

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME CARD PADA PEMBELAJARAN
NOVEL DI SMA KELAS XII**

(Skripsi)

Oleh

LINDA OCVILIANA



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME CARD* PADA PEMBELAJARAN NOVEL DI SMA KELAS XII

Oleh

Linda Ocviliana

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *game card* untuk pembelajaran menganalisis isi dan kebahasaan novel di SMA kelas XII. Peneliti memilih membuat *game card* tanya jawab karena memungkinkan untuk membuat media pembelajaran yang terdiri dari soal pertanyaan yang disertai gambar sehingga media yang dikembangkan mampu merangsang kemampuan siswa dalam memahami materi isi dan kebahasaan novel.

Pengembangan *game card* dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut, yaitu (1) analisis kebutuhan; (2) perencanaan; (3) pengembangan *draft*; (4) tahap validasi ahli; dan (5) revisi.

Hasil penelitian dan pengembangan adalah media pembelajaran dalam bentuk *game card* tanya jawab sesuai dengan hasil validasi yang dinyatakan layak. Validitas ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi diperoleh skor

rata-rata 3,72 dan rerata presentase 93,11% dengan kategori sangat layak. Validitas ahli media terhadap aspek tampilan dan pengoperasian diperoleh skor rata-rata 3,83 dan rerata presentase 95,83% dengan kategori sangat layak. Kemudian dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dilakukan tahap revisi untuk menciptakan alat bantu yang dinyatakan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *media pembelajaran, game card, dan novel*

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME CARD PADA PEMBELAJARAN
NOVEL DI SMA KELAS XII**

Oleh

Linda Ocviliana

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Card pada Pembelajaran Novel di SMA Kelas XII

Nama Mahasiswa : Linda Ociviliana

No. Pokok Mahasiswa : 1513041004

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

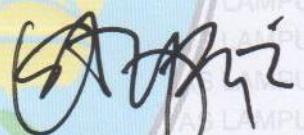
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. Munaris, M.Pd.
NIP 19700807 200501 1 001


Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum.
NIP 19610104 198703 1004

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni


Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

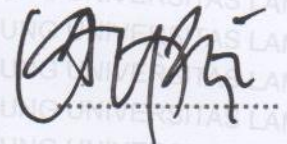
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Munaris, M.Pd.**



Sekretaris : **Drs. Kahfle Nazaruddin, M.Hum.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **19 Agustus 2019**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung,

NPM : 1513041004
Nama : Linda Ocviliana
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Game Card* pada Pembelajaran Novel di SMA Kelas XII
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
saya yang bertanda tangan di bawah ini :
Dengan ini menyatakan bahwa,

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik,
2. dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka,
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku, dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 19 Agustus 2019



Linda Ocviliana
NPM 1513041004

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Seputih Banyak, Lampung Tengah pada 5 Oktober 1995 sebagai putri sulung dari Bapak Sutrisno dan Ibu Ariati. Jenjang akademik penulis dimulai dengan menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 1 Setia Bumi dan lulus pada tahun 2008, lalu naik ke jenjang sekolah menengah di SMPN 1 Seputih Banyak dan lulus pada tahun 2011, kemudian SMA Paramarta 1 Seputih Banyak dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2015, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN.

Pada tahun 2018 penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pampangan, Kecamatan Cukuh Balak, Kabupaten Tanggamus dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 3 Cukuh Balak.

MOTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”
(Q.S. Al-Insyirah: 5)

“Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis.”
(Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmaniirrohhim

Alhamdulillah dan rasa syukur atas nikmat Allah swt. yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga memberikan begitu banyak jalan, kekuatan, kesehatan dan keyakinan membuat segalanya menjadi lebih indah dan bermakna dalam hidupku dengan mengucapkan rasa syukur dan kerendahan hati ku persembahkan karya ini kepada orang-orang tersayang.

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sutrisno dan Mama Ariati yang senantiasa sabar dalam membimbing setiap langkahku, mendidikku dengan penuh cinta, mendoakan serta melimpahkan segenap kasih sayang dan materi yang tiada terhingga.
2. Adikku tersayang, Roy Aditya Saputra yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam hidupku.
3. Bapak/Ibu dosen yang menjadi salah satu bagian terpenting dalam perjalanan hidupku, terimakasih telah membimbing dan mengajarkan pengalaman berharga dalam hidup.
4. Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberikan pelajaran berharga, dukungan dan doa.
5. Alamamater tercinta yang aku banggakan Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya yang tiada tara, sehingga penulis dapat menuntaskan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Game Card pada Pembelajaran Novel di SMA Kelas XII*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang luar biasa tersebut sebagai berikut.

1. Dr. Munaris, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran hingga skripsi ini selesai.
2. Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum. sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran hingga skripsi ini selesai.
3. Drs. Iqbal Hilal, M.Hum. sebagai dosen pembahas yang telah memberi kritik dan saran yang sangat membangun hingga skripsi ini selesai.
4. Dr. Munaris, M.Pd. sebagai ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. sebagai Ketua Jurusan Bahasa dan Seni, FKIP Universitas Lampung.

6. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. sebagai Dekan FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
8. Teman-teman angkatan 2015 yang kuliah di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
9. Kakak tingkat dan adik tingkat yang kuliah di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
10. Sahabat perangko Saya, paket lengkap Ruri Resmina Sari yang selalu ada bersama saya mulai menjadi mahasiswa baru hingga sekarang dan semoga selalu bersama sampai Insyaallah kami bertemu kembali ke Janah-Nya.
11. Keluarga terkasih KKN Pekon Pampangan. Dina, Besta, Nana, Agnis, Nanda, Selvi, Galih, Devan dan termanja Dendi Fauzi.
12. Kesayangan Saya Mbak Dewi, Nida Amaliya, Ana, Dek Nita, Suwita yang selalu ada untuk cerita-cerita menyenangkan dan tak terduga di setiap waktunya.
13. Kamu yang selalu mendoakan saya akan hari-hari baik berikutnya.
14. Almamater tercinta Universitas Lampung.
15. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah swt. membalas segala keikhlasan dan bantuan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk kemajuan dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandarlampung, 19 Agustus 2019
Penulis

Linda Ocviliana

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO.....	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANCAWACANA	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR SKEMA.....	xvii
DAFTAR DIAGRAM.....	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup Penelitian	8
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Fungsi Media Pembelajaran	11
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	14
4. Prinsip Media Pembelajaran	15
5. Kriteria Pemilihan Media	17
6. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	20
7. Media Pembelajaran <i>Game Card</i>	21
B. Kurikulum Pembelajaran.....	24
1. Kurikulum 2013	24
2. Rumusan Kompetensi Dasar	27
C. Novel	29
1. Pengertian Novel	29
2. Jenis-jenis Novel	30

3. Unsur-unsur Novel	34
a) Unsur Instrinsik	35
b) Unsur Ekstrinsik	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	42
B. Data Penelitian	42
C. Prosedur Pengembangan Media	43
D. Instrumen Pengumpulan Data	48
E. Teknik Analisis Data	52

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	52
1. Analisis Kebutuhan.....	52
2. Perencanaan.....	53
3. Pengembangan Draf.....	54
4. Validasi Ahli	56
5. Revisi	64

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel		
1	Kisi-Kisi Angket Penilaian Oleh Ahli Materi.....	48
2.	Kisi-Kisi Angket Penilaian Oleh Ahli Media.....	50
3.	Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran.....	51
4.	Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Pembelajaran	59
5.	Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Isi.....	60
6.	Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan.....	62
7.	Hasil Validasi Ahli Mediai Aspek Pengoprasian.....	62
8.	Hasil Validasi Media Pembelajaran Ahli Materi dan Ahli Media.....	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar	
1. Tampilan produk pada bagian punggung kartu	55
2. Tampilan produk pada bagian depan kartu.....	56
3. Tampilan Produk Sebelum Revisi	68
4. Tampilan Produk Setelah Revisi	69
5. Tampilan Produk Sebelum Revisi.....	70
6. Tampilan Produk Setelah Revisi.....	71

DAFTAR SKEMA

Skema	Halaman
1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan.....	45
2. Tahap Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran.....	46

DAFTAR DIAGRAM

		Halaman
Diagram		
1	Validasi Ahli Materi.....	61
2	Validasi Ahli Media.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- 1 Validasi Ahli Materi.....
- 2 Validasi Ahli Media

I . PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis, dan sebagainya. Aktivitas yang bersifat fisiologis, yaitu memproses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen, atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya (Rusman, 2011: 7). Belajar mampu membuat siswa mengembangkan potensi yang dimiliki. Peserta didik akan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dengan cara belajar. Belajar akan membantu siswa dalam proses perkembangan baik secara psikologis maupun fisiologis. Sementara itu, Komara (2014: 2) belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Dalam implementasinya belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar.

