

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL *MOTION GRAPHICS*
DALAM PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT DI SMA**

(Skripsi)

Oleh

**WULANDARI KARTIKA SARI
NPM 1713041004**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL *MOTION GRAPHICS*
DALAM PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT DI SMA**

Oleh

WULANDARI KARTIKA SARI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2021**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL *MOTION GRAPHICS* DALAM PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT DI SMA

Oleh

WULANDARI KARTIKA SARI

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan dan kelayakan media audiovisual berbasis *motion graphics* dalam pembelajaran teks anekdot di SMA. Tujuan dalam penelitian ini ialah mendeskripsikan pengembangan media audiovisual berbasis *motion graphics* dan mendeskripsikan kelayakan media berbasis audiovisual untuk pembelajaran teks anekdot di SMA.

Penelitian ini menggunakan metode R&D untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian R&D mengadopsi teori Bordg & Gall dengan menggunakan 5 tahapan yaitu (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain dan produk akhir. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah wawancara dan kuesioner. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh pada wawancara studi pendahuluan dan kuesioner hasil proses validasi ahli.

Hasil penelitian ini adalah terwujudnya sebuah media pembelajaran teks anekdot berupa *motion graphics* materi teks anekdot untuk peserta didik kelas X SMA. Pengembangan media *motion graphics* dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi *Ms. Powerpoint*, *Clip Studio Paint*, dan *Filmora X* melalui tiga tahapan, yaitu penyusunan materi, gambar, dan penyusunan audio. Media *motion graphics* yang dikembangkan telah dinyatakan sangat layak digunakan oleh ahli pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi ahli pembelajaran, aspek kelayakan materi dan desain pembelajaran diperoleh skor 89, rata-rata 4,6 dan persentase 94% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media pembelajaran diperoleh skor 53, rata-rata 4,8 dan persentase 96% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian dari hasil validasi ahli pembelajaran dan ahli media pembelajaran dilakukan tahap revisi untuk menciptakan alat bantu pembelajaran yang dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *media pembelajaran, motion graphics, teks anekdot*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF AUDIOVISUAL MOTION GRAPHICS MEDIA IN STUDYING ANECDOTAL TEXTS IN HIGH SCHOOL

By

WULANDARI KARTIKA SARI

The problem in this research is how the development and feasibility of motion graphics-based audiovisual media in learning anecdotal texts in high school. The purpose of this study is to describe the development of motion graphics-based audiovisual media and to describe the feasibility of audiovisual-based media for learning anecdotal texts in high school.

This study uses the R&D method to produce certain products and test the effectiveness of these products. R&D research adopts Bordg & Gall's theory using 5 stages, namely (1) potential and problem analysis, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision and final product. Data collection techniques in this study were interviews and questionnaires. The data in this study are qualitative data obtained from preliminary study interviews and questionnaires resulting from the expert validation process.

The result of this research is the realization of an anecdotal text learning media in the form of motion graphics anecdotal text material for students of class X SMA. The development of motion graphics media was made using the Ms. Powerpoint, Clip Studio Paint, and Filmora X went through three stages, namely the preparation of materials, images, and audio preparation. The developed motion graphics media has been declared very suitable for use by learning experts and learning media experts. The results of the validation of learning experts, aspects of material feasibility and learning design obtained a score of 89, an average of 4.6 and a percentage of 94% with a very decent category. The validation of learning media experts obtained a score of 53, an average of 4.8 and a percentage of 96% with a very suitable category for use in learning. Then from the results of the validation of learning experts and learning media experts, a revision stage was carried out to create learning aids that were declared feasible to be used in the learning process.

Keywords: *learning media, motion graphics, anecdotal text*

Judul Skripsi : Pengembangan Media Audiovisual *Motion Graphics* dalam Pembelajaran Teks Anekdote Di SMA

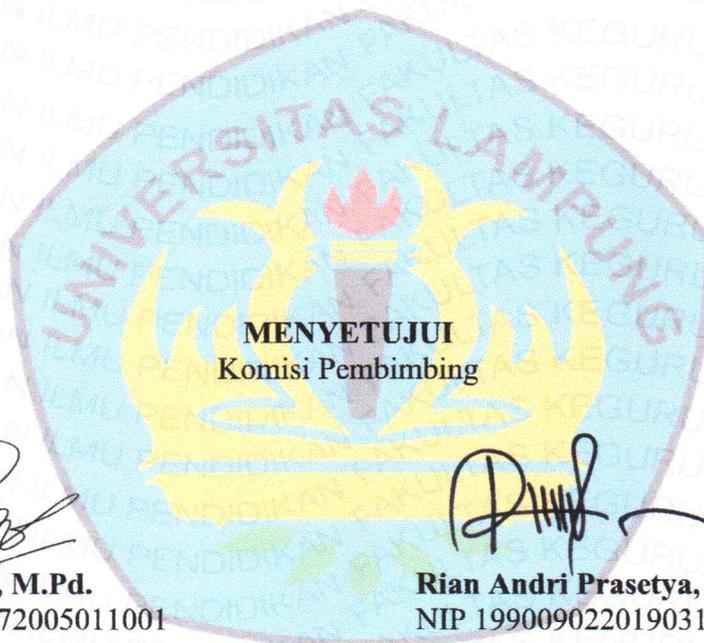
Nama Mahasiswa : *Wulandari Kartika Sari*

No. Pokok Mahasiswa : 1713041004

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Munaris, M.Pd.
NIP 197008072005011001

Rian Andri Prasetya, M.Pd.
NIP 199009022019031010

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Nurlaksana", written over a white background.

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji
Ketua

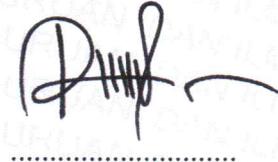
: **Dr. Munaris, M.Pd.**



.....

Sekretaris

: **Rian Andri Prasetya, M.Pd.**



.....

Penguji
Bukan Pembimbing

: **Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.**



.....

2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



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



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 September 2021

PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Wulandari Kartika Sari
NPM : 1713041004
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audiovisual *Motion Graphics*
dalam Pembelajaran Teks Anekdote Di SMA.
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ilmiah ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa batuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
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 dalam 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.

Bandar Lampung, 20 September 2021



Wulandari Kartika Sari
1713041004

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Wulandari Kartika Sari lahir di Tugupapak, Kecamatan Semaka, Kabupaten Tanggamus pada 6 Maret 1999. Anak pertama dari dua bersaudara, buah cinta pasangan Bapak Marsum dan Ibu Sugini. Penulis memulai pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Tugupapak, Kecamatan Semaka, Kabupaten Tanggamus dan lulus pada tahun 2011. Pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan di SMP N 1 Semaka sampai dengan tahun 2014, dilanjutkan di SMA N 1 Kotaagung dan lulus pada tahun 2017. Tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif di forum-forum kegiatan menulis, organisasi FPPI FKIP Unila (Forum Pengkajian dan Pembinaan Islam) dan BEM FKIP Unila (Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung). Pada tahun 2019, penulis melaksanakan KKN (Kuliah Kerja Nyata) reguler di Pekon Napal, Kecamatan Bulok, Kabupaten Tanggamus. Pada tahun 2020, penulis memperoleh pengalaman mengajar saat melaksanakan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SMP Negeri 1 Semaka, Kabupaten Tanggamus.

MOTO

“Wahai orang-orang yang beriman! Jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu.”

(QS. Muhammad [47]: 7)

“.....Katakanlah, Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran.”

(Q.S Az-Zumar [39]: 9)

“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan) Nya.”

(Q.S Al-Zalzalah [99]: 7)

“Jangan pernah berhenti belajar karena dengan belajar manusia tidak akan pernah kehabisan akal. Maksimalkan peran maknai penghambaan, mencerdaskan yang sholih dan mensholihkan yang cerdas”

(Wulandari Kartika Sari)

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Sang Maharomantis, Allah Swt. atas segala nikmat yang telah diberikan dalam kehidupanku. Begitu nikmat warna-warni proses dan progres sehingga lebih indah dan bermakna dalam menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini, dengan kerendahan hati dan seluruh cinta kupersembahkan karya ini kepada orang-orang tersayang.

1. Ayahanda tercinta, Marsum, dan Ibunda terkasih, Sugini, yang selalu melimpahkan cinta kasih dan sayang kepada putrinya.
2. Adik tersayang, Arifa Salsabila, yang telah menjadi motivasi bagi penulis untuk terus belajar, berproses, dan berprogres.
3. Keluarga besar *Mbah* Ahmad Tular dan keluarga besar *Mbah* Legiman yang telah mendoakan dan memberikan semangat untukku.
4. Sahabatku tersayang, Marina Dwi Kartika, Intan Tri Wahyuningtyas, Widia Ayuning Lestari dan Peggy Amelia yang saling menguatkan dalam juang.
5. Almamater tercinta, Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa belajar memaknai kehidupan kampus dengan segala pernik-perniknya.

SANWACANA

Alhamdulillahirabbilalamin.

