sesuai dengan pernyataan Reigeluth (1983:20) bahwa belajar merupakan proses yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang. Proses belajar dan perubahan adalah dua gejala yang saling terkait yaitu belajar sebagai proses dan perubahan sebagai bukti telah terjadi perubahan tingkah laku yang menyangkut perubahan, dan bersifat pengetahuan keterampilan maupun nilai serta sikap.

2.2 Teks Anekdote

Anekdote ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya (Alwi: 2010). Adapun menurut (Keraf, 2010: 142) anekdot adalah semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik atau aneh mengenai seseorang atau suatu hal lain. Anekdote yang menjadi bagian dari narasi yang lebih luas, sama sekali tidak menunjang gerak umum dari narasi tadi, namun perhatian sentral yang dibuatnya dapat menambah daya tarik bagi latar belakang dan suasana keseluruhan. Daya tariknya itu tidak terletak pada penggunaan dramatik, tetapi pada suatu gagasan atau suatu amanat yang ingin disikapkannya, dan biasanya muncul menjelang akhir kisah.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, dikatakan bahwa anekdot adalah kisah fiktif lucu pribadi seorang tokoh atau beberapa tokoh yang benar-benar ada (Dananjaja, 1984: 118). Ada pengertian lain bahwa anekdot dapat merupakan cerita rekaan yang tidak harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi di masyarakat, yang menjadi partisipan atau pelaku di dalamnya pun tidak harus orang penting. Selain itu, teks anekdot juga dapat berisi peristiwa-peristiwa yang membuat jengkel atau konyol bagi partisipan yang mengalaminya. Perasaan jengkel dan konyol seperti itu merupakan krisis yang ditanggapi dengan reaksi dari pertentangan antara nyaman dan tidak nyaman, puas dan frustrasi, serta tercapai dan gagal (Maryanto, 2013: 112).

Struktur teks anekdot meliputi hal sebagai berikut.

1. Abstrak adalah bagian awal paragraf yang berfungsi memberi gambaran tentang isi teks. Biasanya bagian ini menunjukkan hal unik yang akan ada di dalam teks.
2. Orientasi adalah bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang bagaimana peristiwa terjadi. Biasanya penulis bercerita dengan detail di bagian ini.
3. Krisis adalah bagian yang menunjukkan terjadi hal atau masalah yang unik atau tidak biasa yang terjadi pada si penulis atau orang yang diceritakan.
4. Reaksi adalah bagian bagaimana cara penulis atau orang yang ditulis menyelesaikan masalah yang timbul di bagian krisis tadi.
5. Koda merupakan bagian akhir dari cerita unik tersebut. Bisa juga dengan memberi kesimpulan tentang kejadian yang dialami penulis atau orang yang ditulis.

Seperti dikatakan sebelumnya bahwa anekdot itu merupakan cerita yang menarik karena lucu dan mengesankan, maka di dalam anekdot memuat unsur humor. Bila meninjau pada proses terjadinya humor, teknik penciptaan humor cukup beragam. Menurut Berger dalam Nita (2008) secara garis besar teknik penciptaan humor itu dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori salah satunya, yaitu *Language (the humor is verbal)* atau aspek bahasa. Anekdot merupakan salah satu jenis humor. Meskipun anekdot sering dianggap sebagai humor itu sendiri. Oleh karena itu penguraian mengenai humor akan lebih menjelaskan pengertian dari anekdot yang dimaksud.

Pengertian mengenai humor didefinisikan dalam Encyclopedia Britannica sebagai *”form of communication in which a complex mental stimulus illuminate or amuses, or elicits the reflex of laughter”*. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa humor merupakan suatu stimulus yang mengundang rasa geli atau tertawa. Stimulus atau rangsangan tersebut dapat berupa ide, masalah yang benar lucu, peristiwa yang ada dihadapan kita, perilaku nonverbal atau bentuk kebahasaan yang sengaja dikreasikan.

Menurut Berger, aspek bahasa atau *Language (the humor is verbal)* adalah teknik penciptaan humor memanfaatkan aspek-aspek bahasa seperti makna dan bunyi untuk melahirkan suatu suasana lucu, baik melalui penyimpangan bunyi atau penyimpangan makna. Cara penciptaan humor melalui kata-kata dianggap paling banyak dilakukan. Adapun berikut ini akan dipaparkan mengenai teknik dasar penciptaan humor yang ada di aspek bahasa.

1. Sindiran

Sindiran adalah humor yang isinya leluconnya bersifat nakal, agak menyindir. Tapi tidak terlalu tajam, bahkan cenderung sopan. Humor ini biasanya dilakukan oleh bawahan kepada atasan atau orang yang lebih tua atau yang lebih dihormati, atau kepada pihak lain yang belum terlalu akrab. Ada juga yang menjuluki lelucon model ini sebagai lelucon persuasif dan berbau feodalisme.

2. Omongan Kosong/ Bualan

Teknik penciptaan humor dengan kekuatan omong kosong/bualan dapat dilakukan dengan menempatkan si pencetus humor sebagai subjek yang tidak mungkin atau dilakukan melakukan sikap atau tindakan seperti yang ia katakan kepada khalayak.

3. Definisi

Definisi yang dipergunakan sebagai teknik penciptaan humor dapat dengan mengacu pada teori ketidaksejajaran. Artinya, definisi yang diberikan atas suatu konsep oleh pencetus humor, ternyata tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, diasumsikan, atau diperaanggapkan oleh penerima humor. Berikut ini contoh teks anekdot definisi.

4. Melebih-lebihkan

Makna kata melebih-lebihkan yakni menambah-nambahkan banyak hingga lebih dari keadaan yang sebenarnya.

5. Ejekan

Dalam teknik penciptaan humor, ejekan menjadi salah satu yang dapat digunakan untuk memancing tawa. Ejekan biasanya dilemparkan, yakni kekurangan fisik, seperti tubuh yang terlalu gendut atau kurus, gigi yang “tonggos”, hidung pesek, dan lain-lain. Selain kekurangan fisik, bisa juga hal-hal lain yang pada dasarnya membuat lawannya menjadi malu dan *inferior*.

6. Permainan Kata

Permainan kata adalah perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh atau bermain-main dalam hal memainkan kata yang diujarkan atau dibicarakan. Sehingga, dalam penciptaan humor, permainan kata yakni dengan membolak-balikkan kata sehingga terdengar lucu ketika diucapkan.

7. Jawaban Pasti

Jawaban pasti artinya jawaban yang menjadi satu-satunya jawaban atas sebuah pertanyaan.

8. Sarkasme

Sarkasme adalah penggunaan kata-kata pedas untuk menyakiti hati orang lain, cemoohan atau ejekan kasar. Sarkasme atau bisa juga disebut sinisme merupakan jenis representasi humor yang memiliki kecenderungan memandang rendah pihak lain. Umpamanya, tidak ada yang benar atau kebaikan apa pun dari pihak lain, dan selalu meragukan sifat-sifat baik yang ada pada manusia. Lelucon ini lebih banyak digunakan pada situasi konfrontatif. Targetnya, membuat lawan atau pihak lain mati kutu atau cemar.

9. Satire

Satire adalah gaya bahasa dalam kesusastraan untuk menyatakan sindirian terhadap suatu keadaan atau seseorang. Mirip seperti jenis sindiran karena sama-sama menyindir atau mengkritik tapi muatan ejekannya lebih dominan. Bila tak pandai-pandai memainkannya, jurus ini bisa sangat membebani dan sangat tidak menyenangkan.

2.3 Kajian Materi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013

Melalui pengembangan Kurikulum 2013 kita akan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi (Mulyasa,2015:65). Dalam hal ini, pengembangan kurikulum difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa panduan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya secara kontekstual.