Dalam proses belajar di kelas peserta didik membutuhkan guru untuk mencapai tujuan dari pendidikan nasional. Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan

kehidupan bangsa tidak dapat lepas dari peran guru. Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menegaskan bahwa guru merupakan pendidikan professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Guru dalam mengajarkan keterampilan dan pengetahuan membutuhkan alat untuk menyampaikan materi, yaitu media. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar terjadi (Sadiman, 1986 : 7). Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas agar siswa tertarik mengikuti kegiatan belajar.

Media pembelajaran banyak yang dapat digunakan untuk proses belajar siswa, namun tidak semua media akan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru perlu dipilih secara teliti agar dapat digunakan dalam kegiatan belajar secara optimal. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan dapat memberikan stimulus terhadap siswa, menarik perhatian siswa ketika pembelajaran sehingga akan mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan.

Dalam memilih atau mengembangkan media yang tepat untuk kegiatan pembelajaran adalah tugas guru. Guru dalam memilih atau mengembangkan media perlu melihat kondisi sekolah, siswa, dan materi yang akan diajarkannya.

Pemilihan media yang tepat akan membantu guru dalam menyampaikan materi.

Media yang dipilih oleh guru harus mampu memotivasi siswa dalam belajar.

Dalam mengembangkan media sebagai sarana penyampaian informasi/pesan pembelajaran, guru perlu memerhatikan prinsip-prinsip desain pesan yang antara lain meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, perulangan, partisipasi aktif sasaran, umpan balik, dan dibatasinya materi yang tidak relevan (Gafur, 2012: 120).

Media pembelajaran sangat beragam. Media pembelajar dibagi menjadi 3, yaitu audio, visual, dan audio visual. Dalam penelitian ini peneliti memilih media visual. Media pembelajaran visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indra penglihatan, misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan beberapa media gambar mati atau bergerak. Media visual memiliki berbagai bentuk seperti media grafis, gambar, dan lain-lain. Media visual yang akan diteliti oleh peneliti yaitu media kartu.

Media kartu berisi informasi yang akan dipelajari oleh peserta didik, yaitu berupa keterangan-keterangan mengenai materi yang akan dipelajari. Keterangan-keterangan yang ada dalam kartu didesain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik. Peneliti membuat media kartu menjadi sebuah permainan tanya jawab agar siswa tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Media kartu yang dijadikan permainan memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan kurikulum 2013 edisi revisi tingkat SMA, pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XII terdapat pembelajaran bahasa dan sastra. Pembelajaran sastra pada kelas XII yaitu novel dan drama. Peneliti dalam penelitian ini memilih pembelajaran novel. Novel merupakan karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang disekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku (KBBI). Novel memiliki cerita yang panjang yang dibukukan, sehingga guru sulit untuk menemukan media yang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Peneliti ini mengembangkan media pembelajaran pada Kompetensi Dasar (KD) 3.9 menganalisis isi dan kebahasaan novel dan 4.9 merancang novel atau novelet dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.

Salah satu novel menarik untuk dikaji isi dan kebahasaannya adalah novel remaja yaitu *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono. Dalam novel ini terdapat kisah percintaan yang merupakan kisah yang sangat erat dan bersentuhan dengan kaum remaja. Hal ini karena alur ceritanya sangat erat dengan kehidupan remaja pada umumnya, termasuk pelajar SMA. Remaja akan lebih memiliki ketertarikan dalam belajar pada KD ini karena hal yang dibicarakan atau dibahas berkaitan dengan unsur romantisme. Sapardi Djoko Damono juga sangat terkenal dengan karya-karya dan nuansa romantismenya. Hal lain yang penting untuk diperharikan juga terkait alur ceritanya. Selain alur cerita, penggunaan bahasa pada novel remaja yang cenderung sederhana, ringan, tidak baku, dan kaya akan istilah-istilah remaja. Hal ini juga membuat pelajar SMA menikmati bacaannya. Dalam novel ini terdapat tokoh Sarwono seorang dosen muda antropolog keturunan Jawa tulen dengan Pingkan yang merupakan dosen muda di Prodi Bahasa Jepang yang

sejatinya mempunyai darah Menado dari ayahnya dan Jawa dari ibunya. Cerita cinta mereka penuh dengan liku karena banyak perbedaan; latar belakang, suku, dan agama. Kemenarikan lagi dalam novel tersebut ialah cerita cinta Sarwono dan Pingkan yang selalu disertai juga cerita tentang Katsuo laki-laki Jepang yang juga memiliki perhatian lebih untuk Pingkan.

Pembelajaran dengan menggunakan media merupakan hal yang sangat penting. Guru bahasa Indonesia dalam kegiatan pembelajaran masih jarang yang menggunakan media, hanya menggunakan ceramah atau menggunakan buku sebagai bahan ajar saja. Hal ini dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa yang melaksanakan kegiatan belajar di kelas. Padahal dengan penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan kualitas hasil kegiatan pembelajaran.

Penelitian pengembangan berbasis *Game Card* belum pernah dilakukan serta dipublikasikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Lampung. Penelitian yang relevan sudah pernah dilakukan oleh Rina Setiani (2015) dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berbentuk skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis *Adobe Flash CS5* Untuk Kelas XI SMA”. Hasil penelitian dan pengembangan tersebut adalah perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi file exe, swf, dan html, yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran sesuai dengan hasil validasi. Penelitian pengembangan dirasa perlu dilakukan di bidang

pendidikan bahasa Indonesia khususnya pada ranah pengembangan media, khususnya media *Game Card* Tanya Jawab.

Atas dasar di atas, untuk mengisi kekosongan penelitian pengembangan pada ranah media, khususnya media *Game Card* Tanya Jawab. Peneliti ingin membuka dan mengisi kekosongan penelitian pada ranah pengembangan media, khususnya media *Game Card* Tanya Jawab. Oleh karena itu, judul penelitian ini ialah “Pengembangan Media *Game Card* pada Pembelajaran Novel di SMA Kelas XII”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimanakah media *Game Card* untuk pembelajaran novel. Masalah tersebut diuraikan ke dalam dua sub masalah berikut ini.

1. Bagaimanakah validitas produk media pembelajaran *Game Card* Tanya Jawab pada pembelajaran novel kelas XII Kurikulum 2013?
2. Bagaimanakah spesifikasi produk media pembelajaran *Game Card* Tanya Jawab pada pembelajaran novel kelas XII Kurikulum 2013?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian tersebut peneliti jabarkan dalam sub tujuan berikut ini

1. Mendeskripsikan validitas produk media pembelajaran *Game Card* Tanya Jawab pada pembelajaran novel kelas XII Kurikulum 2013.
2. Mendeskripsikan hasil produk media pembelajaran *Game Card* Tanya Jawab pada pembelajaran novel kelas XII Kurikulum 2013.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penulis berharap hasil penelitian ini bisa bermanfaat untuk para pembaca baik secara teoretis maupun praktis. Pembagiannya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan konsep maupun teori mengenai pengembangan media pembelajaran, khususnya pengembangan media pembelajaran *Game Card* Tanya Jawab pada materi Novel.

2. Manfaat Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi pembaca yang membutuhkan referensi terkait pemilihan media pembelajaran.
- 2) Bagi pendidik mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia.

- 3) Menjadi referensi bagi peneliti lain dalam bidang pengembangan median pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Subjek dalam penelitian ini siswa pada jenjang SMA kelas XII Semester 2
2. Objek atau fokus dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Game Card* pada Analisis Isi dan Kebahasaan novel di SMA Kelas XII.

II. LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich (dalam Rusman, 2011: 169) media merupakan alat saluran komunikasi. Sementara itu, Sadiman (1986: 6) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Kemudian, Sutirman (2013: 15) memberikan batasan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dirumuskan bahwa media merupakan sarana komunikasi untuk menyalurkan gagasan pengirim kepada penerima untuk memberikan stimulus bagi penerima atau peserta didik.

Media menjadi alat komunikasi dalam menyampaikan suatu pesan. Media dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Miarso (dalam Rusman, 2011: 170) memberikan batasan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar

sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sementara itu, Rusminto (2011: 170) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Kemudian, Sutirman (2013: 15) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Gafur (2012: 103) juga memberikan penjelasan bahwa media pembelajaran merupakan komponen paling penting dalam perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua siswa. Media tersebut dipilih dengan cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. AECT (The Association For Education Communication and Teknologi) dalam Miarso (2004: 457) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dirumuskan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk memudahkan pembelajaran siswa, serta memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran sangat penting digunakan oleh guru untuk menstimulus siswa dalam proses belajar. Siswa akan menjadi tertarik belajar dengan media pembelajaran. Guru

dalam mengemas media harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan tertarik mempelajari materi yang sedang diajarkan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran tentu harus memiliki fungsi. Hal ini agar kehadiran media pembelajaran tidak hanya ada di dalam kelas sebagai benda mati tetapi juga memiliki fungsi dalam pembelajaran. Gafur (2012: 109) memberikan penjelasan fungsi media dalam pembelajaran. Secara garis besar fungsi media dalam pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu pertama sebagai alat bantu pembelajaran (*teaching aids*) dan kedua sebagai media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru. Sementara itu, Rusman (2011: 175-177), memberikan pandangan terkait fungsi media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Ada beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa, sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para siswa.
- b. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya memiliki sub-sub komponen di antaranya adalah komponen media pembelajaran.
- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi yang akan disampaikan.