Puji syukur kehadirat Allah Swt. karena atas limpahan rahmat, kasih sayang dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Audiovisual Motion Graphics dalam Pembelajaran Teks Anekdote di SMA*” merupakan karya yang 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. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebagai wujud rasa hormat kepada:

1. Allah Swt. yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, serta Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan.
2. Ayahanda tercinta, Marsum, dan Ibunda terkasih, Sugini, yang selalu melimpahkan cinta dan kasih kepada putrinya.
3. Dr. Munaris, M.Pd., Pembimbing Akademik dan dosen pembimbing I yang telah memberikan keteladanan, nasihat, arahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis sejak menjadi mahasiswa baru di Universitas Lampung hingga skripsi ini selesai.
4. Rian Andri Prasetya, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, tanpa lelah memberikan semangat, bimbingan, dan pembelajaran kepada penulis.
5. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberi kritik dan saran yang bersifat konstruktif dan sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Seni, FKIP Universitas Lampung.
7. Bambang Riadi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

8. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. sebagai Dekan FKIP Universitas Lampung.
9. Bapak dan Ibu dosen, serta Staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, dukungan dan motivasi selama menempuh studi di Universitas Lampung.
10. Bapak dan Ibu pendidik SD hingga SMA yang telah dengan tulus memberikan ilmu pengetahuan, keteladanan dan arahan kepada penulis.
11. Adikku tersayang, Arifa Salsabila, yang selalu menjadi motivasi untuk terus belajar, berproses, dan berprogres.
12. Keluarga besar *Mbah* Ahmd Tular dan keluarga besar *Mbah* Legiman yang selalu mendoakan keberhasilan dan kesuksesan untuk penulis.
13. Keponakanku tersayang. Nurita Putri Febriyani, Evi Yulianti, Ela Nurmawati, Agil Fathoni, Mei Setiana, Noviana, Uut Tri Wahyu Utami, Linda Saputri, Dirga Angger dan Dona Satria, Siska mega dan Faishal yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa untukku.
14. Teman-teman seperjuangan SMA N 1 Kotaagung, Marina Dwi Kartika, Intan Tri Wahyuningtyas, Widia Ayuning Lestari, Peggy Amelia, Rio Chaniado Anggara, Mahfuzh, Rizky Setiawan, Toha Hilpan Hamim, Andre Vanbudi, Abdurrahman, Satria Kusuma, Probo Irfan dkk.
15. Sahabatku tercinta, Atqonnisa dan Anggun Sulastri, teman bertumbuh penuh kesabaran.
16. Teman seperjuangan, Diah Ayu Ningsih, Delta Anggraeni, Irni Fitri, Vemi Puspita Sari, Refie Luthfi, Dinda Ayu Lestari, Prayoga R, Fikri Aulia, Nadya R dan lain-lain.
17. Teruntuk "*Tim Gaboleh Mager!*", Moulia Mahyu, Zazila Ziani, dan Dea Yusrina Hanifati, terima kasih selalu memotivasi, semoga hari-hari yang berkah berpihak kepada kita.
18. Sahabat "*Bareng-bareng Bermanfaat*", Widia Ayuning Lestari, Livia Agustina, Halfa Faizah, Erika Widianingtyas, dan Titia Ismawati yang selalu memberi warna-warni dalam kebermanfaatn bersama.
19. Keluarga besar UKM-F FPPI FKIP Unila. Bayu Prasetyo, Rizky Ajeng S, Edi Cahya A, Alifiani Nurhidayah, Rendi irawan, Atqonnisa, Aji Prayugo, Dinda Frimayana, Roni Santuri, Dedi Hardiansyah, Yuni Sadikin, Zikri Saputra, Nur

- Annisa, Pipe Milando B, Anggun Sulastri, Prayoga Romadhon, Isnaeni Fitriah, Pratama Rohim, Dewi Purwati, Amiza Rezika, Nur Azizah Fitriani, Retno Dwiyantri dan Santika Yuni Safitri. Kabinet Pilar Peradaban yang selalu mengudara dalam setiap juangnya.
20. Keluarga Besar BEM FKIP Unila. Eko Wiyanto, Abdillah Alkholifah, Afri Wahyuni, Zazila Ziani, Amrina Santi, Maudy Suci D, Rahmat Nugroho, Herliyana Susanti, Dzaky Martado, Santika Yuni S, Jihan Nabila I, Sangun Aqsal, Eimirilleikbeiraney, Rieka Dwidharma P, Sukesih, Zikri Saputra, Moulia Mahyu, Ihsan Sholahuddin, dan Yuni Sadikin Sakai Sambayan FKIP yang telah kebersamai juang hebat sebagai mahasiswa.
 21. Keluarga “*Pantau terus!*”, Santika Yuni Safitri, Herliyana Susanti, Zazila Ziani, Afri Wahyuni, Moulia Mahyu, Amrina Santi yang berjalan beriringan memaknai dan memperluas lingkaran dalam proses belajar.
 22. Teman-teman hebat yang telah menemani dan kebersamai selama menempuh studi di Universitas Lampung. Batrasia Angkatan 2017, terutama Kelas B.
 23. Kakak tingkat di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Mba Mar’atun Lathifa, Mba Fadilla Cintya Dewi, yang sudah membantu dan mengarahkan serta memberi semangat.
 24. Teman-teman KKN Pekon Napal, Dita Angelia, Dianya Bintang, Risa Amelia, Alya Jihana, Rendi Irawan, dan Sheldy Prawibowo, yang mengajarkan arti kerjasama, kekeluargaan dan berjuang bersama.
 25. Teman-teman PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan), Ema Elviana, Dedi Hardiansyah, dan segenap keluarga besar SMP N 1 Semaka yang telah memberikan bimbingan, pemahaman dan kesempatan belajar bersama.
 26. Almamater tercinta Universitas Lampung.
 27. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini.

Bandar Lampung, 20 September 2021

Wulandari Kartika Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.5 Ruang Lingkup.....	13
II. TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Media Pembelajaran.....	14
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	18

2.1.4	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	20
2.1.5	Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran	23
2.2	<i>Motion Graphics</i>	23
2.2.1	Pengertian <i>Motion Graphics</i>	23
2.2.2	Fungsi dan Manfaat <i>Motion Graphics</i>	25
2.2.3	Pengembangan <i>Motion Graphics</i>	26
2.2.4	Cara Membuat <i>Motion Graphics</i>	27
2.3	Aplikasi <i>Clip Studio Paint, Powerpoint</i> dan <i>Filmora X</i>	28
2.4	Teks Anekdot	30
2.4.1	Pengertian Teks Anekdot	30
2.4.2	Fungsi Teks Anekdot	32
2.4.3	Jenis Teks Anekdot	34
2.4.4	Struktur Teks Anekdot	34
2.4.5	Ciri-ciri Teks Anekdot	36
2.4.6	Kaidah Teks Anekdot.....	36
2.4.7	Langkah-langkah Menulis Teks Anekdot.....	39
2.5	Pembelajaran Daring.....	40
2.5.1	Pengertian Pembelajaran Daring.....	42
2.5.2	Karakteristik Pembelajaran Daring	43
2.5.3	Ciri-ciri Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring.....	43
2.5.4	Dampak Pembelajaran Daring	45
2.5.5	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring	45
III.	METODE PENELITIAN.....	47
3.1	Desain Penelitian	47
3.2	Prosedur Pengembangan	47
3.3	Data dan Sumber Data Pengembangan Produk	51
3.4	Instrumen Penelitian	52
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.6	Teknik Analisis Data.....	56

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Hasil Penelitian	61
4.1.1 Hasil Pengembangan <i>Motion Graphics</i>	61
4.1.1.1 Potensi dan Masalah	61
4.1.1.2 Pengumpulan Data.....	61
4.1.1.3 Desain Produk.....	62
4.1.1.4 Validasi Produk	63
4.1.1.5 Revisi Produk	63
4.1.1.6 Produk Akhir	65
4.1.2 Hasil Kelayakan <i>Motion Graphics</i>	65
4.1.2.1 Kelayakan Model Validasi Ahli Pembelajaran.....	66
1. Kelayakan Isi Materi.....	66
2. Kelayakan Desain Pembelajaran	67
4.1.2.2 Kelayakan Model Validasi Ahli Media.....	68
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	69
4.2.1 Pembahasan Pengembangan <i>Motion Graphics</i>	69
4.2.1.1 Potensi dan Masalah	69
4.2.1.2 Pengumpulan Data.....	70
4.2.1.3 Desain Produk.....	73
4.2.1.4 Validasi Produk	100
4.2.1.5 Revisi Produk	106
4.2.1.6 Produk Akhir	107
4.2.1.7 Implementasi Media <i>Motion Graphics</i>	107
4.2.2 Pembahasan Kelayakan <i>Motion Graphics</i>	109
4.2.2.1 Kelayakan Model Validasi Ahli Pembelajaran.....	109
1. Kelayakan Isi Materi.....	109
2. Kelayakan Desain Pembelajaran	109
4.2.2.2 Kelayakan Model Validasi Ahli Media.....	113