Kurikulum 2013 memungkinkan para guru menilai hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari. Oleh karena itu, peserta didik perlu mengetahui kriteria penguasaan kompetensi dan karakter yang akan dijadikan sebagai standar penilaian hasil belajar, sehingga para peserta didik dapat mempersiapkan dirinya melalui penguasaan kompetensi dan karakter tertentu, sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat penguasaan kompetensi dan karakter berikutnya.

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3.1 Memahami struktur dan kaidah teks anekdot baik melalui lisan maupun tulisan

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Pembelajaran Teks Anekdot

1. Sasaran Pembelajaran

Sasaran pembelajaran mengacu kepada hasil pembelajaran yang diharapkan. Sasaran umum pembelajaran ditetapkan terlebih dahulu dan semua upaya pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut. Sasaran khusus pembelajaran merupakan penjabaran dari sasaran umum yang menjelaskan

tingkah laku khusus yang dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran tersebut.

2. Uraian Isi Pembelajaran

Uraian isi pembelajaran menyangkut masalah strategi pengorganisasian isi pembelajaran yang oleh Reigelut, Bunderson, dan Merrill dalam Degeng (2000:12), diartikan sebagai strategi yang mengacu kepada cara untuk membuat urutan (*sequencing*) dan mensintesis (*synthesizing*) fakta, konsep, prosedur, dan prinsip-prinsip yang berkaitan. Proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar jika isi dan prosedur pembelajaran diorganisasi menjadi urutan yang bermakna. Untuk tujuan tersebut diperlukan langkah sintesis pembelajaran. Mensintesis adalah mengaitkan topik-topik suatu bidang studi bahan disajikan tergantung kedalaman dan kesulitannya dengan keseluruhan isi bidang studi, sehingga isi yang disajikan lebih bermakna. Sehingga peserta didik memiliki ingatan yang baik dan tahan lama terhadap topik-topik yang dipelajari.

Materi pembelajaran yang tepat disajikan dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) relevan dengan sasaran pembelajaran, (2) tingkat kesukaran sesuai dengan taraf kemampuan pebelajar, (3) dapat memotivasi pebelajar, (4) mampu mengaktifkan pikiran dan kegiatan pebelajar, (5) sesuai dengan prosedur pengajaran yang ditentukan, dan (6) sesuai dengan media pengajaran yang tersedia. Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot berbasis animasi pada siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. Isi pembelajaran diorganisasikan menurut struktur isi pembelajaran dengan analisis sasaran pembelajaran.

2.4 Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan salah satu tugas pendidik yang bertujuan untuk membahas permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Dalam melakukan penelitian, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan, salah satunya adalah metode *research and development* yang berarti penelitian dan pengembangan. Metode ini dapat memutus kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dasar yang bersifat teoritis dengan penelitian terapan yang bersifat praktis. Dalam dunia pendidikan, metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada pendapat yang dikemukakan oleh Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010) yang mengungkapkan bahwa, “*Educational Research and Development is a process used to develop and validate educational products.*” Dalam praktiknya, metode penelitian dan pengembangan memiliki berbagai model. Menurut Made Tegeh, dkk (2014), model penelitian dan pengembangan dipaparkan sebagai berikut.

1. Model Hanafin and Peck

Model Hannafin dan Peck ialah model desain pembelajaran yang terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Terdapat dua jenis penilaian yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif ialah penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan. Model desain Hannafin and Peck adalah model yang sederhana, namun elegan. Ketiga fase terhubung kegiatan “evaluasi

dan revisi". Model ini berfokus pada pemecahan kendala kualitas dan kompleksitas pengembangan.

2. Model Borg and Gall

Langkah pengembangan dalam model ini ialah sebagai berikut:

- a. penelitian dan pengumpulan informasi
- b. perencanaan
- c. mengembangkan bentuk pendahuluan produk
- d. uji lapangan pendahuluan/persiapan
- e. revisi berdasarkan hasil uji lapangan pendahuluan
- f. uji lapangan utama
- g. revisi berdasarkan uji lapangan utama
- h. uji lapangan operasional
- i. revisi berdasarkan uji lapangan operasional
- j. penyebaran dan implementasi

Tujuan uji lapangan adalah untuk menentukan apakah produk pendidikan yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Umumnya rancangan eksperimen digunakan untuk menentukan apakah produk pendidikan siap secara penuh digunakan di sekolah tanpa kehadiran pengembang.

3. Model Decide, Design, Develop, Evaluate (DDD-E)

Salah satu model desain pembelajaran yang dapat digunakan mengembangkan multimedia pembelajaran adalah model DDD-E. Pengembangan multimedia menggunakan model DDD-E terdiri atas:

(1) DECIDE

Tahap pertama dalam model DDD-E adalah *decide* atau menetapkan. Tahap *decide* merupakan tahap untuk merencanakan produk multimedia. Pada tahap ini dilakukan kegiatan (1) penetapan tujuan instruksional, (2) menentukan tema atau ruang lingkup materi, (3) menentukan pengetahuan atau keterampilan prasyarat dan (4) menilai ketersediaan komputer dan sumber daya lain yang dibutuhkan.

a. Menetapkan tujuan pembelajaran

Sebelum menetapkan tema multimedia, perlu mempertimbangkan apakah multimedia merupakan cara yang paling efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Memilih dan menetapkan multimedia merupakan cara yang paling efektif untuk mencapai hasil pembelajaran. Pengembangan buku teks, lembar kerja siswa, merancang kunjungan lapangan, atau kegiatan lainnya mungkin lebih tepat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Maka dari itu penentuan tujuan pembelajaran perlu dianalisis secara cermat untuk memastikan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan secara optimal dengan multimedia.

b. Menentukan tema atau ruang lingkup multimedia

Setelah mendefinisikan tujuan instruksional, pengembangan dapat memilih dan merancang multimedia untuk memenuhi tujuan yang diinginkan. Dengan asumsi itu bahwa pengembang perlu memutuskan apakah tujuan instruksional dapat dicapai melalui program seperti *hyperstudio*, *world wide web*, program *desktop video* (misalnya *Power Point* oleh *Microsoft*), maupun program animasi dan interaktif seperti *flash*.

c. Mengembangkan kemampuan prasyarat

Pengembang harus memastikan bahwa siswa memiliki keterampilan yang diperlukan untuk berhasil menggunakan multimedia berbasis komputer. Ini termasuk operasi komputer dasar dan penggunaan alat-alat multimedia yang ditugaskan. Keterampilan tambahan dapat diajarkan ketika akan menggunakan multimedia.

d. Menilai sumber daya

Setelah memastikan bahwa siswa memiliki keterampilan dasar komputer misalnya mengaktifkan dan menonaktifkan komputer, menyimpan dan membuka file, mengoperasikan navigasi untuk mengatur folder dan penanganan *hardware* komputer). Sumber daya lain yang perlu diperhatikan adalah perangkat lunak, ketersediaan komputer, LCD dan sebagainya) yang dibutuhkan selama pemanfaatan multimedia.