- d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- e. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Media pembelajaran dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses belajar.
- f. Mengurangi terjadinya verbalisme. Dalam pembelajaran siswa akan merasa bosan jika mengalami verbalisme maka guru dapat menyelesaikan masalah ini dengan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang efektif dalam memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan belajar.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Guru dalam menggunakan media akan membantunya dalam menyampaikan materi yang terlalu luas, besar, atau sempit, kecil, atau bahaya, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekatkan pada objek yang dimaksud.

Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menikmati tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi, misalnya tayangan video gambar simulasi kegiatan pengelolaan arsip, video penggunaan

mesin-mesin kantor dan sejenisnya. Fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dan membaca.

Secara lebih khusus, Kemp & Dayton (dalam Sutirman, 2013: 17), mengidentifikasi delapan manfaat dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- a. Penyampaian materi menjadi lebih baku
- b. Pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi
- e. Kualitas hasil belajar siswa lebih meningkat
- f. Pembelajaran dapat berlangsung di mana dan kapan saja
- g. Sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2007: 67) fungsi penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

- a. Menarik perhatian siswa.
- b. Membantu mempercepat pemahaman dalam pembelajaran.
- c. Memperjelas penyajian pesan.

- d. Mengatasi keterbatasan ruang.
- e. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
- f. Pengkondisian waktu pembelajaran.
- g. Menghilangkan kebosanan siswa.
- h. Meningkatkan motivasi siswa.
- i. Melayani gaya belajar siswa yang berbeda-beda.
- j. Meningkatkan kadar keaktifan siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat membantu siswa dan guru. Media sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan dan materi pelajaran. Guru yang menggunakan media pembelajaran akan mudah memotivasi siswa dalam belajar, karena media membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses belajar yang sedang dilakukan. Berdasarkan beberapa pandangan para ahli di atas, penulis lebih merujuk pada pendapat yang disampaikan oleh Levie & Lents. Mereka mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Pendapat Levie & Lents tentang fungsi pembelajaran dianggap lebih menyeluruh dan utuh.

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Terdapat beberapa ciri-ciri media pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely (dalam Rusman, 2012: 174), ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk alasan pentingnya menggunakan media dalam pembelajaran. Ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan ciri media yang merekam, melestarikan, merekomendasikan, dan mengkonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Hal ini sangat penting karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru disusun untuk keperluan kegiatan pembelajaran.

2) Ciri Manipulatif

Kejadian atau objek yang telah direkam menjadi dalam bentuk media akan mengalami manipulatif. Kejadian yang telah direkam dalam jangka waktu lama akan dapat disajikan kepada siswa dalam waktu sekejap dengan teknik pengambilan gambar *rime-lapse recording*. Kemampuan media dalam hal manipulatif membutuhkan perhatian lebih agar tidak terjadi kesalahan dalam pengaturan urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsuran, sehingga dapat mengubah sikap siswa ke arah yang diinginkan.

3) Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

4. Prinsip Media Pembelajaran

Guru dalam menentukan media untuk digunakan dalam pembelajaran harus mempertimbangan beberapa prinsip sebagai acuan. Hal ini dilakukan agar

pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Terdapat beberapa prinsip-prinsip media pembelajaran, yaitu:

a. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru berusaha agar media dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Media harus mampu membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Relevansi

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga harus mempertimbangkan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi. Dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia. Media pembelajaran yang digunakan guru harus dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Media yang tepat akan membantu menstimulus siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, media yang sesuai dengan kemampuan siswa akan mampu membuat siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

c. Efisiensi

Guru dalam memilih atau membuat media harus sesuai dengan dana yang dimiliki. Media harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi tetap menyampaikan pesan yang dimaksud, persiapan, dan penggunaannya relative memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

d. Dapat digunakan

Media yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih oleh guru harus sesuai dengan kondisi siswa dan sekolah. Media yang diterapkan harus dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Kontekstual

Penggunaan media harus disesuaikan dengan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Guru dalam memilih atau membuat media perlu mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skill*.

5. Kriteria Pemilihan Media

Salah satu tugas guru adalah memilih media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman yang berkenaan dengan media pembelajaran (Gafur, 2012: 104). Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar. Guru dalam menerapkan media harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru harus memilih media dengan hati-hati agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis berfokus pada pencapaian kompetensi siswa. Menurut Rusman (2011: 178) ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan media pembelajaran berdasarkan pemilihan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik siswa aspek materi pelajaran yang akan dipelajari.

Aspek pertama harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai oleh siswa. Setelah guru memahami fokus tujuan dan pembentukan kemampuan siswa dan materi pelajaran maka selanjutnya guru menentukan media yang sesuai untuk mencapai kompetensi dan menguasai materi pelajaran.

- b. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa.
- c. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

Menurut Gafur (2012: 114-117) pada dasarnya pemilihan media hendaklah didasarkan atas pertanyaan yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan karakteristik media tertentu dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

Langkah 1: penerangan atau pengajaran

Langkah pertama guru menentukan penggunaan media untuk keperluan informasi atau pengajaran. Dua hal ini berbeda satu sama lain. Jika media untuk memberikan informasi maka penerima tidak ada kewajiban untuk dievaluasi

kemampuan keterampilannya dalam menerima informasi. Jika pengajaran maka penerima pengajaran harus menunjukkan kemampuannya sebagai bukti bahwa mereka telah belajar. Misalnya setelah mendapat pelajaran mengidentifikasi unsur-unsur sebuah novel, siswa dapat menunjukkan hal-hal yang ada dalam novel sesuai dengan unsur-unsur pembangunnya.

Langkah 2: Tentukan transmisi pesan

Guru harus menentukan akan melakukan kegiatan pengajaran formal seperti mengajar, memberi kuliah , melakukan demonstrasi, atau diskusi. Jika pengajar melakukan hal tersebut maka media yang didesain dan diproduksi untuk digunakan dalam mengajar.

Langkah 3: tentukan karakteristik pelajaran

Dalam memilih media perlu adanya persiapan pendahuluan untuk menyusun desain media pembelajaran. Selain itu, perlu adanya analisis tentang perlunya mengajar, merumuskan tujuan umum, dan tujuan khusus pembelajaran, telah memilih materi, dan strategi atau metode pembelajaran.

Langkah 4: klasifikasi media.

Media dapat dikelompokkan sesuai dengan ciri khusus masing-masing. Setiap media mempunyai ciri khas, termasuk kelebihan dan kekurangannya bila dibandingkan dengan media lainnya.

Langkah 5: menganalisis karakteristik masing-masing media.

Dalam pemilihan media perlu adanya analisis mengenai kekurangan dan kelebihan media. Guru harus dapat mengetahui media tersebut mampu atau tidak

untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Selain itu, guru dalam memilih media perlu mempertimbangkan ekonomi, ketersediaan, dan mudah tidaknya mengoperasikan media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan belajar.

6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pengajaran tentu dapat meningkatkan hasil pembelajaran namun dengan beberapa pertimbangan. Sudjana dan Rivai (2013: 6) menjelaskan manfaat media pengajaran, antara lain: (a) menumbuhkan motivasi belajar karena pengajaran lebih menarik perhatian siswa, (b) materi menjadi jelas maknanya sehingga mudah dipahami siswa, (c) metode yang digunakan guru akan bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan guru saja tetapi melakukan aktivitas lainnya, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Hamalik (2003: 51) mengelompokan media pembelajaran menjadi:

a. Bahan-bahan cetakan atau bacaan.

Jenis media ini adalah berdasarkan bahan cetakannya. Bahan cetakan yang digunakan terbuat dari kertas ataupun karton. Contoh media ini ialah seperti buku, komik, majalah, buletin, folder, pamlet, dan lain-lain.

b. Alat-alat audio visual, terdiri dari:

- 1) Media pembelajaran tanpa proyeksi; papan tulis papan tempel, planel, grafik, poster, kartun, komik dan gambar.
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi; boneka, topeng, peta, globe.

- 3) Media pembelajaran yang menggunakan teknik; film, rekaman radio, televisi, raboratorium, komputer dan lain-lain.
- c. Kumpulan benda-benda (material koleksi); potongan kaca, potongan sendok, daun, benih, bibit, bahan kimia, darah dan lain-lain.
- d. Sumber-sumber masyarakat: obyek wisata, peninggalan sejarah, dokumentasi bahan-bahan, masalah-masalah dan lain-lain.
- e. Contoh-contoh kelakuan yang dicontohkan oleh guru; gerakan tangan, kaki, badan, mata dan lain-lain.