4.2.3 Keunggulan dan Kelemahan Media <i>Motion Graphics</i> yang Dikembangkan.....	115
4.2.4 Relevansi Kompetensi Dasar (KD) dengan Media <i>Motion Graphics</i>	116
V. SIMPULAN DAN SARAN	118
5.1 Simpulan.....	118
5.2 Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Struktur Teks Anekdot.....	35
2. Skor Penilaian Pilihan Jawaban	53
3. Pedoman Instrumen Wawancara Studi Pendahuluan.....	54
4. Skor Kelayakan Produk	56
5. Kriteria Persentase Hasil Validasi.....	57
6. Instrumen Penilaian Kelayakan Ahli Pembelajaran.....	57
7. Instrumen Penilaian Kelayakan Ahli Media	59
8. Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Materi Pembelajaran.....	66
9. Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Desain Pembelajaran	47
10. Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Media Pembelajaran	72
11. Pedoman dan Hasil Wawancara.....	74
12. Kompetensi Inti.....	75
13. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).....	75
14. Tujuan Pembelajaran	87
15. Konsep Desain Produk Media secara Keseluruhan	100
16. Data Aspek Kelayakan Isi Materi	101
17. Data Aspek Kelayakan Desain Pembelajaran	102
18. Data Aspek Kelayakan Media Pembelajaran.....	103
19. Pembahasan Kelayakan Aspek Isi Materi Pembelajaran	107
20. Pembahasan Kelayakan Aspek Desain Pembelajaran	112
21. Pembahasan Kelayakan dari Ahli Media Pembelajaran	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Struktur Teks Anekdot	36
2. Kaidah Teks Anekdot	38
3. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D	48
4. Macam-macam Teknik Pengumpulan Data	55
5. Rumus Kategori Skala	56
6. Peta Materi Pembelajaran Teks Anekdot.....	73
7. Tampilan Awal <i>Ms. Word</i>	73
8. Proses Penyusunan Materi dengan <i>Ms. Word</i>	74
9. Tampilan Awal <i>Ms. Powerpoint</i>	74
10. Proses Penyusunan Materi dengan <i>Ms. Powerpoint</i>	75
11. Tampilan Awal Aplikasi <i>Clip Studio Paint</i>	76
12. Tampilan Antarmuka Aplikasi <i>Clip Studio Paint</i>	76
13. Proses Pembuatan Sketsa Gambar pada Aplikasi <i>Clip Studio Paint</i>	77
14. Proses Pewarnaan Sketsa Gambar pada Aplikasi <i>Clip Studio Paint</i>	77
15. Proses Penyimpanan Sketsa Gambar pada Aplikasi <i>Clip Studio Paint</i>	78
16. Tampilan Aplikasi Perekam Suara Di Ponsel	79
17. Tampilan Ketika Membuka Aplikasi <i>Filmora X</i>	80
18. Tampilan Awal Aplikasi <i>Filmora X</i>	81
19. Proses <i>Input</i> Gambar	81
20. Proses <i>Input</i> dan Menggabngkan Video sesuai Bagian-bagiannya	82
21. Proses Penambahan Audio	82
22. Proses <i>Rendering</i> dan Penyimpanan	83
23. Prose Mengunggah Video di <i>Youtube</i>	83
24. Revisi Perubahan Tampilan yang Lebih Menarik (Sebelum Revisi)	100

25. Revisi Perubahan Tampilan yang Lebih Menarik (Setelah Revisi).....	100
26. Revisi Pemilihan Warna pada Huruf (Sebelum Revisi)	101
27. Revisi Pemilihan Warna pada Huruf (Setelah Revisi).....	101
28. Revisi Perubahan Ukuran Huruf (Sebelum Revisi)	102
29. Revisi Perubahan Ukuran Huruf (Setelah Revisi)	102
30. Revisi Perubahan Kreasi (Sebelum Revisi)	103
31. Revisi Perubahan Kreasi (Setelah Revisi)	103
32. Tampilan Judul Media <i>Motion Graphics</i>	142
33. Tampilan Pengantar Media <i>Motion Graphics</i>	142
34. Tampilan Perkenalan Media <i>Motion Graphics</i>	142
35. Tampilan Kompetensi Dasar (KD)	143
36. Tampilan Tujuan Pembelajaran	143
37. Tampilan Ilustrasi Contoh Anekdote.....	144
38. Tampilan Definisi Teks Anekdote.....	144
39. Tampilan Judul Materi Struktur Teks Anekdote	144
40. Tampilan Materi Macam-macam Struktur Teks Anekdote	145
41. Tampilan Judul Materi Fungsi Teks Anekdote	145
42. Tampilan Materi Fungsi Teks Anekdote	145
43. Tampilan Judul Materi Ciri-ciri Teks Anekdote.....	146
44. Tampilan Materi Ciri-ciri Teks Anekdote	146
45. Tampilan Judul Materi Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote.....	146
46. Tampilan Materi Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote	147
47. Tampilan Judul Materi Langkah-langkah Menulis Teks Anekdote	147
48. Tampilan Materi Langkah-langkah Menulis Teks Anekdote.....	147
49. Tampilan Judul Kegiatan Berlatih	148
50. Tampilan Kegiatan Berlatih	148
51. Tampilan Akhir Video <i>Motion Graphics</i>	148

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Keterangan Pra Penelitian
2. Pedoman Wawancara Pendidik Bahasa Indonesia
3. Surat Pengajuan Validator Ahli Pembelajaran
4. Surat Pengajuan Validator Ahli Media
5. Lembar Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Pembelajaran
6. Surat Pernyataan Validasi Produk Oleh Ahli Pembelajaran
7. Lembar Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Media
8. Surat Pernyataan Validasi Produk Oleh Ahli Media
9. Tampilan Aplikasi *Motion graphics*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinamika kemajuan dunia membentuk era milenial atau yang sering disebut dengan generasi Z. Generasi Z merupakan generasi perkembangan yang secara teratur memanfaatkan inovasi dengan cepat dimana karakter mereka pada umumnya akan menyendiri dan lebih dinamis di dunia maya. Nampak sesuai dengan potret masa pandemi *Covid-19* yang terjadi pergeseran konfigurasi pemanfaatan atau penggunaan internet. *World Health Organization (WHO)* juga telah menetapkan wabah *Covid-19* sebagai pandemi dunia, sehingga di Indonesia diterapkan strategi Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran infeksi virus *Covid-19*. Oleh karena itu, semua aktivitas yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda, termasuk aktivitas belajar di sekolah.

Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memberikan surat edaran nomor 4 Tahun 2020 perihal pelaksanaan penataan sekolah di masa krisis penyebaran Infeksi *Covid-19*. Merebaknya *Covid-19* telah menyebabkan seluruh sistem pembelajaran di lembaga pendidikan dialihkan dengan memanfaatkan teknik pembelajaran berbasis *online*. Kerangka pembelajaran berbasis *online* adalah kerangka pembelajaran tanpa berhadapan langsung antara pendidik dan peserta didik sehingga pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet. Pendidik dapat melakukan pembelajaran berbasis *online* secara bersamaan. Sedikit demi sedikit pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *online* seperti *WhatsApp (WA)*, *Zoom meeting*, *Google meet*, ruang belajar atau media lainnya sebagai media pembelajaran.

Tentunya sangat sulit bagi seorang pendidik untuk memastikan bahwa aktivitas mengajar dan belajar berjalan dengan baik meskipun peserta didik ada di rumah. Selanjutnya, pendidik dituntut memiliki pilihan untuk mengonfigurasi media pembelajaran sebagai pengaturan dan pengembangan dengan menggunakan media *online*. Dengan demikian, pendidik dapat menjamin bahwa peserta didik mengambil bagian dalam pembelajaran secara bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Selama *physical distancing* dan PSBB, pengguna internet telah berkembang secara fundamental. Sebelumnya, pengaturan penggunaan internet ada di tempat kerja, tempat tinggal, sekolah, dan tempat umum. Namun, pengaturan pemanfaatan internet bergeser ke penginapan, rumah dan pemukiman. Pengguna internet naik 40% saat bekerja dan berkonsentrasi dari rumah. Hal ini terjadi karena aktivitas belajar pada umumnya dilakukan di rumah secara *online*. Hal ini sesuai dengan informasi dari Layanan Korespondensi dan Data (Kemenkominfo) di kominfo.go.id yang menemukan bahwa 95% pemakai internet di Indonesia saat ini menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Dengan cara ini, pemanfaatan inovasi internet dan media sosial dapat memberikan keuntungan yang luas untuk kebutuhan yang berbeda. Peningkatan media yang semakin canggih dan bekerja dalam penyebaran konten visual untuk tujuan menyebarkan data, pesan dan cerita akan sangat berguna dalam keberlangsungan pembelajaran di ranah pendidikan. Khususnya media pembelajaran yang bisa digunakan secara *online*.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai penyampai pesan dari komunikator kepada komunikan (Daryanto, 2013). Berbagai media seperti televisi, film, foto, rekaman audio, gambar proyeksi, bahan cetak, dan sejenisnya merupakan media komunikasi.

Media pembelajaran merupakan komponen vital dalam proses pembelajaran. Media memiliki peran sebagai acuan yang digunakan pendidik dalam pembelajaran. Mengacu pada Standar Pendidikan Tinggi dalam Peraturan Pemerintah No. 30 Tahun 2013 Pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran harus mampu mendorong peserta didik untuk belajar. Pendidikan didasarkan pada interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah atau masyarakat. Dalam lingkungan keluarga terjadi interaksi edukatif antara orang tua sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik. Pendidikan di lingkungan sekolah lebih bersifat formal dan pendidik di sekolah telah disiapkan di lembaga pendidikan (Syaodih, 2016: 1).

Dunia pendidikan saat ini hidup dalam dunia media. Kondisi kegiatan pembelajaran telah bergeser ke arah pengurangan sistem metode ceramah dan digantikan dengan penggunaan media pembelajaran. Lebih ditekankan pada kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kompetensi keterampilan proses. Media sebagai bagian integral dari pembelajaran, komponen ini perlu mendapat perhatian khusus dari pendidik. Pentingnya media dalam memfasilitasi peserta didik dan penyajiannya yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan sangat membantu peserta didik dalam memahami apa yang sedang dipelajari.