(2) DESIGN

Tahap *design* merupakan tahap berpikir visual karena menghasilkan cetak biru untuk keseluruhan produk multimedia dalam bentuk *outline* materi, tampilan *interface* atau antar muka, *flowchart* dan *storyboard*. Sebelum mulai ke langkah pengembangan, pengembang harus mengklasifikasikan informasi untuk menentukan media yang cocok digunakan seperti media grafis, suara, animasi, video, serta urutan media yang tergambar dalam *flowchart*.

a. Membuat *outline* konten

Outline konten dirancang berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran. Ada dua faktor yang perlu diperhatikan dalam membuat *outline* konten yaitu: syarat multimedia dan sasaran. Syarat *outline* multimedia yang harus dipenuhi yaitu

judul multimedia, tujuan dan garis besar isi (materi) multimedia. Pengembangan juga harus menentukan target utama produk yang dihasilkan. Aspek sasaran yang mesti diperhatikan adalah karakteristik sasaran (peserta didik), karena akan mempengaruhi cara penyajian isi dan elemen-elemen multimedia.

b. Membuat *flowchart*

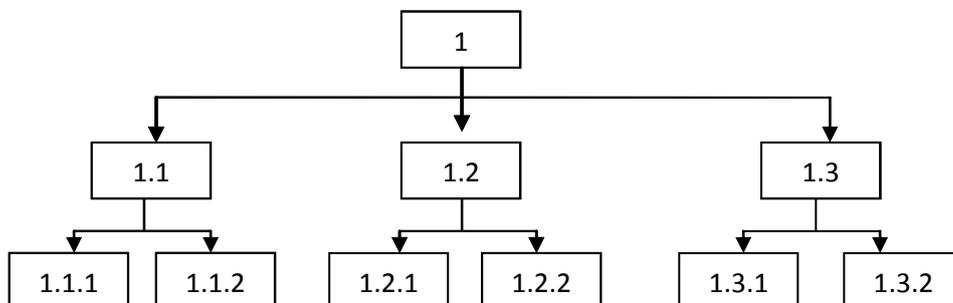
Sebuah *flowchart* visual menggambarkan urutan dan struktur dari sebuah program. Ada beberapa struktur *flowchart* yaitu tipe linear, tipe pohon, tipe bintang dan tipe *cluster*. Tipe linear terdiri atas unsur-unsur program secara berurutan. Tipe pohon umumnya dimulai dengan menu utama dan kemudian bercabang ke submenu. Tipe *cluster* mirip dengan struktur pohon, akan tetapi tidak bercabang ke submenu. Tipe bintang dihasilkan dari satu titik atau ide.

1) Struktur linear



Gambar 2.1 Struktur Linear

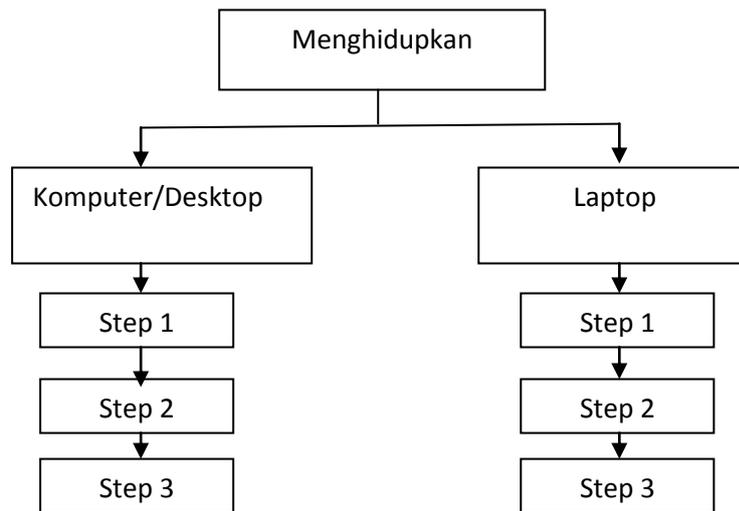
2) Struktur pohon



Gambar 2.2 Struktur Linea

3) Struktur cluster

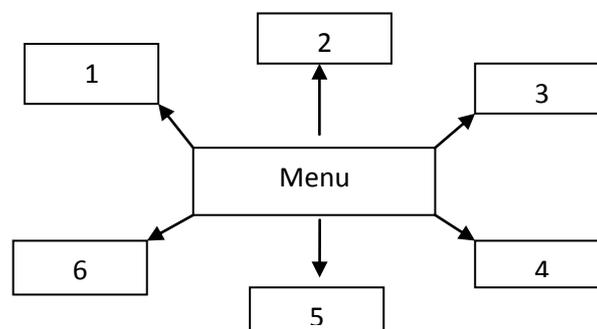
Struktur *cluster* adalah struktur gabungan antara struktur linear dan struktur pohon. Menu utama pada struktur cluster memiliki beberapa pilihan. Bagian-bagian dari setiap pilihan disajikan secara linear.



Gambar 2.3 Struktur Cluster

4) Struktur bintang

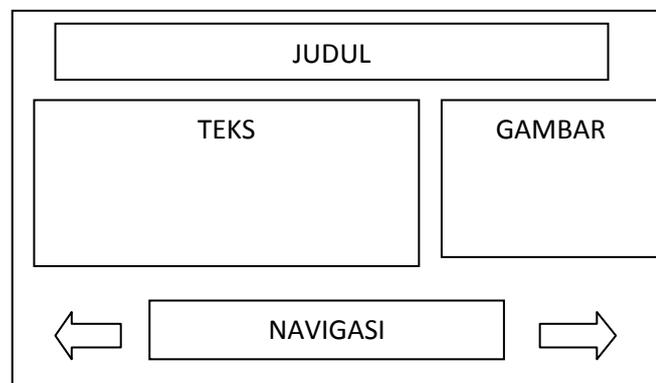
Struktur Bintang digunakan ketika pokok materi atau topik memiliki cabang ke bagian lainnya. Melalui halaman utama, dapat disajikan *hyperlink* untuk mengakses halaman lain.



Gambar 2.4 Struktur Bintang

c. Mendesain tampilan

Dalam mendesain tampilan multimedia ada enam hal pokok yang diperhatikan yaitu 1) judul program yang letaknya di atas atau di atas sisi kiri teks, 2) posisi teks (materi) secara konsisten misalnya ditengah-tengah, 3) posisi gambar dapat ditempatkan pada sisi kiri teks, atas, atau di bawah teks, 4) tanda pengarah atau navigasi diletakkan secara konsisten agar pengguna mudah mengoperasikan multimedia, 5) posisi sajian umpan balik harus konsisten pada layar, 6) gunakan ikon navigasi dan letakkan di bagian bawah atau pada sisi layar.



Gambar 2.5 Desain Tampilan

d. Membuat *storyboard*

Storyboard berisi semua informasi yang akan tampil pada layar dan informasi pendukung yang akan membantu pengembang multimedia dalam mengembangkan komponen multimedia. *Storyboard* sering disebut “cetak biru” multimedia. *Storyboard* memberikan gambaran visual multimedia pada layar komputer, *script audio*, detail video dan informasi lainnya.

3. DEVELOP

Tahap ketiga dari model DDD-E adalah pengembangan, yang meliputi produksi komponen media seperti teks, grafik, animasi, audio, video. Hal ini juga

mencakup penggabungan elemen tersebut menjadi bagian-bagian yang terintegrasi.

Elemen media (grafis, animasi, audio dan video) merupakan komponen kunci dari produk multimedia. Elemen tersebut mampu membuat presentasi lebih hidup dengan memberikan realisme, warna, gerak dan suara. Apabila elemen multimedia digunakan secara efektif, akan meningkatkan literasi visual, memudahkan pemahaman dan mengakomodasi gaya belajar yang berbeda. Tahap pengembangan menguraikan prosedur untuk membuat dan memanipulasi grafik, animasi, audio dan elemen video.

Elemen gambar merupakan elemen untuk memperjelas makna pesan yang disajikan dengan teks. Lewat gambar pesan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami bila dibandingkan tanpa menggunakan gambar. Gambar yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dengan cara membuat sendiri, menggunakan gambar yang sudah ada, melakukan *scan gambar* dan melakukan pemotretan. Pedoman menggunakan gambar dalam multimedia yaitu (1) gunakan gambar untuk memvisualisasi konsep-konsep penting, (2) jangan gunakan gambar yang mengalihkan perhatian sasaran dari topik, (3) gunakan gambar yang sederhana dan hindari penggunaan gambar yang rumit atau kompleks, (4) jika memerlukan gambar yang kompleks maka tambahkan tanda (sorot) bagian gambar untuk memberikan kesan fokus, (5) jika ikon menggunakan gambar maka gunakan gambar secara konsisten, (6) posisikan/sajikan gambar konsisten, misalnya pilih bagian layar untuk menempatkan gambar, (8) gunakan resolusi 72-

100 dpi, jika gambar diperoleh dari hasil scan dan (9) perhatikan hak cipta pada gambar yang digunakan.