7. Media Pembelajaran *Game Card*

Salah satu media pembelajaran ialah *Game Card*. *Game* ‘permainan’ menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Kemudian, *card* ‘kartu’ menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Jadi, dapat dikatakan bahwa *game card* ‘kartu permainan’ adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk bermain dalam proses belajar mengajar. Sadiman (2003: 75) menyatakan bahwa game (permainan) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Kemudian, alat permainan adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat bonkar pasang, mengelompokan, memadukan, merangkai dan membentuk untuk

menyusun sesuai dengan bentuk aslinya. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanipulasi, mempraktikkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya (Sadono, 2000: 15).

Game ‘permainan’ dalam pembelajaran menjadi hal yang disukai oleh para siswa. Bermain akan meningkatkan kesenangan siswa dalam menghadapi materi yang sulit. Hal ini tentu dapat membuat tujuan pembelajaran tercapai karena siswa menyenangi kegiatan pembelajarannya. Guru harus menyesuaikan kondisi dan minat siswa dalam memilih permainan tersebut. *Game* memiliki beragam jenisnya, salah satunya ialah *game card* tanya jawab.

Game card tanya jawab yaitu setiap kartu berisi pertanyaan atau jawaban (materi pelajaran). Jika siswa mendapat kartu berisi pertanyaan, ia bertanya kepada salah satu teman sekelompoknya dan teman harus menjawab pertanyaan tersebut. Jika kartu yang didapat adalah jawaban, maka yang memegang kartu harus membuat pertanyaan agar jawabannya adalah apa yang ada dalam kartu tersebut (Setyawan, 2015: 105).

Semakin banyak kartu yang dapat digunakan, siswa tersebut akan mendapatkan nilai tinggi. Setelah itu, guru mengacak susunan kartu dan membagikan ke kelompok yang berbeda-beda. Hal ini akan membuat siswa menjadi aktif dalam berpikir dan berkomunikasi. Ada hal yang harus dilakukan oleh guru sebelum siswa-siswi mengikuti permainan kartu Tanya jawab yaitu guru mengizinkan siswa untuk membaca materi terlebih dahulu yang sesuai dengan

tema materi permainan. Kemudian siswa membaca dan menganalisis unsur-unsur intrinsik yang ada dalam novel *Hujan Bulan Juni*. Setelah itu guru dan siswa akan memulai permainan tersebut.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa *game card* tanya jawab untuk Kelas XII.

- a. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa *game card* ‘kartu permainan’ yang berisi tanya-jawab pada Kompetensi Dasar 3.9 untuk Kelas XII.
- b. Daya Tarik dari media ini adalah kertas yang digunakan adalah kertas *kingstruk* 230gram berwarna putih. Penggunaan kertas *kingstruk* karena kertas *kingstruk* lebih tebal sehingga tidak mudah rusak. Selain itu, penggunaan kertas yang berwarna putih dimaksudkan agar warna latar dapat dihasilkan secara maksimal dan tulisan dapat terbaca dengan jelas. Desain kartu sudah dibuat dengan menggunakan program *software corel draw*. Kegiatan belajar dibuat semenarik mungkin agar memotivasi siswa dalam menyelesaikan tugas.
- c. Bentuk huruf menggunakan tulisan yang mudah dibaca oleh siswa. Jenis penulisan pertanyaan menggunakan warna yang berbeda dengan jawaban sehingga mampu menarik perhatian dan minat siswa.
- d. Bahasa yang digunakan dalam pembuatan pertanyaan ialah menggunakan diksi yang sederhana, tidak menggunakan kata-kata asing, tidak menggunakan kata-kata berkonotasi negatif, dan menggunakan kata-kata yang komunikatif.

B. Kurikulum Pembelajaran

1. Kurikulum 2013

Pendidikan nasional berlandaskan pada dasarnya berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia. Kegiatan pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari pedoman tersebut yang termuat di kurikulum. Kurikulum adalah suatu program pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan siswa dengan program para peserta didik melakukan berbagai kegiatan belajar, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan dari pembelajaran dan pendidikan (Hamalik, 2018: 17). Kemudian Romine (dalam Hamalik, 2011: 4) mengatakan bahwa kurikulum bukan hanya terdiri atas mata pelajaran (*courses*), tetapi meliputi semua kegiatan dan pengalaman yang menjadi tanggung jawab sekolah.

Kurikulum adalah sebuah pedoman untuk pengalaman belajar siswa. Kegiatan-kegiatan yang ada dalam kurikulum tidak hanya didalam ruang kelas, tetapi di luar kelas juga. Dalam kurikulum terdapat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Isi dalam kurikulum meliputi susunan dan bahan kajian dan pelajaran untuk mencapai tujuan penyelenggaraan satuan pendidikan yang bersangkutan dalam rangka upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional (Hamalik, 2008: 18). Berdasarkan pemaparan para ahli di atas mengenai kurikulum dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam perkembangannya kurikulum telah mengalami perubahan sebanyak 13 kali. Kurikulum yang pertama yaitu kurikulum tahun 1945, kurikulum 1947, kurikulum 1950, kurikulum 1952, kurikulum 1957, kurikulum 1968, kurikulum 1975, kurikulum 1984, kurikulum 1994, kurikulum 199 (suplemen), kurikulum 2001 (KBK), kurikulum 2006 (KTSP), dan kurikulum 2013. Kurikulum yang saat ini digunakan oleh Indonesia adalah kurikulum 2013. Pengembangan kurikulum perlu dilakukan karena adanya tantangan yang dihadapi oleh siswa baik tantangan internal maupun eksternal (Kemendikbud).

Dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa dibiasakan untuk membaca dan memahami makna teks, materi yang diajarkan ditekankan pada kompetensi bahasa sebagai alat menyampaikan gagasan dan pengetahuan, dan lain-lain. Pada kurikulum 2013 siswa dituntut untuk aktif dan kreatif pada setiap proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaktif yang berlangsung antara guru dengan siswa atau juga antara sekelompok siswa, dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, serta memantapkan apa yang dipelajari itu (Nasution, 2012: 102). Kegiatan pembelajaran di kelas harus mengikuti ketentuan yang berlaku, seperti kurikulum. Pengajar diharuskan untuk menguraikan isi pedoman kurikulum agar lebih spesifik sehingga lebih mudah untuk mempersiapkannya sebagai pelajaran di kelas agar tujuan intruksional tercapai (Nasution, 2012: 11).

Tujuan instruksional merupakan penjabaran dari tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan. Secara nasional, tujuan pendidikan tercantum dalam pembukaan

Undang-Undang Dasar 1945, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Kompetensi yang akan dikembangkan dapat ditentukan ketika merumuskan tujuan pendidikan, baik secara nasional maupun pada taraf pengelolaan institusi pendidikan.

Perumusan tujuan pendidikan dijabarkan pada pengetahuan dan pemahaman, keterampilan, dan sikap. Tujuan tersebut kemudian dijadikan sebagai petunjuk guna pengelolaan pendidikan secara nasional maupun pada taraf institusi pendidikan. Terdapat perbedaan tiap taraf pengelolaan pendidikan menurut Winkel W.S. (2004), yakni sebagai berikut.

a. Organisasi makro

Organisasi makro merupakan sistem pendidikan sekolah pada taraf nasional, dengan penjabarannya dalam jenjang jenjang dan jenis jenis pendidikan sekolah yang semuanya harus menuju ke pencapaian tujuan pendidikan nasional sesuai dengan program pendidikan masing masing.

b. Organisasi meso

Organisasi meso merupakan pengaturan program pendidikan di sekolah tertentu sesuai dengan ciri ciri khas jenjang tertentu dan jenis pendidikan yang di kelola sekolah itu.

c. Organisasi mikro

Organisasi mikro merupakan perencanaan dan pelaksanaan suatu proses belajar mengajar tertentu di dalam kelas yang diperuntukkan kelompok siswa tertentu.

Tujuan intruksional pada dasarnya memiliki dua dimensi yaitu, (1) dimensi kognitif, pengetahuan keterampilan. Hal ini berkenaan dengan bahan yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai; (2) dimensi afektif, kematangan, tanggung jawab, dan inisiatif siswa. Hal ini menyangkut keadaan, ciri-ciri, dan taraf perkembangan siswa (Nasution, 2011: 101). Kedua dimensi tersebut harus dicapai bersamaan sehingga tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

2. Perumusan Kompetensi Dasar

Kegiatan pertama yang dilakukan ialah mendesain. Kegiatan pertama dalam mendesain ialah menentukan kompetensi dasar yang akan diterapkan. Kompetensi dasar 3.9 menganalisis isi dan kebahasaan novel dipilih menjadi kompetensi dasar yang akan dikembangkan pada bagian media pembelajarannya. Kompetensi dasar 3.9 memiliki dua analisis, yakni menganalisis isi dan menganalisis kebahasaan. Peneliti memilih menganalisis isi, berupa unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik yang terdapat di dalam novel. Hal ini dimaksudkan agar pengembangan terfokuskan secara maksimal pada satu aspek.

Kegiatan kedua ialah merumuskan indikator pencapaian kompetensi. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan tujuan agar kompetensi yang ditetapkan dapat tercapai. Terdapat beberapa indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan guna mencapai kompetensi dasar yang diinginkan, yakni Kompetensi Dasar 3.9 menganalisis isi novel.