Bersamaan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) tentu akan berpengaruh pada semua kehidupan. Selain pergantian peristiwa yang cepat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Akibatnya, dibutuhkan kapasitas untuk memperoleh, mengawasi, dan menggunakan ilmu pengetahuan serta teknologi secara relatif. Kapasitas ini membutuhkan penalaran yang sistematis, kritis, dan mendasar sehingga sangat baik dalam menciptakan peningkatan mutu pendidikan. Hal penting dalam menentukan pencapaian pendidikan yang berkualitas adalah upaya kolaborasi dari aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan.

Teknologi informasi dan dunia hiburan berkembang sangat cepat. Kebanyakan peserta didik suka menonton drama, film, bermain *game*, dan mengakses internet yang akan menjadi pendidik mereka daripada memperhatikan pelajaran pendidik di kelas. Sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan (*educational technolog*) dan teknologi pembelajaran (*instructional technology*), pendidik dituntut untuk dapat menggunakan berbagai media pembelajaran (*instructional media*) dan peralatan-peralatan yang semakin canggih (*sophisticated*). Hal tersebut bertujuan agar para pendidik dapat membuat pembelajaran yang menarik dan menghibur sehingga mereka tidak di bawah standar dibandingkan dengan teknologi informasi dan dunia hiburan lainnya.

Dalam sistem pembelajaran saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan. Namun, peserta didik juga berperan sebagai komunikator atau penyampai pesan. Kemudian, pada saat itu akan terjadi apa yang disebut komunikasi dua arah dan bahkan komunikasi multi arah. Dalam komunikasi pembelajaran media yang tepat diharapkan dapat membangun efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, interaksi belajar akan terjadi jika ada komunikasi antara penerima pesan dan penyalur pesan melalui media. Dunia pendidikan semakin memasuki zaman dunia media, menjumpai kondisi latihan pembelajaran yang membutuhkan pengurangan metode ceramah dan pemanfaatan berbagai media. Selain itu, dalam pembelajaran saat ini menekankan pada siklus aktif belajar. Maka peran media pembelajaran sangat penting.

Jika kita perhatikan dengan seksama, berbagai media pembelajaran berbasis audiovisual umumnya sangat baik dan relevan jika digabungkan dengan pembelajaran *online* di masa pandemi. Selain diakses secara *online*, berbagai teknologi media audiovisual dapat membuat dan menyampaikan materi menggunakan perangkat mekanik dan elektronik untuk menyajikan pesan suara dan visual. Hamzah (2019), mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan berbagai inovasi media memiliki kualitas yang menarik yakni bersifat linier, menampilkan visual yang dinamis, biasanya dikonsepsi dan digunakan dengan cara

yang telah ditentukan oleh pengembang. Penggambaran yang sebenarnya dikembangkan dengan prinsip-prinsip psikologi dan tingkah laku kognitif serta berpusat pada pendidik dan memperhatikan interaktivitas belajar peserta didik.

Penjelasan ini menggarisbawahi bahwa aktivitas pembelajaran dan media pembelajaran seharusnya menjadi salah satu pendekatan untuk mengajak peserta didik berpikir secara kritis, sungguh-sungguh dengan tujuan agar meningkatkan mutu pembelajaran dengan hasil yang diharapkan. Aktivitas pembelajaran harus sesuai dengan pelajaran dan konteks yang harus dipertimbangkan. Hal inilah yang mendukung dan menginspirasi penulis untuk mengembangkan media berbasis audiovisual berupa *motion graphics*.

Motion graphics adalah bagian dari seni komputerisasi visual yang juga dapat disebut sebagai desain grafis gerak. *Motion graphics* pada umumnya merupakan campuran dari potongan-potongan desain berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dan desain grafis seperti menggabungkan berbagai komponen dengan rencana 2D atau 3D, animasi, video, tipografi, fotografi, dan musik. Komponen desain grafis yang diberi gerakan dengan teknik animasi dapat memberikan kesan dan dapat lebih menarik perhatian bagi setiap individu yang melihatnya. Sebuah gambar bergerak dan sebuah teks bergerak digabungkan dengan penggunaan warna yang menarik dan suara yang tepat sehingga dapat menambah arti penting pada sebuah media informasi.

Motion graphics sangat berdampak dalam komunikasi visual, penyampaian informasi dalam bentuk gerakan dengan perpaduan gambar, kata, dan suara dapat menambah makna (Krasner, 2008). *Motion graphics* digunakan untuk berbagai tujuan seperti promosi, khususnya untuk media elektronik, baik media TV maupun video media internet, pembukaan program TV, video *clip* musik, dan profil organisasi atau kantor.

Motion graphics yang informatif, menarik, dan menghibur dengan adanya konten visual seperti gambar, teks dengan nuansa menarik, dan suara yang diiringi musik dapat mengubah suasana hati dengan menggabungkan gerak akan memberikan kesan yang kuat dan dapat menambah makna serta keefektifan informasi yang disampaikan. Pemanfaatan media sosial sebagai mekanisme penyebaran konten yang dimiliki membantu kebutuhan yang berbeda-beda kepada hampir setiap orang di Indonesia.

Pemanfaatan *motion graphics* memiliki nilai atraktif, edukatif, interaktif, dan informatif yang berpusat pada bentuk, tekstur, dan cahaya. Sedangkan nilai dari manfaat *motion graphics* terbagi atas informasi, persuasi, afeksi, edukasi, dan pengambilan keputusan. *Motion graphics* dituntut mampu menyihir peserta didik dalam penggunaan media sosial, kreatif dalam seni digital, dan menjadi daya tarik mereka dalam melihat informasi untuk belajar.

Pembelajaran saat ini berpegang pada kurikulum 2013. Pokok bahasan program pendidikan kurikulum 2013 adalah melahirkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Langkah pembelajaran kurikulum 2013 harus menyentuh tiga ranah, yaitu ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ranah sikap menggunakan transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang 'mengapa'. Ranah keterampilan menggunakan transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang 'bagaimana'. Ranah pengetahuan menggunakan transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik tahu tentang 'apa' (Agustin, dkk. 2016).

Pelaksanaan kurikulum pendidikan 2013 bergantung pada rencana karakter dan kompetensi untuk meningkatkan kualitas dan hasil pendidikan yang mengarah pada penataan budi pekerti dan akhlak mulia serta untuk meningkatkan atau membingkai peserta didik yang berprestasi. Peneliti lebih fokus pada efisiensi, kreativitas dan inovasi dalam aktivitas pembelajaran yang akan dibuat dalam

pengembangan media pembelajaran. Bentuk pengembangan media akan menjadi tolok ukur oleh pendidik apakah aktivitas pembelajaran telah mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang dikembangkan.

Salah satu mata pelajaran yang harus dicapai dalam rencana pendidikan kurikulum 2013 adalah bahasa Indonesia yang diatur oleh Permendikbud 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada pendidikan dasar dan menengah. Pelajaran bahasa Indonesia pada program pendidikan 2013 pada umumnya bertujuan untuk memberdayakan peserta didik menguasai empat kemampuan bahasa, yaitu; menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan tersebut akan menjadi kegiatan belajar mengajar di dalam kelas pada materi bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam rencana pendidikan kurikulum saat ini menggunakan pembelajaran berbasis teks. Teks dapat berwujud tulisan maupun lisan, teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap didalamnya menyesuaikan situasi dan konteks.

Materi bahasa Indonesia yang harus dipelajari di tingkat sekolah menengah (SMA) adalah teks laporan hasil observasi, teks eksposisi, teks anekdot, teks fiksi dan nonfiksi, teks negosiasi, teks biografi, teks prosedur, teks eksplanasi, dan teks editorial. Jenis teks ini akan ditujukan untuk klasifikasi pada genre sastra maupun nonsastra. Penelitian ini berpusat pada materi teks anekdot. Teks anekdot adalah teks yang berbentuk cerita, di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik (Kosasih, 2017). Teks anekdot mengandung kritik yang sering kali bersumber dari kisah-kisah faktual dengan tokoh yang nyata dan terkenal. Cerita tidak hanya memperkenalkan hal-hal yang menarik, lelucon, guyon atau humor. Bagaimanapun juga, ada alasan lain di balik cerita yang menarik, khususnya sebagai pesan yang diandalkan untuk memberikan pelajaran kepada khalayak.

Materi teks anekdot dikemas dengan kekhasan dan humor yang tidak hanya berisi tawa namun juga memunculkan humor untuk merenungkan suatu fakta dengan tetap fokus pada struktur dan kebahasaan teks. Sesuai dengan kompetensi dasar

edisi revisi Permendikbud 37 tahun 2018, penyusunan kompetensi inti dengan topik teks anekdot pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA diimplementasikan melalui KD. 3.6 dan 4.6.

Kompetensi dasar 3.6 yaitu, menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot sedangkan kompetensi dasar 4.6 yaitu, menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kaidah kebahasaan baik lisan maupun tulis. Indikator ini memungkinkan peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran seperti kerja, diskusi, presentasi, dan tugas terstruktur. Bahasa yang dituangkan dalam teks harus memilih diksi yang tepat dengan menyesuaikan tingkatan belajar, budaya, dan aturan yang berlaku.