Animasi merupakan elemen multimedia yang lebih konkret daripada gambar. Gerakan yang dapat dimanipulasi dalam animasi membantu peserta didik memahami makna abstrak yang terkandung dalam animasi. Penggunaan animasi dalam multimedia dapat diperoleh dengan cara menggunakan animasi yang sudah ada atau memproduksi animasi sesuai kebutuhan. Animasi yang digunakan dalam multimedia mesti mengikuti beberapa petunjuk. Adapun petunjuk tersebut yaitu (1) animasi digunakan untuk menggambarkan konsep abstrak, (2) hindari alur animasi yang terlalu pendek, (3) lakukan uji coba animasi pada komputer lain untuk memastikan kecepatan animasi agar sesuai dengan daya tanggap peserta didik, dan (4) jangan menggunakan animasi yang mengalihkan perhatian siswa dari topik utama.

Audio dalam multimedia dapat sebagai media yang berdiri sendiri maupun media yang terintegrasi dengan media lain. Ada tiga jenis audio yang dapat digunakan dalam multimedia yaitu: narasi, musik latar dan *sound effect*. Media audio dapat diperoleh dengan cara mengunduh di internet atau memproduksi sendiri melalui proses rekaman. Apabila melakukan produksi sendiri maka proses perekaman tetap mengacu pada *script* audio yang telah dibuat pada tahap desain.

Ketentuan penggunaan audio dalam multimedia yaitu (1) audio mesti digunakan pada saat yang tepat dan pada materi yang tepat, (2) jangan menggunakan audio yang mengalihkan perhatian sasaran dan (3) perhatikan hak cipta audio kalau menggunakan audio orang atau pihak lain.

Elemen yang mampu memberikan kesan nyata dalam multimedia adalah video. Video dihasilkan melalui proses *shooting* dan mengacu *shooting script* yang telah dibuat pada tahap desain. Petunjuk penggunaan video dalam multimedia yaitu (1) gunakan video jika benar-benar diperlukan, (2) perhatikan ukuran tampilan video agar semua bagian video dapat disaksikan, (3) pastikan pencahayaan video bagus, sehingga video dapat dilihat dengan jelas, (4) perhatikan hak cipta video jika video diperoleh dari sumber lain (bukan produksi sendiri).

4. EVALUATE

Evaluasi dalam model DDD-E dilakukan pada setiap tahap pengembangan atau evaluasi formatif. Tidak hanya pada produk akhir, evaluasi dilakukan dari tahap *decide*, *design*, dan *development*. Pada tahap *decide* dilakukan penilaian terhadap ketepatan antara topik dengan multimedia dan kelayakan hasil penelitian awal untuk memastikan kecocokan produk multimedia sebagai solusi mengatasi masalah pembelajaran. Pada tahap desain dilakukan penilaian terhadap dokumen-dokumen multimedia yaitu *outline* konten, *flowchart*, *storyboard* dan tampilan *interface*. Pada tahap pengembangan dilakukan penilaian terhadap elemen-elemen multimedia yaitu gambar, animasi, audio, video. Umpan balik yang diperoleh rubrik penilaian dijadikan acuan untuk merevisi luaran dari setiap tahap.

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini disusun dengan memadukan model-model desain pembelajaran tersebut. Akan tetapi model DDD-E menjadi model yang mendominasi prosedur penelitian ini. Hal ini dikarenakan model ini berorientasi pada pengembangan produk. Dalam kondisi tertentu,

pengembang cukup sampai pada evaluasi formatif terdiri atas tiga langkah (Punaji, 2013):

- (1) uji coba prototipe bahan secara perseorangan (*one-to-one trying out*); uji coba perorangan ini dilakukan untuk memperoleh masukan awal tentang produk atau rancangan tertentu. Uji coba perorangan ini dilakukan kepada subjek 1-3 orang. Setelah dilakukan uji coba perorangan, produk atau rancangan direvisi.
- (2) uji coba kelompok kecil (*small group tryout*). Uji coba ini melibatkan subjek yang terdiri dari 6-8 subjek. Hasil uji coba kelompok kecil ini dipakai untuk melakukan revisi produk atau rancangan.
- (3) uji coba lapangan (*field tryout*). Uji coba lapangan ini yang melibatkan subjek dalam kelas yang lebih besar melibatkan 15-30 subjek (*whole class of learners*).

4. Model Bergman and More

Model Bergman and More secara khusus digunakan sebagai panduan dan manajemen produksi produk video dan multimedia interaktif. Walaupun model ini secara khusus sebagai rujukan dalam mengembangkan video dan multimedia interaktif, secara umum model ini juga dapat digunakan untuk suatu jenis atau lebih produk pembelajaran interaktif lainnya seperti pembelajaran *on line*.

Model Bergman and more dalam aktivitas atau tahapan terdiri atas enam langkah sebagai berikut:

- a. analisis
- b. desain
- c. pengembangan
- d. produksi

e. penggabungan

f. validasi

Dalam setiap aktivitas atau langkah didahului oleh input atau masukan, selanjutnya menghasilkan suatu output atau luaran, dan pada akhirnya luaran dievaluasi.

5. Model Dick and Carrey

Model Dick and Carey termasuk ke dalam model prosedural. Ada 10 tahapan proses yang dilakukan mulai dari awal pengembangan sampai pada produk sebagai hasil pengembangan sebagai berikut.

a. menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan(*instructional goal*)

b. menganalisis pembelajaran

c. menganalisis pembelajar dan konteksnya

d. menuliskan tujuan unjuk kerja

e. mengembangkan instrumen penilaian

f. mengembangkan strategi pembelajaran

g. mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran

h. merancang dan melaksanakan evaluasi formatif

i. merevisi pembelajaran

j. merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif.

6. Model ADDIE

Model ADDIE terdiri atas lima langkah sebagai berikut.

a. analisis (*analyze*)

b. perancangan (*design*)

- c. pengembangan (*development*)
- d. implementasi (*implementation*)
- e. evaluasi (*evaluation*)

Model ADDIE dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik pebelajar.

7. Model Isman

Landasan teori model Isman berasal dari aliran behaviorisme, kognitivisme, dan pandangan konstruktivisme. Model Isman memiliki lima langkah sistematis sebagai berikut:

- a. input
- b. proses
- c. output
- d. umpan balik
- e. belajar

Langkah pertama dalam model isman adalah mengidentifikasi faktor *input*. *Input* atau masukan adalah dasar dari kegiatan pembelajaran. Tahap proses memiliki tiga langkah yaitu menguji prototipe, merancang ulang pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Pada tahap umpan balik adalah kembali ke tahap atau langkah terkait. Tahap belajar merupakan tahap terakhir dari model Isman. Tahap ini bisa dicapai apabila tahap-tahap sebelum tidak mengalami kendala, sehingga tercipta model *full learning*.

2.5 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawa (*mesagge/software*), Heinich (dalam Susila dan Riyana, 2008 : 6).

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. memperjelas pesan agar tidak verbalitas
- b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra
- c. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar
- d. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- e. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Peranan media dalam proses pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Susila dan Riyana, 2008: 9) sebagai berikut:

- a. alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.

- b. alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- c. sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik secara individual maupun kelompok.

Manfaat lain media pembelajaran, sebagaimana yang dipaparkan oleh Arsyad (2007: 24) adalah sebagai berikut:

- a. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- b. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, sehingga siswa tidak merasa bosan.
- d. siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar.

Posisi media dalam proses pembelajaran adalah sarana untuk mempermudah dalam menyampaikan bahan atau materi ajar. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Banyak sekali hambatan yang dihadapi oleh guru dalam penyampaian pesan kepada siswa, baik dari dalam diri guru sendiri maupun siswa. Proses komunikasi pembelajaran seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien.