Kompetensi 3.9 merupakan kompetensi pada ranah kognitif. Kompetensi tersebut berada pada ranah kognitif, C4, yakni analisis. Tujuan pembelajaran dalam

Kompetensi ini ialah agar siswa memiliki pengetahuan dalam menganalisis isi dan kebahasaan novel. Perumusan indikator pencapaian kompetensi berdasarkan kata kerja operasional (KKO). Kompetensi yang ingin dicapai berada pada ranah C4, maka indikator pencapaian kompetensinya harus antara C1 hingga C4.

Berdasarkan hal tersebut maka dirumuskanlah indikator pencapaian kompetensi guna mencapai kompetensi dasar 3.9 menganalisis isi novel sebagai berikut.

3.9 Menganalisis isi novel.

3.9 Menganalisis isi unsur intrinsik pada sebuah novel. (C4)

Langkah ketiga ialah merumuskan tujuan pembelajaran. Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang telah dirumuskan maka dirumuskanlah tujuan pembelajaran, yakni pada akhir kegiatan pembelajaran siswa mampu menganalisis isi novel, seperti mampu menyebutkan dan menjelaskan isi (unsur intrinsik dan ekstrinsik) dan mampu menemukan dan menganalisis isi (unsur intrinsik dan ekstrinsik) pada sebuah novel.

Langkah keempat ialah menentukan media pembelajaran yang hendak diterapkan. Penggunaan media pembelajaran berupa *game card* tanya-jawab dinilai tepat digunakan pada pembelajaran novel Kelas XII, khususnya pada kompetensi dasar 3.9 menganalisis isi dan kebahasaan novel. Penggunaan media *game card* tanya-jawab dinilai dapat memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Lebih mendalam lagi, penggunaan

media *game card* dinilai mampu menarik perhatian dan memfokuskan siswa terhadap pencapaian kompetensi tersebut, khususnya menganalisis isi novel yang meliputi unsur intrinsik dan ekstrinsik novel.

C. Novel

1. Pengertian Novel

Genre sastra atau jenis sastra secara umum dikelompokkan ke dalam dua kelompok, yaitu sastra imajinatif dan nonimajinatif. Sastra nonimajinatif terdiri atas karya-karya yang berbentuk esai, kritik, biografi, otobiografi, dan sejarah. Karya sastra imajinatif itu sendiri ialah karya prosa fiksi termasuk di dalamnya cerpen, novelet, novel atau roman; puisi yang di antaranya puisi epik, puisi lirik, dan puisi dramatik; dan drama bentuknya berupa drama komedi, drama tragedi, melodrama, dan drama tragikomedi (Najid, 2003: 12).

Salah satu jenis karya sastra imajinatif ialah novel. Novel dalam bahasa Italia yaitu *novella* masuk ke Indonesia menjadi novel yang mengandung arti yang sama dengan istilah novelet yang berarti sebuah karya fiksi yang tidak terlalu panjang, tetapi juga tidak terlalu pendek. Novel adalah karangan fiksi yang ditulis oleh pengarang agar pembaca memahami isi cerita yang digambarkan melalui alur-alur dalam novel tersebut.

Menurut Jauharo (2010: 48), novel merupakan sarana untuk mewujudkan daya khayal, emosi, obsesi, dan seluruh curahan jiwa dalam bentuk pemaparan, dialog ataupun gambaran kejadian yang terungkap lewat bahasa tulis yang diciptakannya. Pengarang berusaha untuk menyalurkan inspirasinya dalam suatu

cerita dengan jalan mengungkapkan hasil untuk menyalurkan inspirasinya dalam suatu cerita dengan jalan mengungkapkan hasil penelaahan, perenungan, dan peresapan kehidupan sehari-hari serta menggali nilai-nilai kehidupan dalam masyarakat.

Pengarang dalam melukiskan karya sastra bukan merupakan kisah kehidupan nyata melainkan hanya imajinasi pengarang saja. Pengarang dalam membuat novel menceritakan perjalanan hidup manusia serta berbagai kisah yang menimbulkan konflik sampai pada penyelesaian sesuai dengan imajinasi pengarang. Pengarang dalam membuat novel menuangkan imajinasinya dengan sempurna, sehingga dapat membuaat pembaca seolah-olah kejadian dalam novel benar-benar terjadi.

2. Jenis-Jenis Novel

Novel tentu memiliki penggolongannya berupa jenis-jenis. Mochtar Lubis (dalam Tarigan 1984, 165) membagi jenis novel menjadi lima, yakni sebagai berikut.

a. Novel Avontur

Novel avontur adalah novel yang memusatkan pada lakon utama. Pengalaman lakon dimulai pada pengalaman pertama dan diteruskan pada pengalaman-pengalaman selanjutnya hingga akhir cerita. Jenis novel ini mempunyai cerita yang kronologis dari awal sampai akhir.

b. Novel Psikologis

Novel psikologis merupakan novel yang berisi kepuasan tentang bakat, watak, karakter para pelakunya beserta kemungkinan perkembangan jiwa.

c. Novel Detektif

Novel detektif merupakan novel yang melukiskan cara penyelesaian suatu peristiwa atau kejadian, untuk membongkar suatu peristiwa yang tersembunyi.

d. Novel Sosial

Novel sosial merupakan novel yang pelaku pria dan wanitanya tenggelam dalam masyarakat, kelas atau golongan. Dalam reaksi setiap golongan terhadap masalah-masalah yang timbul dan pelaku hanya dipergunakan sebagai pendukung jalan cerita.

e. Novel Kolektif

Novel kolektif merupakan novel yang melukiskan tentang semua aspek-aspek kehidupan atau semua jenis novel di atas yang dikumpulkan menjadi satu cerita. Novel ini tidak hanya dimainkan oleh satu pemeran saja tapi juga dimainkan oleh pemeran pendukung. Sesuai dengan alur cerita pada setiap bab, semua cerita merupakan gambaran fenomena kehidupan nyata yang sering kita alami dan rasakan dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, Jakob Sumardjo dan Saini K.M. (1986: 29) mengklasifikasikan novel menjadi tiga jenis, yaitu novel percintaan, novel petualangan, dan novel fantasi. Berikut ini penjelasannya.

a. Novel Percintaan

Novel percintaan merupakan novel yang di dalamnya terdapat tokoh wanita dan pria secara imbang, bahkan kadang-kadang peranan wanita lebih dominan. Sebagai novel yang dibuat oleh pengarang termasuk jenis novel percintaan dan jenis novel ini terdapat hampir semua tema.

b. Novel Petualangan

Novel petualangan melibatkan peranan wanita lebih sedikit dibandingkan dengan pria. Jika wanita dilibatkan dalam novel jenis ini, maka penggambarannya hampir stereotip dan kurang berperan. Jenis novel petualangan merupakan bacaan yang banyak diminati kaum pria karena tokoh pria sangat dominan dan melibatkan banyak masalah dunia lelaki yang tidak ada hubungannya dengan wanita. Jenis novel ini juga terdapat unsur percintaan, namun hanya bersifat sampiran belaka.

c. Novel Fantasi

Novel fantasi merupakan novel yang menceritakan peristiwa yang tidak realistis dan tidak mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Unsur karakter, setting, dan plot yang digunakan tidak realistis sehingga tidak dapat digunakan untuk menyampaikan ide penulis. Konsep, ide, dan gagasan sastrawan dengan jelas disampaikan dalam bentuk cerita fantastis artinya tidak sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Jenis novel yang dikemukakan oleh Jakob Sumardjo dan Saini K.M. menjadi acuan dalam pemanfaatan sebagai bahan pembelajaran novel. Jenis novel yang dikemukakan oleh Jakob Sumardjo dan Saini K.M dinilai sangat erat bagi kaum remaja, dalam hal ini pelajar SMA. Kisah percintaan, petualangan, dan fantasi merupakan kisah yang sangat erat dan bersentuhan dengan kaum remaja, pelajar SMA.

Salah satu genre novel populer yang erat engan kisah remaja ialah novel *teenlit*. Septianie (2012: 2) mengatakan bahwa genre novel populer adalah novel *teenlit*. Novel *teenlit* merupakan sebutan untuk genre novel remaja. *Teenlit* berasal dari kata *teen* ‘remaja’ dan *lit* (literatur) ‘tulisan atau karya tulis’. Novel *teenlit* berarti tulisan atau karya tulis yang dibuat untuk remaja dan isinya pun menceritakan kehidupana remaja. Novel *teenlit* dapat didefinisikan sebagai hasil karya sastra populer yang kreatif dan imajinatif pengarang, bertema kehidupan remaja dengan segala macam kisah yang memang dialami remaja, mulai proses mencari jati diri, persahabatan sampai dengan kisah-kisah cinta dengan cerita yang berbeda. Kusmarwanti (2005: 111) menyatakan bahwa novel *teenlit* biasanya mengangkat tokoh remaja perempuan yang kuat, tidak cengeng, mandiri dan tidak mudah diombang-ambingkan atau dilecehkan dalam pergaulan, baik dalam hal percintaan maupun persaingan meraih prestasidengan remaja laki-laki.