Kompetensi dasar teks anekdot di atas yaitu (3.6 menganalisis dan 4.6 menciptakan) masuk pada level kognitif ke 4. Kata Kerja Operasional (KKO) menelaah masuk pada kategori C4 (menganalisis/ menelaah) dan menciptakan/memproduksi masuk pada ranah psikomotor P5, artinya KD tersebut mengarahkan peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi. Peserta didik harus mampu mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural serta memiliki logika dan penalaran yang tinggi untuk memecahkan masalah-masalah kontekstual (situasi nyata yang tidak rutin).

Penulis tertarik pada materi teks anekdot karena materi tersebut merupakan salah satu materi dengan indikator kompleks mulai dari mengamati sampai memproduksi, dan pada materi teks anekdot tidak hanya berkenaan dengan pembaca sebagai penikmat kelucuan tetapi di balik humornya itu terdapat ajakan untuk merenungkan suatu kebenaran. Adapun kebenaran yang ada di dalam teks itu dinyatakan secara tersirat atau tersurat kepada khalayak. Hal ini akan mempermudah peserta didik dan pendidik mencari pesan dalam setiap struktur teks anekdot. Pasalnya teks tersebut memotivasi dan membantu mempermudah peserta didik memahami pesan yang terdapat dalam teks karena konten kelucuan yang tidak membosankan.

Menurut Wachidah (2004), penguasaan jenis teks anekdot dapat dijadikan tolak ukur tingkat literasi, pembelajaran jenis anekdot tidak hanya akan mempengaruhi kemajuan kemampuan literasi berbahasa Inggris, tetapi juga bahasa Indonesia, bahkan juga bahasa Ibu. Selain dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan menumbuhkan kemampuan literasi, teks anekdot juga dapat membentuk kepribadian atau karakter peserta didik. Secara kontekstual, anekdot maupun bentuk humor lain telah menjadi bagian hidup manusia saat ini. Dengan kata lain, teks anekdot mampu menjadi salah satu sarana dalam pengembangan diri peserta didik, baik bagi perkembangan dan peningkatan kompetensi kebahasaan, berbahasa, bersastra, penguasaan kompetensi mata pelajaran lain, maupun pembentukan akhlak luhur dalam pembentukan karakter. Hal ini juga yang menjadi landasan penting bagi peneliti dalam memilih teks anekdot sebagai objek penelitian dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu pendidik bahasa Indonesia di SMA N 1 Kotaagung, menunjukkan bahwa ide pembelajaran dalam materi teks anekdot sebenarnya masih memanfaatkan media pembelajaran papan tulis dan buku paket. Buku paket dapat diakses dalam jumlah terbatas sehingga peserta didik harus berbagi buku dan tidak diizinkan untuk membawanya pulang. Buku paket dipinjamkan secara khusus pada saat aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung. Namun, kita dapat melihat bersama bahwa pembelajaran saat ini sedang dilaksanakan di rumah masing-masing.

Sumber belajar juga masih kurang bervariasi karena hanya bergantung pada buku paket. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hampir semua peserta didik di sekolah memiliki ponsel berbasis android. Ponsel diklaim belum dimanfaatkan secara optimal, karena dikhawatirkan peserta didik akan asyik dengan ponselnya masing-masing. Selain itu, keadaan tidak adanya LCD, serta tidak adanya aksesibilitas media pembelajaran yang sesuai membuat pembelajaran tidak berjalan secara ideal. Hal ini sangat disayangkan mengingat ponsel android dapat dimanfaatkan sebagai salah satu cara untuk membantu pembelajaran melalui

berbagai media berbasis audiovisual. Terutama media yang bisa diakses di rumah, kapanpun dan dimanapun.

Permasalahan tersebut menjadi acuan peneliti untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran *online* di era pandemi pada materi teks anekdot. Hal tersebut salah satunya bertujuan untuk meminimalisir keterbatasan belajar dan menjadi inovasi terbaru dalam menindaklanjuti sistem pembelajaran *online*. Peserta didik dituntut mampu menguasai teknologi sehingga dapat mengikuti pembelajaran *online*. Salah satu cara yang digunakan peneliti dalam pengembangan media adalah dengan mengembangkan media audiovisual *motion graphics* sebagai media dalam pembelajaran teks anekdot. Berbagai aplikasi digunakan untuk mengembangkan media *motion graphics* seperti *Filmora X*, *Ms. Powerpoint*, *After Effect*, *Animeker*, *Powtoon*, dan aplikasi editor lainnya yang memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pemilihannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pengembangan.

Adapun penelitian yang relevan pernah dilakukan Adnin Arief Rizki (2016), Penelitian ini menghasilkan produk berupa video *motion graphics*. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan Adnin Arief terletak pada produk yang dihasilkan yaitu video audiovisual *motion graphics* berbasis ponsel android. Perbedaan penelitian terletak pada metode dan objek penelitian yang digunakan. Adnin Arief mengadaptasi metode penelitian dari model ADDIE dan peneliti mengadaptasi model penelitian Borg and Gall. Selain itu, perbedaannya terletak pada teks yang digunakan sebagai objek penelitian, yaitu teks anekdot.

Selain itu penelitian lain dilakukan oleh Yunilawani (2019), penelitian tersebut menjelaskan bahwa kemampuan menulis teks anekdot melalui model pembelajaran *write around* sangat menyenangkan, menggali ilmu pengetahuan dan potensi yang ada sehingga dapat meningkatkan prestasi dalam kegiatan belajar yang signifikan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan Yunilawani ialah menggunakan objek penelitian teks anekdot dalam

mengembangkan media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada produk yang dihasilkan oleh peneliti berupa video audiovisual untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Penulis memilih media *motion graphics* karena media ini sangat tepat diterapkan pada materi teks anekdot untuk menelaah struktur dan aspek kebahasaan. Media audiovisual *motion graphics* ini diharapkan mampu menyihir peserta didik dalam penggunaan media sosial, berkreasi dalam seni digital, dan menjadi daya tarik mereka dalam melihat informasi untuk belajar. Selain itu, alasan penulis memilih teks anekdot adalah teks anekdot diharapkan mampu menjadi salah satu sarana dalam pengembangan diri peserta didik, baik bagi perkembangan dan peningkatan kompetensi kebahasaan, berbahasa, bersastra, penguasaan kompetensi mata pelajaran lain, maupun pembentukan akhlak luhur dalam pembentukan karakter. Berdasarkan uraian yang dijelaskan, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Audiovisual *Motion Graphics* dalam Pembelajaran Teks Anekdote di SMA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media audiovisual *motion graphics* dalam pembelajaran teks anekdot di SMA?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media audiovisual *motion graphics* dalam pembelajaran teks anekdot di SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut ini.

1. Mendeskripsikan pengembangan media audiovisual berbentuk *motion graphics* dalam pembelajaran teks anekdot di SMA.
2. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media audiovisual *motion graphics* dalam pembelajaran teks anekdot di SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penulisan, penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi khalayak.

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran teks anekdot pada peserta didik SMA. Selain itu, diharapkan dapat menginspirasi dan memotivasi para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan strategi maupun media pembelajaran sebagai penunjang belajar terutama dalam pelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran.

- 1) Bagi pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk menjadi referensi dalam kegiatan belajar dan penilaian pada pembelajaran teks anekdot.
- 2) Bagi peserta didik diharapkan dapat memberikan pengalaman, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran teks anekdot.
- 3) Menjadi referensi bagi yang meneliti dalam bidang yang sama.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Subjek penelitian ini adalah teks anekdot dalam pembelajaran daring di SMA berdasarkan KD 3.6 dan 4.6.
2. Objek penelitian ini adalah pengembangan media audiovisual *motion graphics* pada pembelajaran teks anekdot di SMA.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, dan merupakan bentuk jamak dari “medium”. Dalam arti sebenarnya kata tersebut memiliki makna perantara atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *The American Instructive Correspondence and Innovation Affiliation (NEA)* menyebutkan media sebagai semua saluran yang digunakan oleh individu untuk menyampaikan pesan/data (Rusman, dkk., 2015). Sejalan dengan Daryanto (2013), mengatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, tepatnya sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan.

Definisi lain yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2017), menyatakan bahwa media bila dipahami secara luas adalah orang, bahan, atau peristiwa yang membentuk kondisi yang memberdayakan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association for Education and Communication technology/AECT*) mendefinisikan media sebagai item yang dapat dikontrol, dilihat, didengar, dibaca, atau diperiksa bersama instrumen yang digunakan secara tepat dalam aktivitas mendidik dan belajar sehingga dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Definisi yang telah digambarkan tersebut menunjukkan bagian media yang bekerja dalam ranah pendidikan. Secara keseluruhan ketika aktivitas pembelajaran terjadi, materi pembelajaran yang diperoleh peserta didik akan diperoleh melalui media. Dengan demikian, jika ada media yang menyampaikan informasi yang mempunyai tujuan pendidikan maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Syaodih (2003), didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, pertimbangan dan kapasitas peserta didik dengan tujuan dapat mendorong aktivitas pembelajaran. Schramm (dalam Rudi dan Cepi, 2008), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan inovasi penyampaian pesan yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menekankan pada posisi media sebagai wahana penyebaran pesan atau informasi pembelajaran untuk mengkondisikan seseorang belajar. Selain itu, media sebagian besar merupakan perangkat fisik yang dapat memperkenalkan pesan dan menghidupkan peserta didik untuk belajar. Hal ini juga diperkuat oleh Heinich (dalam Rusman, dkk., 2015), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah batasan medium sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, rekaman suara, gambar yang diproyeksikan, bahan cetak, dan sebagainya adalah media komunikasi.