Media Pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, waktu dan lain-lain dapat dibantu dengan pemanfaatan media. Hal ini diperkuat oleh pendapat Schramm (dalam Miarso, 2004: 117), salah satu unsur dalam proses komunikasi yang sangat menonjol peranannya bagi teknologi pendidikan adalah media. Beberapa kesimpulan Schramm tentang media, antara lain berikut ini.

1. Penentuan media sebaiknya merupakan *resultante* dari analisis tugas belajar, analisis media itu sendiri, dan analisis perbedaan diantara para pembelajar.
2. Sistem simbolik digital pada media sangat berguna untuk peristiwa-peristiwa belajar dan dalam mempelajari keterampilan intelektual dasar.
3. Kode *iconic* (gambar, diagram, tombol, dan lain-lain) sangat efektif untuk menarik minat siswa.
4. Media interaktif tidak tersaingi kemampuannya, karena dapat memberikan umpan balik selama belajar mandiri, kecuali dengan komunikasi tatap muka atau karena keberadaan guru.

Berdasarkan uraian Schramm yang dikutip oleh Miarso tersebut, berarti media dapat membantu proses pembelajaran walaupun tanpa kehadiran guru. Namun akan diperoleh hasil belajar yang lebih baik, jika dalam proses pembelajaran didampingi oleh guru. Oleh karena itu, jika proses pembelajaran bisa berjalan lebih optimal maka guru juga harus mengetahui dan memanfaatkan media dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berkaitan dengan perlunya guru memanfaatkan media pembelajaran, Curzon (dalam Lutfizulfi, 2009: 4) menyatakan sebagai berikut.

The object of using audio visual material in the classroom in the communication of information incidental to the total teaching process. Selected and used skillfully the aid in the right time, the right place, and the right manner - audio visual aids (AVA) can multiply and widen the channels of communication between teacher and class.

Pernyataan Curzon cukup jelas kiranya dapat mencirikan pentingnya penggunaan media dalam bentuk AVA untuk pembelajaran secara umum, bahwa penggunaan AVA dapat memperluas saluran komunikasi antara guru dan siswa. Maksudnya apabila Anda mengajar dengan tidak menggunakan AVA ketika menjelaskan materi pelajaran atau ketika memberi latihan, berarti Anda hanya menggunakan mulut untuk berkomunikasi atau komunikasi verbal. Apabila Anda menggunakan media seperti *tape*, gambar, dll. dalam mengajar, maka Anda menggunakan lebih dari satu saluran komunikasi. Anda tidak hanya memberikan stimulus secara verbal saja, tetapi Anda juga menggunakan stimulus melalui saluran aural dan visual. Semakin banyak kita menggunakan saluran komunikasi ketika mengajar, semakin banyak informasi yang dapat diserap siswa serta semakin efektif pembelajaran kita.

Selanjutnya, Curzon (dalam Lutfizulfi, 2009: 5) menyampaikan maksud utama dari penggunaan media sebagai berikut.

A class acquires knowledge and skills as the results of assimilation of responses elicited by those stimuli which create sensory impressions. The concept of teaching which is based on the teacher relying solely on his voice and personality steems from the belief that communication is best achieved through the medium of sound. The use of AVA (media) in a lesson is based on the consideration of communication as related to all the senses of the talk of the teacher in providing the appropriate stimuli for desired responses can be facilitated by him to engage the students' senses of hearing, seeing, touching, etc.

Berdasarkan pendapat Curzon, kita dapat menyimpulkan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa merupakan asimilasi atau gabungan dari respon-respon yang dirangsang oleh stimulus-stimulus yang menciptakan suatu kesan sensoris pada diri siswa. Sebagai contoh, ketika membelajarkan tentang *reading*, maka guru menemukan satu hal yang sangat sulit dijelaskan secara verbal dari teks kepada siswa. Kemudian, guru menggunakan alat bantu visual berupa gambar. Dalam hal ini, selain guru menggunakan saluran komunikasi verbal, guru juga menggunakan saluran komunikasi lain yaitu visual. Siswa akan lebih dapat memahami pelajaran dengan bantuan visual berupa gambar selain penjelasan guru.

Pentingnya media juga dapat dilihat dari aspek kehidupan siswa. Suatu kenyataan bahwa siswa mendapatkan pengalaman yang lebih luas dan bervariasi dibanding orangtua mereka ketika masih muda. Sehingga cukup beralasan kiranya apabila sekolah memberikan siswa pengalaman sebanyak mungkin dan variatif. Untuk mencapai hal ini, sekolah harus menggunakan sebanyak mungkin media yang dapat menyajikan berbagai pengalaman kepada siswa.

Banyak guru tidak memanfaatkan media *audio-visual* karena dianggap mahal atau tidak tahu cara pemanfaatannya dalam pembelajaran. Seperti kata pepatah “alah bisa karena biasa” memang terjadi dalam pemanfaatan media. Banyak guru tidak bisa karena tidak diajari atau tidak mau belajar sendiri untuk menggunakannya, serta tidak mau mencoba. Suatu sikap yang harus diterapkan di kalangan guru adalah mencoba belajar menggunakannya. Guru akan langsung merasakan manfaatnya setelah mencoba. Media dapat digunakan untuk keperluan

pembelajaran baik secara klasikal maupun individual. Dalam pembelajaran klasikal, media menjadi bagian integral dari proses pembelajaran itu sendiri. Melalui penggunaan media, siswa dapat terlibat langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Berikut klasifikasi media menurut Sadiman, dkk (2008).

KELOMPOK MEDIA		MEDIA INSTRUKSIONAL
1.	Audio	<ul style="list-style-type: none"> • pita audio (rol atau kaset) • piringan audio • radio (rekaman siaran)
2.	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • buku teks terprogram • buku pegangan/manual • buku tugas
3.	Audio – Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • buku latihan dilengkapi kaset • gambar/poster (dilengkapi audio)
4.	Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"> • film bingkai (slide) • film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyek Visual Diam dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> • film bingkai (slide) suara • film rangkai suara
6.	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> • film bisu dengan judul (caption)
7.	Visual Gerak dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> • film suara • video/vcd/dvd
8.	Benda	<ul style="list-style-type: none"> • benda nyata • model tiruan (mock up)
9.	Komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1. media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) & CMI (Computer Managed Instructiona

Tabel 2.2 Klasifikasi Media

Pemanfaatan media adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Misalnya, bagaimana suatu film diperkenalkan atau ” ditindaklanjuti” dan dipolakan sesuai dengan bentuk belajar yang diinginkan. Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pebelajar. Seseorang yang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktik atau sumber belajar (Seel dan Richey, 1994: 50).

2.6 Animasi dalam Media Pembelajaran

Animasi adalah susunan gambar diam (*static graphics*) yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak. Contoh animasi yang sederhana antara lain, tulisan bergerak atau gambar yang dapat bergerak dari menghadap ke kiri dan ke kanan (Yudhiantoro, 2006: 9). Jika dikaitkan dengan pembelajaran, media animasi dimaknai sebagai alat komunikasi yang berupa penayangan *frame-frame* gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Suheri (2006: 2) animasi adalah penggambaran suatu objek yang berupa gambar, benda atau teks yang ditampilkan sedemikian rupa sehingga seolah-olah objek tersebut seperti bergerak. Animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek atau filter, gerakan transisi, dan suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan mulai dari kebutuhan yang santai yaitu sebagai hiburan, media presentasi atau media pembelajaran. Animasi juga dimanfaatkan sebagai pemanis atau hiasan dalam sebuah media pembelajaran. Animasi digunakan untuk menciptakan suasana yang tidak kaku sehingga terjadi komunikasi antara guru dan siswa serta pembelajaran menjadi semakin menarik.

Menurut Suheri (2006: 23) fungsi animasi dalam media pembelajaran antara lain

1. menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras
2. memperindah tampilan media pembelajaran
3. memudahkan proses pembelajaran
4. mempermudah penggambaran dari suatu materi pembelajaran

Thorn (dalam Munir, 2009: 219) suatu media yang dikembangkan harus memenuhi enam kriteria sebagai berikut.