Novel *teenlit* yang berkembang saat ini tak terlepas dari pengarang kreatif dan imajinatif. Bahasa yang digunakan di dalam novel *teenlit* cenderung sederhana, ringan, tidak baku, dan kaya akan istilah-istilah remaja. Novel *tennlit* memiliki unsur-unsur pembangun yang sama dengan karya-karya sastra yang lain, seperti tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Selain unsur pembangun berupa unsur intrinsik, novel *teenlit* juga memiliki unsur pembangun dari luar teks, yakni unsur ekstrinsik.

Pemilihan novel *teenlit* dinilai mampu menunjang pencapaian pembelajaran pada kompetensi dasar 3.9, yaitu menganalisis isi novel. Hal ini karena novel *teenlit* alur ceritanya sangat erat dengan kehidupan remaja pada umumnya, termasuk

pelajar SMA. Selain alur cerita, penggunaan bahasa pada novel *teenlit* yang cenderung sederhana, ringan, tidak baku, dan kaya akan istilah-istilah remaja. Hal ini juga membuat pelajar SMA menikmati bacaannya, novel *teenlit*. Salah satu novel remaja yang menarik untuk dikaji isi dan kebakasaannya adalah novel yaitu *Hujan Bulan Juni* karya Sapardi Djoko Damono. Dalam novel ini terdapat tokoh Sarwono seorang dosen muda antropolog keturunan Jawa tulen dengan Pingkan yang merupakan dosen muda di prodi jepang yang sejatinya mempunyai darah Menado dari ayahnya dan Jawa dari ibunya. Cerita cinta mereka penuh dengan liku karena banyak perbedaan; latar belakang, suku, budaya bahkan agama. Sarwono dan Pingkan tidak mempersoalkan apa itu suku yang berbeda, ataupun keyakinan yang berbeda. Sarwono yang taat pada agamanya (Islam) dan Pingkan yang juga meyakini agama (Kristen) sepenuh hati. Tentang agama menjadi permasalahan oleh keluarga Pingkan di Menado. Bahkan orang tua Pingkan menjodohkannya dengan lelaki bernama Kutsuo yang juga menyukai Pingkan. Kemudian Pingkan mendapat beasiswa ke Jepang. Sarwono merasa ketakutan, karena di Jepang ada Kutsuo. Di akhir, diceritakan juga bahwa keadaan Sarwono tidak baik-baik saja. Bagaimana Sarwono harus melawan batuk yang tidak berkesudahan karena sering merokok dan ada flek di paru-parunya. Dia harus menahan rindu kepada Pingkan sekaligus melawan penyakitnya sendiri.

3. Unsur-unsur Novel

Sebuah novel merupakan sebuah totalitas, suatu yang bersifat artistik. Novel memiliki bagian-bagian dan unsur-unsur yang saling berkaitan satu dengan yang

lain secara erat dan menguntungkan. Unsur-unsur pembangun novel yaitu unsur *instrinsik* dan *ekstrinsik* (Nurgiyanto, 2007: 23).

Unsur instrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra menjadi sebuah cerita. Unsur-unsur instrinsik yaitu peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain. Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada diluar karya sastra yang secara tidak langsung membangun cerita.

a. Unsur Instrinsik

Menurut Wellek dan Warren (dalam Nurgiyantoro, 2007: 24) unsur-unsur instrinsik antara lain adalah keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang kesemuanya itu akan mempengaruhi karya sastra yang ditulisnya. Unsur ekstrinsik selanjutnya yaitu psikologi, baik secara psikologi pembaca atau pengarang. Berikut ini unsur-unsur instrinsik novel

1) Tema

Menurut Sudjiman, tema adalah gagasan, ide atau pilihan utama yang mendasari suatu karya sastra itu disebut tema. Sumardjo mendefinisikan tema sebagai ide sebuah cerita, pengarang dalam menulis ceritanya bukan sekedar mau bercerita tetapi mengatakan sesuatu pada pembacanya. Sesuatu yang mau dikatakannya itu bisa sesuatu masalah kehidupan, pandangan hidupnya tentang kehidupan ini atau komentar terhadap kehidupan ini. Kejadian dan perbuatan tokoh cerita, semuanya didasari oleh ide pengarang tersebut.

Tema akan selalu hadir dalam setiap karya sastra termasuk novel. Novel yang dibuat akan memiliki makna dalam suatu ceritanya dan makna dalam cerita disebut tema. Pembaca akan memahami tema yang ada dalam sebuah karya sastra dengan cara membaca, memahami dan menafsirkannya.

Dalam suatu karya sastra memiliki tidak hanya memiliki tema saja, namun juga terdapat amanat. Amanat adalah pesan pengarang yang disampaikan melalui tulisannya. Amanat yang disampaikan oleh pengarang memiliki tujuan bagi pembaca. Pembaca dalam menemukan amanat suatu karya sastra diharapkan memiliki ketelitian untuk mengungkap amanat yang tersirat dalam karya sastra tersebut (Rokmansyah, 2014: 33).

2) Tokoh

Menurut Aminuddin tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita. Menurut Abrams (dalam Nurgiyanto, 2007: 165) tokoh cerita merupakan orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya. Pembaca akan menganggap tokoh dalam suatu karya sastra memiliki kualitas moral dan sesuai dengan yang diekspresikan oleh pengarang.

Pengarang dalam menggambarkan tokoh dalam karyanya. Tokoh dalam cerita sebaiknya digambarkan sesuai dengan kehidupan nyata yang memiliki pikiran dan perasaan. Kehidupan tokoh yang diceritakan oleh pengarang disesuaikan dengan jalan cerita dalam karya sastra.

Tokoh memiliki watak yang disebut dengan penokohan. Penokohan dan perwatakan adalah pelukisan mengenai tokoh cerita, baik keadaan lahirnya

maupun batinnya yang dapat berubah, pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, adat istiadatnya, dan sebagainya (Rokhmansyah, 2004: 34).

Penokohan dan perwatakan saling berkaitan erat. Penokohan yaitu cara pengarang menentukan dan memilih tokoh-tokohnya serta memberi nama tokoh tersebut, sedangkan perwatakan berhubungan dengan watak-watak tokoh tersebut.

Nurgiyantoro (2007: 194-210) memberikan dua penggambaran perwatakan dalam prosa fiksi yaitu sebagai berikut.

a) Teknik Eksplositori

Teknik eksplositori adalah cara pengarang menggambarkan tokoh dengan cara memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung.

b) Secara Dramatik

Teknik dramatik merupakan cara pengarang menggambarkan tokoh secara tidak langsung. Pengarang tidak mendeskripsikan secara detail. Pengarang membiarkan para tokoh cerita menunjukkan watak melalui cerita yang ditulis oleh pengarang.

3) Penokohan

Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2010: 166). Cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku disebut dengan penokohan.

4) Alur

Menurut Sumardjo (dalam Nurgiyantoro, 2007: 230) inti sari dari plot atau alur memang konflik, plot sering dikupas menjadi elemen-elemen berikut pengenalan,

timbulnya konflik, konflik memuncak, klimaks, dan pemecahan soal. Itulah unsur-unsur plot yang berpusat pada konflik.

Plot pembaca dalam suatu keadaan yang menegangkan, timbul suatu *suspense* dalam cerita, dan suspense inilah yang menarik pembaca untuk terus mengikuti cerita. Menurut Tasfir (dalam Nurgiyanto: 149-150), tahapan ada lima yaitu:

- a) Tahapan *situation*, tahapan yang melukiskan dan mengenalkan situasi latar dan tokoh cerita. Tahap ini merupakan tahap pembukaan cerita, pemberian informasi awal yang berfungsi sebagai landasan cerita pada kisah selanjutnya.
- b) Tahap *generating circumstances* (tahap pemunculan konflik), tahap ini awalnya memunculkan konflik dalam suatu cerita dan konflik dikembangkan menjadi konflik-konflik selanjutnya.
- c) Tahap *rising action* (tahap peningkatan konflik), konflik yang telah dimunculkan dikembangkan oleh pengarang melalui tahap ini. Peristiwa-peristiwa dramatik yang menjadi inti cerita semakin mencengkam dan menengangkan.
- d) Tahap klimaks, konflik dan atau pertentangan yang terjadi, yang dilakui dan atau ditimpakan kepada para tokoh cerita mencapai titik intensitas puncak. klimaks cerita akan dialami oleh tokoh-tokoh utama yang berperan sebagai pelaku dan penderita terjadinya konflik.
- e) Tahap penyelesaian, konflik yang telah mencapai klimaks diberikan penyelesaian. Konflik-konflik yang ada dalam cerita diberikan jalan keluar dan cerita diakhiri.