Demikian berbagai definisi terkait media pembelajaran, dapat dipahami secara sederhana bahwa media pembelajaran adalah perangkat atau item yang memuat pesan melalui materi pembelajaran atau lainnya sehingga mampu membantu peserta didik memahami materi dalam aktivitas pembelajaran.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Karakter dan kapasitas masing-masing media harus dipertimbangkan oleh pendidik untuk memilih media. Konsep esensial media pembelajaran harus dipahami sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Hal selanjutnya yang secara konsisten harus diperhatikan adalah fungsi media dalam pembelajaran. Salah satu unsur mendasar dari media pembelajaran adalah sebagai bantuan pembelajaran yang juga berdampak pada lingkungan, kondisi dan iklim pembelajaran yang diatur dan dibuat oleh pendidik.

Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2017), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi atensi

Fungsi atensi yaitu menarik perhatian peserta didik fokus pada substansi pelajaran yang diidentifikasi dengan media visual yang ditunjukkan atau sesuai dengan topik atau materi pembelajaran.

b. Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kebahagiaan peserta didik ketika belajar atau membaca tulisan yang digambarkan. Gambar atau lambang visual dapat merangsang perasaan dan sikap peserta didik.

c. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual dilihat dari penemuan-penemuan penelitian yang mengungkap bahwa gambar atau lambang visual bekerja memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat kembali informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami tulisan atau teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengkoordinasikan informasi dalam teks dan mengingatnya.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menimbulkan keinginan dan minat baru peserta didik, meningkatkan inspirasi, dan dorongan belajar, bahkan mempengaruhi psikologis peserta didik. Artinya, peserta didik akan langsung tergiur tanpa mencari perhatian. Hal ini juga dipengaruhi oleh faktor hadirnya media pembelajaran yang dapat langsung membius peserta didik untuk fokus pada materi selama pembelajaran. Peserta didik secara konsisten akan berkonsentrasi pada hal-hal baru yang ditampilkan oleh pendidik saat belajar di kelas. Perasaan peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran dapat dengan mudah digugah dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang berbeda dapat membantu peserta didik dalam memilah materi pembelajaran dengan lebih mudah, presentasi *powerpoint*, rekaman, dan lain-lain yang direncanakan dengan sungguh-sungguh, memperkenalkan bagan, grafik, atau diagram. Pendidik juga dapat memperkenalkannya dengan menambahkan gambar unik untuk memperkuat retensi peserta didik dengan tujuan berbagai permasalahan terkait pengembangan media akan dapat diatasi. Selain itu, media akan membantu menembus batas ruang, waktu, dan daya indra.

Hamalik (dalam Rusman, dkk., 2015), menyebutkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif;
- b. penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran;
- c. media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran;
- d. penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disajikan oleh pendidik di kelas; dan
- e. penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Selain itu, beberapa keunggulan media dalam aktivitas pembelajaran peserta didik, meliputi: menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, karena tayangan atau tampilan media akan lebih menarik perhatian mereka; pentingnya materi pendidikan menjadi lebih jelas sehingga peserta didik dapat memahami dan mendominasi capaian tujuan pembelajaran; menunjukkan strategi yang bervariasi; tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata; dan peserta didik menyelesaikan lebih banyak aktivitas selama belajar, mendengarkan serta memperhatikan, menggambarkan, mengkoordinasikan, dan bertindak.

Melihat gambaran di atas, cenderung dipahami bahwa media pembelajaran sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mulai dari mempengaruhi perasaan peserta didik (minat, keinginan, tekad, aktivitas, dan sikap) yang dapat membuat

aktivitas belajar dalam komunikasi pendidikan dan pembelajaran mempengaruhi kualitas pendidikan. Maka bagi seorang pendidik, jangan ragu untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan sesuai dengan kebutuhan. Mengingat hal ini akan memiliki pengaruh besar dalam mentransfer pesan, meminimalisir batasan waktu, ruang, dan daya indra.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam aktivitas belajar adalah dapat menjalin hubungan antar peserta didik sehingga aktivitas pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Menurut Arsyad (2017: 25), dampak positif pemanfaatan media sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu: 1) penyampaian pembelajaran ternyata lebih dinormalisasi; 2) belajar bisa sangat menarik; 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) lamanya waktu belajar yang diperlukan dapat dipersingkat; 5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan; 6) pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan di tempat manapun yang diinginkan atau dibutuhkan; 7) sikap positif menggembirakan dari peserta didik terhadap apa yang sedang dipelajari; dan 8) pekerjaan pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Encyclopedia of Educational Research (dalam Arsyad, 2017: 28) yang menjelaskan keunggulan media pembelajaran, yaitu: 1) membangun kerangka substansial untuk mengurangi verbalisme; 2) memperbesar perhatian peserta didik; 3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar; 4) memberikan pengalaman nyata; 5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan terutama melalui gambar hidup; 6) membantu pengembangan pemahaman yang dapat membantu peningkatan kemampuan berbahasa; dan 7) memberikan pengalaman yang tidak mudah didapat dengan berbagai metode, membantu meningkatkan efektivitas dan variasi dalam belajar.

Terlepas dari gambaran di atas, Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2017: 28), mengemukakan keunggulan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar peserta didik, secara spesifik sebagai berikut:

1. pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik dengan tujuan dapat mendorong peserta didik belajar;
2. materi pembelajaran akan memiliki kepentingan yang lebih jelas dengan tujuan agar dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan mereka untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. strategi dan metode belajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui kata-kata oleh pendidik sehingga peserta didik tidak kelelahan dan pendidik tidak kehabisan energi, terutama jika pendidik mendidik di setiap jam pelajaran;
4. peserta didik dapat melakukan aktivitas pembelajaran tambahan karena mereka memperhatikan penjelasan pendidik. Namun, juga aktivitas yang berbeda lainnya, misalnya memperhatikan, melakukan, mengilustrasikan, bertindak, dan lain-lain.

Manfaat media ditinjau dari aspek kepraktisannya, Arsyad (2017: 29), mengemukakan menggunakan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar secara individu sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka.

Pendapat Arsyad juga didukung oleh Wibawanto (dalam Dewi, 2020: 21), mengungkap pemanfaatan atau keunggulan media pembelajaran yaitu: 1) memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbal; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra; 3) dapat mengatasi sikap pasif anak didik; dan 4) memberikan perbaikan yang serupa, membandingkan pengalaman, membuat kesamaan wawasan pada peserta didik. Berdasarkan gambaran beberapa pakar di atas cenderung dipahami bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan banyak keuntungan. Berdasarkan keunggulan media secara keseluruhan secara eksplisit dan mendasar. Ini pasti akan memudahkan kedua belah pihak untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sebagai seorang pendidik, mengikuti kemajuan mekanis yang diidentikkan dengan media pembelajaran adalah hal yang menarik. Pada dasarnya berkenalan dengan media akan lebih baik. Beberapa jenis media pasti pernah dijumpai atau digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Beberapa jenis media lainnya mungkin juga diketahui meskipun belum pernah digunakan dalam pembelajaran. Bagaimanapun, jenis media apa yang akan digunakan sangat bergantung pada kebutuhan dan kondisi di lapangan.

Ada beberapa jenis media yang umumnya digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Pemanfaatan media tidak dievaluasi atau diputuskan dari aspek kecanggihan media. Namun, yang lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Semakin kompleks inovasi dalam teknologi, maka akan sangat berpengaruh terhadap ragam media pembelajaran.

Menurut Daryanto (2013: 17), dilihat dari kategorisasinya media dikelompokkan menjadi tujuh bagian, yaitu objek yang akan diilustrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh media pembelajaran tersebut terkait dengan kapasitasnya untuk memenuhi fungsi dengan tatanan pembelajaran yang dibuat, khususnya meluncurkan peningkatan pembelajaran, menarik minat belajar dalam pembelajaran, contoh perilaku pembelajaran, memberikan kondisi luar, mengarahkan perspektif, bergabung dengan pergerakan informasi, menilai prestasi, dan memberikan masukan.

Berbeda dengan Arsyad (2020: 31), mengungkap bahwa media pembelajaran dapat dirangkai menjadi empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audiovisual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil perpaduan antara teknologi cetak dan teknologi audiovisual. Teknologi cetak adalah metode penyampaian atau penyampaian materi, misalnya buku dan materi visual terutama melalui langkah-langkah pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi audiovisual dipahami sebagai cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik guna menyajikan pesan-pesan audio serta visual.

Lebih rinci lagi Rusman, dkk., (2015: 181), mengklasifikasikan jenis media pembelajaran berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu, media auditif, media visual, dan media audiovisual. Media auditif adalah media yang harus didengar atau media dengan komponen bunyi. Media visual, media yang harus dilihat, tidak mengandung komponen suara. Lain halnya dengan media audiovisual yang merupakan jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar.
2. Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi dua bagian yaitu, (1) media berdaya liput yang luas dan serentak, serta (2) media berdaya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.

3. Dilihat prosedur pemanfaatannya, media dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu, (1) media terproyeksi, dan (2) media tak terproyeksi.

Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audiovisual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Seels & Richey (dalam Arsyad, 2020: 31), teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif.

Teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Salah satu cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang dikendalikan oleh komputer adalah menggunakan teknik gabungan. Saat ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI).