1. Kemudahan navigasi, sebuah CD pembelajaran harus dirancang sesederhana mungkin sehingga peserta didik dapat mempelajarinya tanpa harus diikuti dengan pengetahuan yang kompleks tentang media.
2. Kandungan kognisi, yaitu kandungan pengetahuan yang jelas.
3. Presentasi informasi yang digunakan untuk menilai isi dan program media pembelajaran itu sendiri.
4. Integritas media, dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
5. Artistik dan estetika, untuk menarik minat belajar maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.
6. Fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik.

Para ahli sepakat bahwa media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Manfaat media pendidikan dalam proses belajar siswa sebagai berikut.

1. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
2. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
4. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Penggunaan media pendidikan dapat mempertinggi proses dan hasil belajar.

Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkrit menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pendidikan erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pendidikan hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Ada banyak media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran. *Software* presentasi juga sudah familiar di masyarakat. Namun pada kenyataannya sekarang *software* presentasi baru sanggup menampilkan materi pelajaran yang statis (gambar ataupun tulisan) yang belum dapat mensimulasikan proses-proses

tertentu. Salah satu yang bisa dijadikan alternatif adalah menggunakan visualisasi materi pelajaran dalam bentuk animasi.

Microsoft power point adalah sebuah *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Media ini bisa digunakan untuk menyampaikan bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan pendidik (Daryanto, 2010: 163). *Microsoft power point* akan membantu menampilkan sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas. *Power point* merupakan sebuah *software* yang dirancang khusus untuk media presentasi dengan berbagai fitur yang mampu menjadikan media komunikasi menarik.

2.7 Proses Pembuatan Animasi

1. Animasi dalam menu dan submenu

Tampilan pada media pembelajaran teks anekdot berbasis animasi dengan memanfaatkan media *power point* dapat digunakan fasilitas *translasi* dan *custom animation*. Penggunaan fasilitas transision pada *slide* ada 2 macam yaitu *transision sound* dan *transision speed*. *Transision sound* terdiri dari banyak *sound* yang digunakan misalnya: *applause, arrow, bomb, brezee, click, other sound, no sound*, dan lain- lain. *Transision speed* digunakan untuk mengatur kecepatan perpindahan dari *slide* ke *slide* berikutnya. *Custom animation* digunakan untuk mengatur, memilih dan menggunakan animasi yang dibutuhkan. Animasi- animasi lain dalam bentuk jadipun bisa Anda pergunakan, namun jangan lupa untuk mencantumkan darimana sumber yang diambil.

2. Animasi dalam video materi teks anekdot

Video media pembelajaran teks anekdot ini menggunakan aplikasi “*powtoon*”. “*powtoon*” adalah *web apps* yang bisa digunakan untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan mudah. Cara menggunakannya tidak terlalu sulit, hampir sama seperti *power point*. Langkah- langkahnya adalah sebagai berikut.

- a. Langkah pertama yang harus Anda lakukan adalah mendaftarkan email untuk mengonfirmasi akun *powtoon* Anda.
- b. Setelah Anda berhasil *login* ke *powtoon*, maka Anda dapat membuat media presentasi sesuai yang Anda butuhkan. Pilihan-pilihan animasi pada *powtoon* sangat banyak dan menarik, baik dari jenis huruf ataupun gambar objek-objek lain. Anda dapat mengaturnya sesuai dengan kebutuhan yang Anda inginkan. Kata-kata ataupun objek gambar dapat Anda atur kecepatan gerakan dan bentuknya.
- c. Setelah slide presentasi animasi dalam *powtoon* selesai, Anda perlu *mengeksport* slide dalam bentuk video dengan cara mengklik *ekspor* di pojok kanan atas layar.
- d. Setelah menjadi sebuah video animasi, video harus di *convert* ke dalam bentuk WMV agar dapat dijalankan di media *power point*.

2.8 Kajian Penelitian yang Relevan

- 1) Suyono, 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Atas Kelas X Berbasis Teknologi Informasi*. Hasil dari penelitian ini adalah implementasi penggunaan media pembelajaran menarik peserta didik dan memiliki keterbacaan yang baik. Hasil uji kuantitatif dengan analisis kualitatif juga menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa Indonesia

berbasis teknologi informasi merupakan media yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

- 2) Nidia Oktarisa, 2014. *Pembelajaran Memahami Struktur dan Kaidah Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru belum maksimal melaksanakan tiga tahap kegiatan dalam pembelajaran, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Guru sudah merancang perencanaan pembelajaran sesuai dengan instrumen perencanaan Kurikulum 2013. Pada kegiatan pelaksanaan, guru tidak mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan pengalaman peserta didik, guru tidak mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan tema, guru tidak memberikan tes lisan atau tulisan.
- 3) Tri Wahyu Handoyo, 2011. *Pengembangan Media Interaktif Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah Atas Kelas XI Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Animasi menggunakan Adobe Flash*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk membelajarkan materi tentang sistem pencernaan, sistem ekskresi dan sistem reproduksi pada manusia dengan media pembelajaran lebih efektif dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Karakteristik media yang dikembangkan adalah CD pembelajaran interaktif, dilengkapi tombol-tombol navigasi, isi media berupa teks, audio, dan video/animasi.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

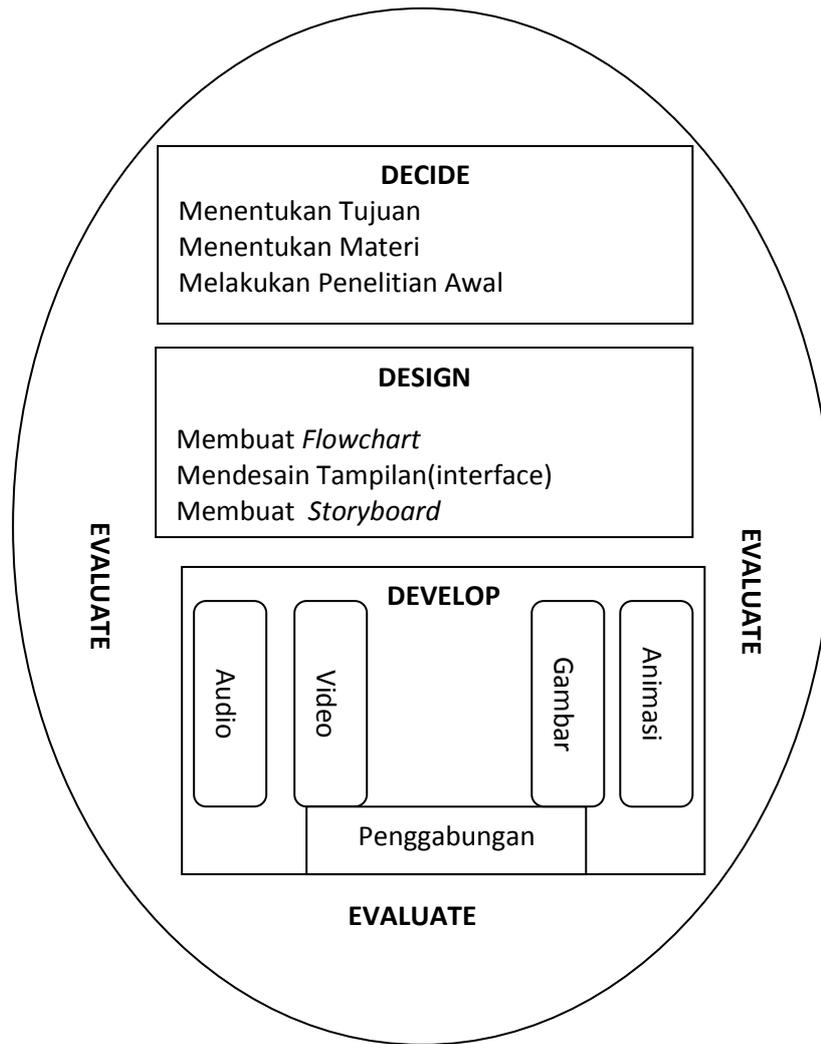
Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *research and development* yang berarti penelitian dan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif. Salah satu model desain pembelajaran yang dapat digunakan mengembangkan multimedia pembelajaran adalah model DDD-E. Model ini sangat baik untuk mengembangkan media pembelajaran karena selalu meletakkan evaluasi pada setiap tahapannya. Evaluasi yang dilakukan pun bertahap sesuai dengan komponen yang akan diuji secara spesifik sehingga revisi lebih terarah sesuai dengan komponen setiap tahapan. Pengembangan multimedia menggunakan model DDD-E terdiri atas (1) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (2) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, (3) *Develop* atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia, (4) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan bahan ajar ini, prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap sebagai berikut.