5) Latar

Menurut Abrams (dalam Nurgiyanto, 2007: 216) Latar yang disebut juga landasan tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan. Latar dalam arti yang lengkap meliputi aspek ruang dan waktu terjadinya peristiwa, serta aspek suasananya (Rokhmansyah, 2014: 38).

Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok yaitu tempat, waktu, dan sosial. Latar tempat menyoroti pada lokasi terjadinya peristiwa yang ada dalam sebuah cerita. Latar waktu berhubungan dengan masalah yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar sosial menceritakan hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan oleh pengarang (Nurgiyanto, 2007: 227).

6) Amanat

Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan oleh pengarang. Amanat utama harus merujuk pada tema. Pesan moral lainnya dapat ditemukan tersebar dalam cerita.

7) Gaya Bahasa

Bahasa adalah unsur bahan, alat, sarana, yang diolah untuk dijadikan karya sastra yang mengandung nilai lebih daripada hanya sekedar bahannya itu sendiri. Bahasa merupakan sarana pengungkapan sastra (Nurgiyantoro, 2007: 272). Bahasa adalah salah satu alat pengarang untuk mengkomunikasikan makna dalam sebuah cerita kepada pembaca.

Pengarang menggunakan bahasa yang efektif dalam membuat cerita. Bahasa yang tepat akan memudahkan pembaca dalam mencari makna dari cerita yang ingin disampaikan oleh pengarang. Pengarang harus cermat memilih gaya bahasa dalam karya sastra agar dapat menampilkan makna dalam cerita dengan baik.

Bahasa sastra dicirikan sebagai bahasa yang mengandung unsure motif dan bersifat konotatif sebagai kebalikan bahasa nonsastra, khususnya bahasa ilmiah, yang bernilai rasional dan denotatif (Wellek dan Warren dalam Nurgiyantoro, 2007: 273)

8) Sudut Pandang

Menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2007: 39) sudut pandang adalah posisi yang menjadi pusat kesadaran tempat untuk memahami setiap peristiwa dalam cerita. Sudut pandang yang digunakan oleh pengarang untuk menceritakan cerita dalam karyanya.

Fiksi mempersoalkan siapa yang menceritakan atau dari posisi mana (siapa) peristiwa dan tindakan itu dilihat. Pemilihan bentuk persona yang dipergunakan, di samping mempengaruhi perkembangan cerita dan masalah yang diceritakan juga kebenaran, keterbatasan, ketelitian, dan keobjektifan terhadap hal-hal yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2007: 246-247).

Sudut pandang cerita itu sendiri secara garis besar dapat dibedakan kedalam dua macam yaitu persona pertama, *first-person* gaya “Aku” dan persona ketiga, *third person* gaya “dia”. Kedua sudut pandang ini memiliki konsekuensi sendiri.

Wilayah kebebasan dan keterbatasan perlu diperhatikan secara objektif sesuai

dengan kemungkinan yang dapat dijangkau sudut pandang yang dipergunakan (Nurgiyantoro, 2007: 249).

Penggunaan sudut pandang untuk memerankan dan menyampaikan hal-hal yang diinginkan oleh pengarang melalui karya nya. Sudut pandang sangatlah penting karena memiliki hubungan psikologi dengan pembaca. Pembaca membutuhkan sudut pandang yang jelas agar tidak salah dalam menafsirkan isi cerita.

b. Unsur-unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik terdiri dari sejumlah unsur, menurut ellek dan werren (dalam Nurgiyantoro, 2007: 24) unsur-unsur ekstrinsik adalah keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang semuanya itu akan mempengaruhi karya yang dibuat oleh pengarang. Berikut ini unsur-unsur ekstrinsik menurut wellek dan werren (dalam Nurgiyanto, 2007: 24)

- 1) Unsur biografi pengarang akan menentukan ciri dari suatu karya sastra yang dibuatnya. Setiap pengarang akan memiliki ciri khas dalam menyampaikan pesan melalui sebuah karya sastra.
- 2) Psikologi
 Psikologi dalam unsur ekstrinsik meliputi psikologi pengarang dan pembaca. Psikologi pengarang merupakan hal yang berkaitan dengan proses kreatif pengarang dalam membuat novel.
- 3) Keadaan lintgkungan pengarang, seperti ekonomi, politik, dan sosi: berpengaruh terhadap karya sastra.
- 4) Pandangan hidup suatu bangsa.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *reseach and development* (penelitian dan pengembangan). Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Metode ini digunakan untuk menciptakan produk baru yang sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan produk melalui proses perencanaan, produksi dan evaluasi validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2016: 28-30).

Pengembangan yang dimaksudkan adalah dengan mengumpulkan data atau informasi sebanyak-banyaknya untuk media pembelajaran dalam bentuk *game card*. Media yang dibuat dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, ahli materi, ahli media sehingga menjadi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya mengenai teks novel.

B. Data Penelitian

Data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif dijabarkan sebagai berikut:

1. Data kualitatif

Hasil dari angket pengembangan kualitas media berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu Sangat Layak, Layak, Kurang Layak, dan Tidak Layak.

2. Data kuantitatif

Data kualitatif yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media berupa skor penilaian, yaitu Sangat Layak (4), Layak (3), Kurang Layak (2), Tidak Layak (1).

C. Prosedur Pengembangan Media

Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2016: 35), mengemukakan sepuluh langkah dalam R & D yang dikembangkan oleh staf *Teacher Education Program at Far West Laboratory for Educational Reaseach and development*, dalam *minicourse* yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada kelas spesifik.

1. *Research and Information* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi)

Peneliti terlebih dahulu menganalisis kebutuhan siswa, *review literature*, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan yang terkini.

2. *Planning* (Perencanaan)

Peneliti melakukan perencanaan yang meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan (skala kecil).

3. *Develop Prelimnary Form of Product* (Mengembangkan produk awal)

Peneliti menyiapkan media pembelajaran, prosedur/penyusunan media pembelajaran.

4. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

Peneliti melakukan pengujian lapangan awal di sekolah-sekolah.

Pengumpulan data melalui wawancara, observasi, kuesioner. Hasil yang telah didapat kemudian dianalisis.

5. *Main Product Revision* (Merevisi Hasil Uji Coba)

Peneliti melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan.

6. *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan)

Melakukan uji coba lebih luas. Uji coba lapangan pada 5 s.d 15 sekolah.

7. *Operational Product Revision* (Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Lapangan)

Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasikan, berdasarkan saran dari uji coba.

8. *Operational Field Tasting* (Uji Pelaksanaan Lapangan)

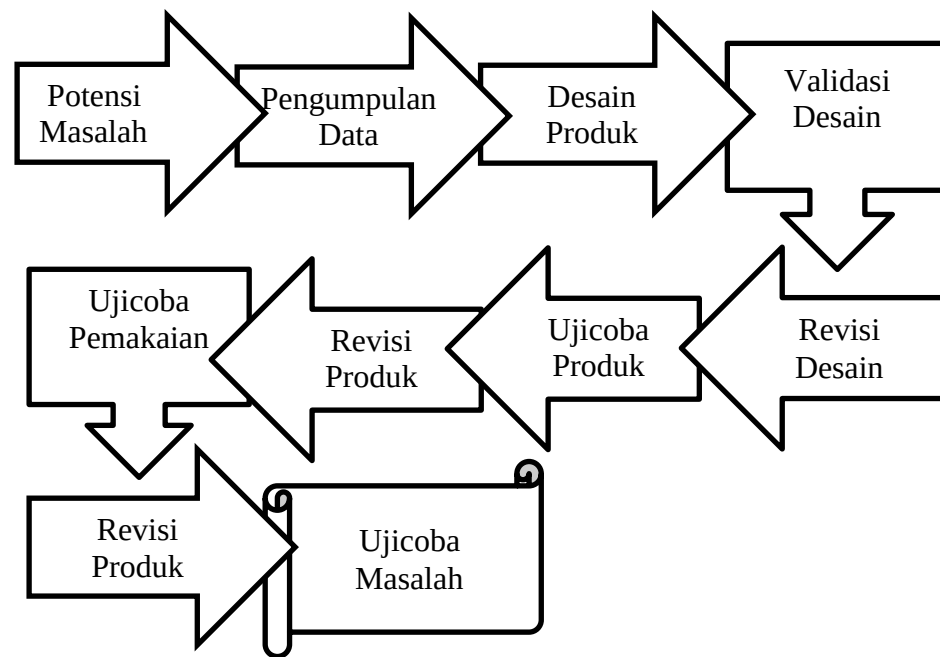
Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi serta analisis hasilnya.

9. *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk Akhir)

Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.

10. *Dissemination an Implementation* (Diseminasi dan Implementasi)

Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.



Skema 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini mengikuti tahap penelitian yang dijelaskan oleh Brag dan Gall.

Tahapam-tahapan penelitian menurut Brag dan Gall telah dijelaskan di atas.