Selain itu, komputer juga memiliki peran pembantu tambahan dalam belajar. Pemanfaatannya meliputi penyajian untuk substansi topik, pelajaran, latihan atau keduanya. Mode ini dikenal sebagai pendidikan berbasis komputer (*Computer Assisted Instruction/ CAI*) yang mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Teknologi pembelajaran berbasis komputer ini akan membantu menghadirkan berbagai media pembelajaran yang menarik dengan berbagai variasi media yang inovatif, kreatif, dan unik. Salah satunya dapat berupa media audiovisual *motion graphics*.

2.1.5 Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan dan pemilihan media yang baik. Salah satu kriteria yang digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka pendidik berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Tentu dengan memerhatikan urgensi dan kebutuhan di lapangan.

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa pendidik memilih salah satu media dalam aktivitasnya di kelas berdasarkan pertimbangan yaitu, a) mengenal media tersebut (akrab), b) media yang dipilihnya dapat menggambarkan lebih baik dibandingkan kepada dirinya sendiri, c) media yang dipilih dapat menarik minat dan pertimbangan peserta didik, serta mengarah pada penyajian yang lebih terorganisir (Arsyad, 2020: 67). Dengan demikian, ketentuan pemilihan media berasal dari gagasan bahwa media sangat penting untuk kerangka informatif secara umum. Berikut beberapa standar yang harus diperhatikan dalam memilih media (Arsyad, 2020: 74-76).

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Cocok untuk membantu substansi pelajaran yang bersifat realita, ide, prinsip atau generalisasi.
3. Layak, mudah beradaptasi, dan bertahan.
4. Pendidik berbakat dalam memanfaatkannya.
5. Pengumpulan sasaran.
6. Mutu teknis.

2.2 *Motion Graphics*

2.2.1 Pengertian *Motion Graphics*

Artikel yang berjudul *The Origins of Motion Graphics* oleh pakar film Michael Betancourt, menyatakan bahwa *motion graphics* adalah media yang

memanfaatkan perekaman video dan inovasi animasi untuk membuat ilusi gerak dan digabungkan dengan suara untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia. *Motion graphics* biasanya ditunjukkan melalui teknologi media elektronik, namun dapat juga ditunjukkan melalui pedoman teknologi yang ditegakkan (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, dan juga *flip book*). Istilah ini berguna untuk mengenali ilustrasi diam dari desain dengan tampilan yang berubah dalam jangka panjang (mengubah ilustrasi). *Motion graphics* telah meningkat di atas strategi, seperti *footage frame by frame* dan animasi.

Dewasa ini untuk membuat fantasi pergerakan dan perubahan yang tidak teratur dalam sebuah gambar komputer dapat menggunakan komputasi. Animasi komputer dapat memanfaatkan ruang informasi yang lebih sederhana (memori komputer). Selain itu, animasi komputer juga memiliki beberapa divisi visual yang dapat membuat *motion graphics* tetap memikat. Ini mencakup: 1) pertimbangan ruang, (terdiri atas arah, ukuran, acuan referensi, judul pengembangan, perubahan ketika pengembangan dipengaruhi terhadap batas garis besar); 2) temporal (terdiri dari waktu dan kecepatan); 3) sangat realistis, (terdiri dari konten yang benar-benar hidup termasuk struktur atau latar, properti film, dan properti yang sesuai dengan kehidupan, seperti nada, pencahayaan kontras, kedalaman bidang, tengah, titik kamera, ukuran bidikan, dan kerangka serbaguna); 4) jenis tipografi, (terdiri atas jenis huruf, ukuran berat, huruf besar atau kecil).

Motion graphics adalah bagian dari ilmu desain grafis yang salah satu ciri khasnya melibatkan pendekatan *hands on* praktis untuk menganimasikan, membutuhkan isyarat mediasi fisik objek untuk memanipulasi objek dalam setiap *frame*. Animasi *motion graphics* adalah suatu benda yang digerakkan sebagai satu kesatuan dan suatu gambar diambil atau dipotret setelah diubah dan kemudian disusun menjadi suatu gambar yang tampak bergerak. Animasi *motion graphics* membutuhkan ketekunan yang luar biasa, namun animasi ini memiliki ciri dan

gerak yang unik sehingga memberikan sensasi animasi yang menarik. Hal ini dibuktikan oleh Paik dan Schraw (2013), dalam eksplorasi mereka yang menyatakan bahwa media *motion graphics* seharusnya lebih menarik daripada menggunakan buku karena dapat memberikan tampilan visual dari berbagai fenomena dan informasi yang mendorong peningkatan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat *Motion Graphics*

Salah satu jenis media komunikasi yang menggabungkan komunikasi visual melalui cerita gerakan dan suara adalah *motion graphics*. Media ini berfungsi untuk membuat rekaman yang bertenaga tidak terlalu merepotkan, karena saat ini sudah ada program pendukung yang dapat menggabungkan foto, rekaman video, dan suara. Selain itu, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena dapat memperjelas substansi dengan baik. *Motion graphics* juga dapat dimanfaatkan oleh para kreator media untuk lebih inovatif dan kreatif. Secara lebih rinci, fungsi dan manfaat *motion graphics* sebagai berikut.

1. Kemungkinan yang tak terbatas

Motion graphics membuat hasil yang dapat dibayangkan tidak terbatas. *motion graphics* membuat objek dapat bergerak dan mengeluarkan suara. Misalnya, hewan menjadi bisa berbicara, tanaman juga dapat berbicara dan dapat menari, serta hal lainnya.

2. Menarik dan mudah diingat

Motion graphics menggunakan pola dasar sehingga pesan yang akan disampaikan juga tidak terlalu rumit dan lebih mudah diingat.

3. Biaya lebih efisien

Dilihat dari segi teknis saja, *motion graphics* dapat dikerjakan manapun. Juga proses kreatif tidak memiliki porsi biaya yang besar.

4. Waktu yang digunakan lebih fleksibel

Motion graphics dapat diubah-ubah. Hal tersebut karena seluruh aset *motion*

graphics dibuat dari nol sehingga *motion graphics* dapat dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi *motion graphics*.

5. Waktu lebih efektif

Motion graphics mengemas pesan yang disampaikan menjadi jauh lebih efektif. Sebuah proses yang rumit dapat dijelaskan hanya dengan video *motion graphics* berdurasi 15 detik.

2.2.3 Pengembangan *Motion Graphics*

Teknologi pembelajaran memiliki keunggulan dalam memberikan pelayanan pembelajaran salah satunya adalah pemberian sumber-sumber pembelajaran. Sesuai dengan teori teknologi pembelajaran yang mengatakan bahwa bantuan teknologi dalam hal pembuatan media dapat mempermudah penyampaian informasi ke peserta didik. Artinya, belajar menggunakan media bergambar (video dan audio visual) lebih baik dari pada belajar dalam kondisi verbal (audio).

Video animasi termasuk ke dalam jenis multimedia, karena sejalan dengan prinsip multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (dalam Kurniawan, 2018), menyatakan bahwa peserta didik akan belajar lebih baik dengan memanfaatkan audio, gambar, animasi, video dan teks dari pada dengan teks saja, audio saja, video saja, gambar saja, dan animasi saja. Daesang Kim & David A. Gilman (2008) dalam jurnal Teknologi Pendidikan dan Sosial tentang *Effects of Text, Audio, and Graphic Aids in Multimedia Instruction for Vocabulary Learning*. Menyimpulkan bahwa hasil penelitian penggunaan teks, audio, dan gambar akan efektif. Artinya, video dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif.

Bagian dari ilmu desain grafis ini menggabungkan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau berbagai jenis pengerjaan lanjutan berbasis visual dengan video (film) dalam sebuah ciptaan dan instrumen. Hal itulah yang melatarbelakangi pemilihan konsep *motion graphics* sebagai salah satu media dalam pembuatan media pembelajaran.

Hal yang mendasari adalah karena ada daya tarik yang kuat dan nilai-nilai tertentu. Pernyataan ini diperkuat oleh pernyataan (Putri, 2012), mengatakan bahwa media ini memiliki kualitas tertentu dan beberapa peserta didik merasa bahwa media video menarik. Selain menarik, secara ekonomis lebih murah daripada bahan cetak baik dari segi biaya maupun aktivitas.

Media video dapat menjelaskan pemikiran dan gagasan sehingga peserta didik dapat memperoleh memori jangka panjang dari materi. Sesuai dengan penilaian Allen dan Smith (2012), dalam eksplorasi mereka tentang dampak video *podcasting* pada psikomotor dan eksekusi intelektual, sikap, dan perilaku belajar peserta didik menunjukkan bahwa tugas media video sangat penting untuk membangun kontribusi peserta didik dalam pembelajaran. Artinya, proses dalam pengembangan ini, media *motion graphics* dikemas sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran di kelas.

Dalam perkembangan teknologi saat ini, media *motion graphics* dapat memperjelas ide-ide pembelajaran yang digabungkan dengan ilustrasi, teks, dan warna. Media juga dapat memperjelas materi yang tidak dapat dilihat dan ditangkap oleh mata manusia dengan membayangkannya. Harrison & Hummell (2010), menunjukkan bahwa media video yang diberdayakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman dan keterampilan peserta didik. Nugraha (dalam Yusuf, 2017), menelusuri bahwa video animasi yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga menyebabkan peningkatan hasil belajar peserta didik.