- 1) Melakukan suatu analisis kebutuhan, atau analisis konteks. Hal ini bertujuan untuk apakah media pembelajaran teks anekdot berpotensi dikembangkan di sekolah.
- 2) Merumuskan tujuan khusus atau tujuan instruksional, yaitu tujuan yang kita capai terkait dengan produksi tersebut
- 3) Mengembangkan bahan atau materi, yaitu bahan yang terkait dengan media yang akan kita kembangkan
- 4) Mengembangkan instrumen atau alat ukur, yaitu instrumen untuk mengukur atau menentukan tingkat kelayakan media yang akan dipakai
- 5) Mengembangkan dan menyusun naskah media, yaitu naskah yang akan diproduksi
- 6) Melakukan uji coba, yaitu uji coba terhadap media yang telah diproduksi berdasarkan naskah yang telah dikembangkan
- 7) Melakukan revisi, setelah pengembang melakukan serangkaian uji coba atau evaluasi, maka akan diperoleh informasi apakah media perlu perbaikan atau tidak
- 8) Produksi.

Visualisasi tahap-tahap model DDD-E disajikan pada gambar 3.1



Gambar 3.1. Diagram Prosedur Model DDD-E

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

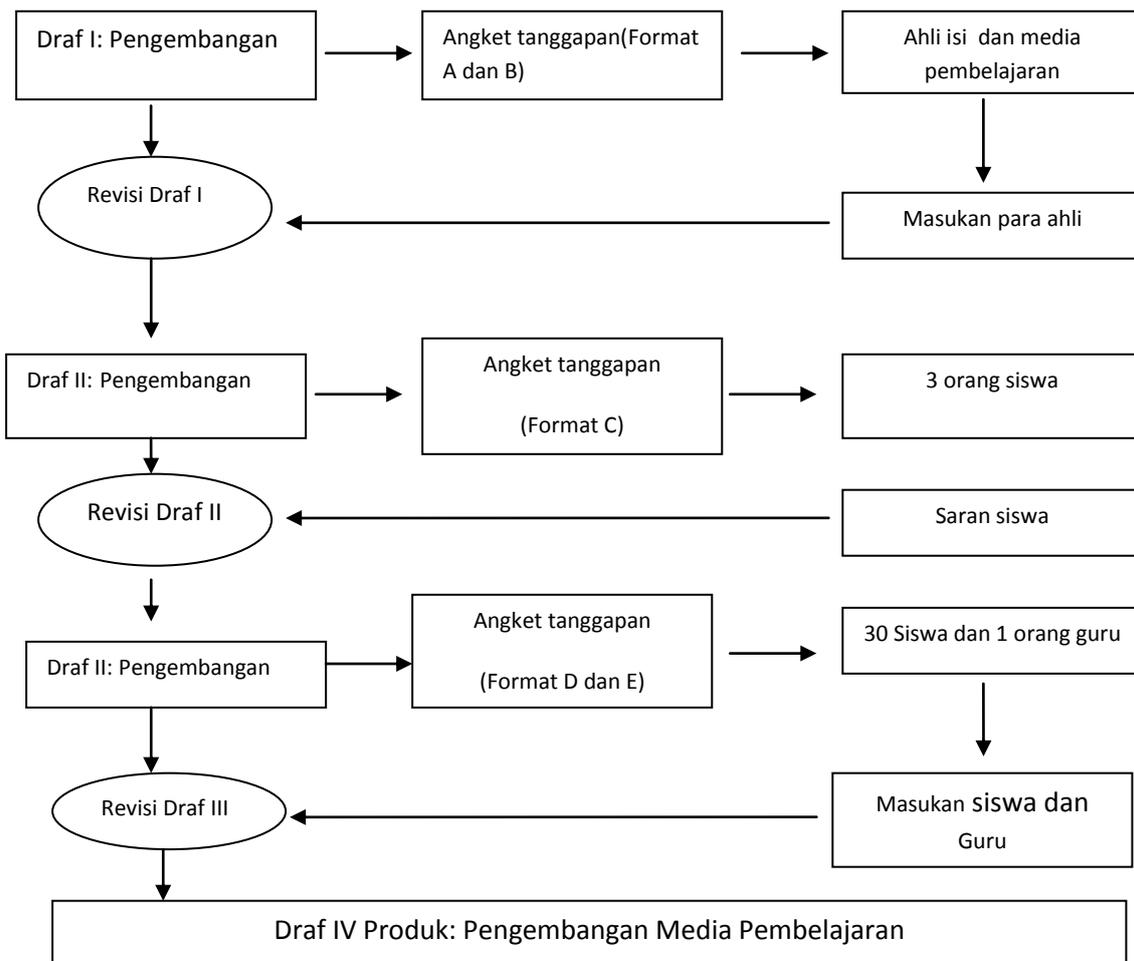
Tempat penelitian adalah di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Bandar Lampung. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

3.4 Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

(1) Desain Uji Coba

Produk berupa media sebagai hasil dari pengembangan ini diuji tingkat validitasnya. Tingkat validitas media diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: (1) *review* oleh ahli materi/bahasa media, (2) *review* oleh ahli desain media pembelajaran, (3) uji coba perorangan/kelompok kecil (1-3 subjek), (4) uji coba lapangan (*field tryout*) melibatkan 15-30 subjek.



Gambar 3.2 Desain Uji Coba

(2) Subjek Uji Coba

Subjek coba produk hasil pengembangan dipaparkan sebagai berikut.

a. Tahap Uji Para Ahli

Subjek coba pada tahap ini adalah satu orang ahli materi/bahasa media pembelajaran, satu orang ahli desain media pembelajaran.

b. Tahap Uji Coba Perseorangan

Subjek coba pada tahap ini adalah tiga orang siswa kelas X SMK Negeri 2 Bandar Lampung. Ketiga orang siswa tersebut terdiri atas satu orang siswa prestasi belajar tinggi, satu orang dengan prestasi belajar sedang dan satu orang dengan prestasi belajar rendah. Prestasi belajar siswa tersebut dilihat dari capaian ranking/raport semester.

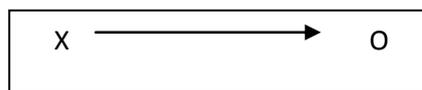
c. Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini subjek coba terdiri dari 30 orang siswa kelas X dan seorang guru bahasa Indonesia kelas X SMK Negeri 2 Bandar Lampung. Data kemenarikan, kemudahan menggunakan produk sebagai sumber belajar diperoleh dari siswa sebagai pengguna. Instrumen pada tahap ini yang digunakan berupa Angket respon. Angket respon terhadap penggunaan produk memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan, misalnya “Sangat Baik”, “Baik”, “Cukup”, dan “Kurang”. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Penilaian instrumen total dilakukan dari jumlah skor yang diperoleh kemudian dibagi dengan jumlah skor total kemudian hasilnya dikalikan dengan banyaknya pilihan jawaban.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas ketergunaan produk yang dihasilkan sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini, produk digunakan sebagai sumber belajar,

pengguna (siswa) diambil berdasarkan teknik acak atas dasar kesetaraan subjek penelitian untuk memenuhi kebutuhan berdasarkan analisis kebutuhan dan menggunakan desain penelitian *One-Shot Case Study* (Sugiyono, 2011: 109).