Peneliti tidak mengikuti seluruh tahap pengembangan yang telah disebutkan oleh Brag dan Gall karena sebagai peneliti memiliki keterbatasan dalam sumber daya waktu dan dana untuk melakukan kespuluh langkah tersebut. Keterbatasan tersebut misal pada tahap uji coba lapangan. Pada tahap uji coba lapangan berarti peneliti harus melengkapi syarat-syarat untuk ke sekolah yang tentunya akan membutuhkan waktu yang lebih lama lagi. Dari keterbatasan-keterbatasan tersebut, maka tidak dilakukan lima langkah itu. Atas dasar ini, peneliti memodifikasi kesepuluh tahapan pengembangan tersebut di atas menjadi lima tahap. Hal ini dilakukan dengan alasan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Dengan lima langkah itu dianggap sudah bisa diperoleh produk yang layak pakai.

Berikut ini tahap-tahapan yang akan dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran.



Skema 2. Tahap prosedur pengembangan media pembelajaran

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan peneliti awali dengan membaca dan mempelajari silabus pada kurikulum 2013 untuk melihat materi yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media yang akan dikembangkan yaitu berisikan materi pembelajaran novel di SMA. Proses ini berusaha menemukan kebutuhan pengembangan media dalam pembelajaran di sekolah. Penemuan kebutuhan pada proses pembelajaran yang membuat pengembangan dalam penelitian ini patut ditunjukkan.

2. Perencanaan

Berdasarkan hasil dari analisis, peneliti melakukan perencanaan pengembangan. Perencanaan pengembangan menetapkan desain kartu dan desain maret. Desain kartu berupa pemilihan *background*, penggunaan huruf, dan gambar. Proses perencanaan merupakan tahapan selanjutnya setelah analisis kebutuhan dilakukan maka peneliti melakukan perencanaan pengembangan produk yang sesuai dengan hasil dari analisis kebutuhan. Perencanaan ini berupaya untuk menyiapkan pengembangan produk media yang akan dibuat. Desain materi berisikan pemilihan kata atau kalimat dalam membuat soal dan jawaban dari materi yang bersumber pada buku teks 2013 dan buku tentang unsur-unsur intrinsik novel.

3. Pengembangan Draft

Dalam pengembangan draft, peneliti mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan materi. Peneliti membuat soal-soal pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan pembelajaran novel yaitu unsur-unsur intrinsik novel. Pengembangan materi berupaya untuk memperluas bahan kajian dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan pengayaan materi. Pengembangan ini berupa penambahan lebih mendalam tentang unsur instrinsik dalam novel yang dapat dibaca siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *Game card*.

4. Tahap validasi ahli

Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga media pembelajaran dapat

digunakan. Tahap validasi ahli dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media.

5. Revisi

Berdasarkan hasil validasi ahli, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran agar dapat digunakan. Revisi berupa aspek materi dan aspek media yang telah divalidasi oleh dosen ahli materi dan ahli media.

D. Instrumen Pengumpulan Data

a. Penilaian oleh Dosen Ahli Materi

Instrumen penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi adalah dalam bentuk angket yang dijabarkan terdiri dari dua aspek penilaian, yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi. Angket penilaian oleh ahli materi dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 1 Kisi-Kisi Angket Penilaian Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Aspek Pembelajaran	10
2	Aspek Isi	11
Jumlah		21

a) Aspek Pembelajaran, terdiri atas sepuluh indikator. Penjabaran aspek pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti.
2. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.
3. Kejelasan petunjuk belajar.
4. Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi dan evaluasi.
5. Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh, dan evaluasi.
6. Kemudahan petunjuk belajar dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi.

7. Pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa.
8. Pembahasan yang diberikan dalam evaluasi.
9. Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.
10. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.

b) Aspek Isi, terdiri atas sebelas indikator. Penjabaran aspek Isi adalah sebagai berikut.

1. Kebenaran uraian materi.
2. Kedalaman materi.
3. Kejelasan uraian materi.
4. Kemudahan dalam pemahaman materi.
5. Kemenarikan penyajian materi.
6. Pemaparan materi yang logis.
7. Kesesuaian contoh dengan materi.
8. Kesesuaian evaluasi dengan materi.
9. Kesesuaian materi dengan kompetensi belajar.
10. Kualitas bentuk evaluasi dan penilaiannya.
11. Kecukupan materi dan evaluasi untuk pencapaian kompetensi.

b. Penilaian oleh Dosen Ahli Media

Instrumen kualitas media adalah dalam bentuk angket yang terdiri dari dua aspek penilaian, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Angket penilaian oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 2 Kisi-Kisi Angket Penilaian Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Aspek tampilan	6
2	Aspek Pengoperasian	6
Jumlah		12

a) Aspek Tampilan, terdiri dari enam indikator. Penjabaran aspek tampilan adalah sebagai berikut.

1. Ketepatan pemilihan warna background
2. Komposisi dan kombinasi warna template
3. Keserasian warna background dengan warna tulisan
4. Ketepatan warna, jenis, dan ukuran huruf
5. Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan
6. Kejelasan dalam sajian contoh-contoh materi

b) Aspek Pengoperasian, terdiri dari enam indikator. Penjabaran aspek pengoperasian adalah sebagai berikut.

1. Kejelasan petunjuk penggunaan produk.
2. Kemudahan penggunaan kartu.
3. Tingkat interaktifitas siswa dengan media.
4. Pemberian umpan balik terhadap respon siswa.
5. Kesuaian kartu dengan materi.
6. Keefektifan kartu terhadap pengaruh motivasi siswa untuk belajar.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap.

Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian.

Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2011: 93-94). Jumlah alternatif respon yang ada biasa menggunakan skala 1-5 titik. Untuk mengurangi kecenderungan respon menjawab pilihan bersifat netral maka pada penelitian ini pilihan yang bersifat netral sengaja tidak diberikan sebagai alternatif jawaban responden. Berikut adalah kriteria pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dalam angket kualitas media oleh ahli materi dan ahli media.

Tidak Layak	diberi skor 1
Kurang Layak	diberi skor 2
Layak	diberi skor 3
Sangat Layak	diberi skor 4

2. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100%. (Sugiyono, 2011: 95).

Tabel 3. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No	Tingkat Penilaian	Kategori
1.	0% - 25%	Tidak Layak
2.	25,1% - 50%	Kurang Layak
3.	50,1% - 75%	Layak
4.	75,1% - 100%	Sangat Layak

Secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan:

$$\text{Presentase tingkat penilaian: } \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh dari peneliti}}{\Sigma \text{skor ideal seluruh item}} \times 100$$

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran *game card* pada pembelajaran novel di SMA kelas XII peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut.

- 1) Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran dalam bentuk *game card* sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media dan ahli materi dan sudah dilakukan revisi sesuai saran dari ahli materi dan ahli media.
- 2) Media pembelajaran *Game Card* pada pembelajaran novel di SMA kelas XII ini dikembangkan dengan lima langkah, langkah-langkah tersebut adalah (1) analisis kebutuhan; Studi pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dengan membaca teori analisis, mempelajari Kurikulum 2013, dan observasi untuk meninjau materi sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan di lapangan; (2) perencanaan, perencanaan mencakup desain kartu dan desain materi; (3) pengembangan draf, pada tahap ini dilakukan penguraian produk berdasarkan desain kartu dan materi yang telah dibuat; (4) tahap validasi ahli yaitu ahli materi, ahli media yang diasumsikan sebagai ahli media

pembelajaran; (5) revisi, revisi dilakukan sesuai dengan saran dosen pembimbing, ahli materi, ahli media yang berupa kesesuaian gambar dengan materi yang ada.

B. Saran

Berdasarkan uraian di atas, penulis memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia dapat menggunakan produk *game card* yang ada dalam penelitian ini sebagai media pembelajaran menganalisis isi dan kebahasaan novel di SMA kelas XII.
2. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan media *game card* pembelajaran khususnya pada pembelajaran sastra di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami*. Penerbit Refika Aditama. Bandung.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Jakob Sumardjo & Saini K.M. 1986. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Jauhari, Heri. 2010. *Cara Memahami Nilai Relegius Dalam Karya Sastra dengan Pendekatan reader's response*. Bandung: Arfino Raya.
- Kusmarwanti. 2005. *Teenlit dan Budaya Menulis di Kalangan Remaja dalam Pangesti Widarti. Menuju Budaya Menulis: Suatu Bunga Rampai*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Najid, Moh. 2003. *Mengenal Apresiasi Prosa Fiksi*. Surabaya: University Press dengan Kreasi Media Promo.
- Nasution. 2012. *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Rokhmansyah, Alfian. 2014 *Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sadiman, Arief S. 1986. *Media Pendidikan*. Yogyakarta: PT Raja Grafindo

Persada.

Sardiman. 2003. *Teori Belajar dan Motivasi*. PAU-PPAI. Jakarta.

Sudjana, Sudjana. & Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar BaruAlgensindo.

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sutirman, 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovativ*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Septianie, Regina. 2012. *Metafora Pada Judul-Judul Novel Teenlit*. Bandung: UPI Press.

Setyawan, Sigit. 2015. *Kelas Asyik dengan Game*. Jakarta: Grasindo.

Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.

Winkel, W.S. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Media Abadi.