Gambar dari desain yang digunakan adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 One Shot Case Study

X: *treatment*/ perlakuan yang diberikan

O: observasi

Model eksperimen dapat dibaca sebagai berikut: terdapat suatu kelompok diberi perlakuan, selanjutnya diobservasi hasilnya. Menurut Punaji (2013: 181) menyatakan” Desain *one shot case study* merupakan sekelompok subjek yang diberi satu perlakuan (X) dan diberi tes akhir (O). Disini pengujian tidak penting karena tes awal tidak dilakukan. Itu berarti bahwa skor tinggi yang diperoleh subjek dalam tes akhir belum tentu disebabkan perlakuan. Alasannya, tidak diketahui apa yang dimiliki subjek sebelum perlakuan.

(3) Jenis Data

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli materi/bahasa, ahli media pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perseorangan, (3) data uji coba lapangan, berupa data hasil *review* siswa tingkat X dan guru bahasa Indonesia tingkat X. Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil *review* ahli materi/bahasa melalui

angket tanggapan (format A), hasil *review* ahli media pembelajaran (format B), hasil *review* uji perorangan (format C), dan hasil *review* siswa dan guru melalui angket tanggapan (format D dan E). Data kualitatif diperoleh juga melalui wawancara terhadap subjek coba. Data kuantitatif diperoleh dari persentase angket serta hasil efektivitas *post-test* siswa kelas X SMK.

(4) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket dan pedoman wawancara. Angket dalam penelitian ini terdiri dari angket uji ahli, angket uji perseorangan dan angket uji daya tarik.

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam pengembangan ini digunakan dua teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

a. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli materi/bahasa, ahli media pembelajaran, siswa dan guru bahasa Indonesia tingkat X. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis data untuk mengetahui efektivitas penggunaan media menggunakan desain penelitian *One-Shot Case Study*. Hasil *post-test* dianalisis

menggunakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Indonesia disekolah sebagai pembanding. Apabila 75% nilai siswa yang diuji coba telah mencapai KKM, dapat disimpulkan produk pengembangan digunakan sebagai media pembelajaran.

Teknik analisis data dari hasil angket uji pakar, teman sejawat, dan siswa diperoleh melalui instrumen penilaian dengan skala 4. Kemudian hasil tersebut dideskripsikan dan dijadikan sebagai dasar menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Konversi data kuantitatif ke kualitatif dengan skala 4 menggunakan aturan yang merupakan modifikasi yang dikembangkan (Sugiyono, 2011: 329).

Teknik analisis data uji pakar, teman sejawat, dan siswa tersebut kemudian dikelola dalam bentuk persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum X}{SMI} \times 100\% \text{ (Made Tegeh,dkk: 2014)}$$

Keterangan:

$\sum X$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F:N$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup banyak Direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak Direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Persentase

(Made Tegeh, dkk: 2014)

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan tujuan serta pembahasan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran teks anekdot berbasis animasi dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan berupa CD media pembelajaran mengenai materi teks anekdot untuk kelas X SMK dalam KD 3.1 Memahami struktur dan kaidah teks anekdot baik melalui lisan dan tulisan. Media CD pembelajaran ini juga disertai dengan buku petunjuk penggunaan media. Menu tampilan terdiri dari empat menu utama. Menu kompetensi yang terdiri atas submenu kompetensi inti, submenu kompetensi dasar dan submenu tujuan pembelajaran. Menu Materi yang terdiri atas submenu materi teks anekdot yang berisi penjelasan materi teks anekdot dan submenu contoh anekdot yang berisi beserta contoh video anekdot dalam bentuk animasi *powtoon*. Menu latihan yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda dan essay, untuk soal pilihan ganda pengguna media dapat langsung melihat nilai setelah pengerjaan soal. Referensi berisi sumber rujukan materi atau gambar pada media diambil.
- 2) Melalui beberapa tahapan pengembangan, yakni menetapkan tujuan dan materi program, membuat struktur program, mengembangkan atau memproduksi elemen media serta mengevaluasi seluruh desain dan pengembangan. Media

pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran teks anekdot KD 3.1 memahami struktur dan kaidah teks anekdot baik melalui lisan dan tulisan dengan hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut:

- a. validasi aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 91,67%
- b. validasi aspek komunikasi visual sebesar 83,3%
- c. validasi aspek desain pembelajaran sebesar 77,5%.

Hasil angket uji perseorangan adalah sebagai berikut:

- a. aspek kemenarikan sebesar 82,14%
- b. aspek interaktivitas sebesar 79,16%
- c. aspek kemudahan program sebesar 77,78%

Hasil angket daya tarik pada kelas sasaran adalah sebagai berikut:

- a. aspek kemenarikan sebesar 78,05%
- b. aspek penggunaan sebesar 77,91%

5.2 Saran

1. Media CD pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah untuk materi teks anekdot kelas X Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Media pembelajaran ini bukanlah satu-satunya penentu keberhasilan pembelajaran, perlu adanya kajian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media CD pembelajaran teks anekdot berbasis animasi ini dengan metode dan teknik yang dirancang untuk mencapai efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

3. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada karakteristik SMK Negeri 2 Bandar Lampung. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan karakteristik, kemampuan siswa, serta kondisi sarana yang lebih lengkap atau bahkan dibawah karakteristik yang dikaji untuk memperhatikan kebutuhan media ajar bagi siswa pada aspek yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Allesi, Stephen M dan Trolip, Stanley R.1991.*Computer Based Instructional Methods and Development*. New Jersey: Prettice Hall.

Alwi, Hasan. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka.

Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada: Jakarta

Chaeruman. 2007. *Mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam Proses Pembelajaran; Apa, Mengapa dan Bagaimana?* Jurnal Teknodik No.16/IX/Teknodik/Juni/2005. Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan. Halaman 46 – 59.

Dandjaja, James.1984. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media: Yogyakarta.

Degeng, I.N.S. 2000. *Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran*. Citra Raya: Surabaya.

Dwipayana, I Kadek. 2013.*Kemampuan Siswa dalam Pelajaran Biologi dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jurnal Edutech Vol 1 No 1 <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJTP/article/view/360/311>. (Diakses 01 Mei 2016 pukul 20.00 WIB)

Kemendikbud. 2013.*Permendikbud No.54 tentang Standar Kompetensi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Keraf, Gorys. 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.

Lutfizulfi.2009.*Peranan Media Pembelajaran dan Pemilihannya dalam Pembelajaran*, [http://Lutfizulfi.wordpress.com/ 23](http://Lutfizulfi.wordpress.com/23) Desember 2015

Made Tegeh dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Maryanto, dkk. 2013. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media

Mulyasa, H.E. 2015. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosdakarya

Nidia Oktarisa, 2014. *Pembelajaran Memahami Struktur dan Kaidah Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA*. Skripsi. FKIP Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung.

Santhi Savitri, Gusti Ayu. *Pengembangan Multimedia Presentasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Semester II di SD Negeri 1 Batu Agung Kecamatan Jembrana Tahun Pelajaran 2012/2013*. Vol 1 No. 2. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJTP/article/view/1249/1112>. (Di akses tanggal 10 Mei 2010).

Seel dan Richey. 2002. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Terjemahan. Jakarta: IPTPI

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta

Sulatra. 2011. *Pengembangan Multimedia Interaktif Geometri dalam Pembelajaran Matematika SMA Kelas X*.

Susila, Rudi dan Cipi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Suyono. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Atas Kelas X Berbasis Teknologi Informasi*. Tesis. FKIP Universitas Lampung Teknologi Pendidikan.

Tri Wahyu Handoyo. 2011. *Pengembangan Media Interaktif Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah Atas Kelas XI Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Animasi menggunakan Adobe Flash*. Tesis. FKIP Universitas Lampung Teknologi Pendidikan.

Yudhiantoro. 2006. *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: CV. Andi