2.2.4 Cara Membuat *Motion Graphics*

Pada zaman dahulu, *motion graphics* dilakukan dengan cara menyusun satu persatu gambar secara berurutan hingga menjadi sebuah satu kesatuan. Gambar-gambar yang disusun tersebut sudah dimanipulasi sedemikian rupa sehingga

tersusun dan menjadi sebuah satu kesatuan dan menampilkan ilusi pergerakan. Namun seiring perkembangan teknologi akhirnya diciptakanlah perangkat lunak komputer yang mampu mengolah karya *motion graphics* secara digital dan memudahkan kreator. sehingga sudah tidak harus menyusun gambar satu persatu lagi.

Seorang perancang *motion graphics* hanya perlu mendominasi cara kerja pemrograman di komputer untuk membuat animasi *motion graphics*. Namun, pada saat yang sama teknik menggabungkan gambar tidak boleh diabaikan karena itu adalah strategi dasar yang membuat terciptanya *motion graphics*. *Motion graphics* mempunyai disiplin ilmu, etika, dan juga estetika kerja yang tidak dapat diperoleh hanya dengan menguasai *software computer* saja, butuh waktu dan ketekunan untuk menguasainya. Menguasai *motion graphics* dalam komputer bukan berarti hanya menjadi *motion graphics designer*, tetapi dapat menguasai dan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Powerpoint*, *Filmora X*, dan sejenisnya.

2.3 Aplikasi *Clip Studio Paint*, *Powerpoint* dan *Filmora X*

Peneliti memanfaatkan bantuan tiga aplikasi dalam mengembangkan produk atau media pembelajaran. Aplikasi ini digunakan sesuai perannya masing-masing. Aplikasi *Clip studio paint* digunakan untuk membuat sketsa gambar hingga menjadi karakter tokoh. *Powerpoint* digunakan sebagai pengolah materi dengan berbagai fiturnya dan *Filmora X* digunakan untuk membuat dan menggabungkan video *motion graphics* secara final.

Clip studio paint telah diadopsi sebagai pilihan terbaik untuk menggeluti seni digital. *Clip studio paint* digunakan untuk menggambar dan melukis. Aplikasi ini digunakan untuk membuat apapun yang kita butuhkan menjadi tepat seperti yang dibayangkan. Aplikasi kedua yang digunakan peneliti adalah *Ms. Powerpoint*.

Microsoft powerpoint adalah suatu *software* yang dikembangkan secara khusus untuk membuat proyek media yang menarik dan juga mudah dalam pembuatan serta penggunaannya (Arsyad, 2013). *Powerpoint* menawarkan kesempatan kepada pengguna untuk mengeksplor kreatifitas yang dimilikinya, seperti membuat gambar atau animasi, merekam suara, teks, dan warna (Nurhidayati, dkk., 2019).

Microsoft Powerpoint dapat dimanfaatkan atau digunakan sebagai media pendukung dalam aktivitas pembelajaran. Melalui *powerpoint* pendidik dapat merencanakan aplikasi yang dapat membantu peserta didik dalam berinteraksi secara efektif dengan topik atau materi pelajaran yang diperkenalkan. Membantu pengembangan media belajar dengan sistem menyampaikan poin-poin pokok dari materi yang kita sampaikan dengan fitur-fitur yang menarik. Berbagai keunggulan yang dapat dimanfaatkan pada media *powerpoint* membuat media ini siap untuk memenuhi berbagai jenis gaya belajar peserta didik, baik gaya belajar visual, audio, kinestetik, maupun verbal (Nurhidayati, dkk., 2019).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa *Microsoft Powerpoint* pada aplikasi android memiliki kelebihan dan kekurangan. Secara khusus kelebihan dari media pembelajaran ini adalah tidak sulit untuk digunakan tanpa memerlukan koneksi internet. Kendala dari *microsoft* ini adalah tidak dapat digunakan dalam pembelajaran jika peserta didik tidak memiliki android. Adanya aplikasi ini membantu kemajuan media dan dipercaya dapat meningkatkan kapasitas pendidik untuk memberikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi saat ini.

Setelah menggunakan dua aplikasi sebelumnya, peneliti juga menggunakan aplikasi *Filmora X*. Aplikasi ini adalah *wondershare video editorial manager*, sebuah aplikasi yang memasukkan ide langsung dan berkualitas serta biasanya digunakan untuk mengubah video. *Filmora* memiliki dua mode pada tahap awal penggunaan yaitu, *Easy Mode* dan *Full Feature Mode*, yang mana pada *Easy*

Mode kamu tinggal topik/format, teks pengantar, video, gambar, *background*, musik, dan teks penutup yang kamu butuhkan. *Filmora* dapat diakses lebih mudah serta tidak memiliki banyak opsi editing yang lebih profesional.

2.4 Teks Anekdote

2.4.1 Pengertian Teks Anekdote

Jenis-jenis teks menurut Mahsun (2014: 6), dibedakan menjadi beberapa jenis seperti teks deskripsi, penceritaan (*recount*), prosedur, laporan, eksplanasi, eksposisi, diskusi, surat, iklan, catatan harian, negosiasi, pantun, dongeng, anekdot, dan fiksi sejarah. Berbagai macam teks itu dapat dikelompokkan ke dalam teks cerita, teks faktual, dan teks tanggapan. Dua kelompok yang disebut terakhir merupakan teks nonsastra yang masing-masing dapat dibagi lebih lanjut menjadi teks laporan, teks prosedural, teks transaksional, dan teks ekspositori. Sementara itu, teks cerita merupakan jenis teks sastra yang dapat diperinci menjadi teks cerita naratif dan teks cerita non-naratif.

Pelajaran tentang teks dalam program pendidikan kurikulum 2013 untuk kelas X berisi banyak teks, salah satunya adalah teks anekdot. Teks anekdot bergantung pada paradigma pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013 yang mencanangkan pendidikan pembelajaran bahasa berbasis teks. Peserta didik sudah dituntut mampu mengonsumsi dan memproduksi teks. Teks anekdot pun perlu dihasilkan untuk mengkritik pihak lain.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010: 47), teks anekdot adalah cerita pendek yang menarik, menghibur/lucu, dan mengesankan. Biasanya tentang orang penting atau terkenal dan bergantung pada peristiwa yang nyata. Hal ini sesuai dengan Keraf (2010: 42), menyatakan bahwa anekdot adalah sejenis cerita pendek yang berarti menyampaikan sifat-sifat yang menarik atau khas tentang orang atau hal lain. Menurut Pujawan (2015: 7), teks anekdot adalah teks yang

berisi kritik atau sindiran terhadap kebijakan, layanan publik, perilaku penguasa, atau suatu kejadian. Disederhanakan oleh Kosasih (2017: 2), teks anekdot adalah teks yang berbentuk cerita, di dalamnya mengandung humor sekaligus kritik.

Kisah dalam anekdot biasanya melibatkan tokoh tertentu yang bersifat faktual maupun terkenal. Akan tetapi cerita rekaan juga tidak harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi di masyarakat, partisipan atau pelaku di dalamnya pun tidak harus orang penting. Dengan demikian, anekdot tidak semata-mata menyajikan hal yang lucu-lucu, guyonan, atau humor. Terdapat pula tujuan lain di balik cerita lucu itu, yaitu berupa pesan yang diharapkan bisa memberikan pelajaran kepada khalayak.

Teks anekdot juga berisi peristiwa yang membuat perasaan jengkel atau konyol, perasaan tersebut merupakan krisis yang ditanggapi dengan reaksi dari pertentangan antara nyaman dan tidak nyaman, puas dan frustrasi, serta tercapai dan gagal. Anekdot merupakan salah satu genre sastra yang biasanya untuk merefleksikan diri maupun isu-isu yang tengah hangat dan menjadi fenomena di lingkungan kehidupan bermasyarakat (Mahsun, 2014). Graham (dalam Fatimah, 2013), menyatakan bahwa kata anekdot digunakan untuk memaknai kata *joke* dari bahasa Inggris yang bermakna suatu percakapan atau narasi yang lucu. Teks anekdot dapat pula digunakan sebagai sumber belajar dalam mengembangkan keterampilan membaca sastra. Hasil penelitian Wiradinata (2014), menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar anekdot dapat merangsang peserta didik dalam berimajinasi.

2.4.2 Fungsi Teks Anekdot

Teks anekdot berfungsi untuk menyampaikan cerita, seperti yang dikatakan oleh Kosasih (2017: 3), anekdot memiliki fungsi menyampaikan suatu cerita baik fiksi maupun nonfiksi dengan tujuan agar pembaca menyaksikan peristiwa yang

diceritakan. Teks anekdot juga merupakan metode untuk menciptakan keterampilan berbahasa. Diperkuat oleh Fatimah (2013), teks anekdot adalah teks yang pertama kali dikenalkan atau diajarkan kepada pembelajar bahasa, baik dalam menunjukkan bagian-bagian bahasa secara intelektual maupun secara praktik.

Ditinjau dari karakteristiknya, jika dibandingkan dengan teks cerita lain anekdot memiliki kekhasan yaitu mengandung unsur lucu atau humor. Dengan demikian, teks anekdot dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa secara faktual yang berdasarkan pengalaman. Humor yang terdapat pada teks anekdot menyebabkan teks ini memiliki fungsi sebagai sarana pengembangan kompetensi menulis. Teks anekdot yang ditulis dengan baik dan menarik dapat menambah warna dan ciri khas tulisan.

Dalam ranah pendidikan, kemampuan menulis teks anekdot menjadi model penting untuk kejelasan dan kesesuaian sebuah tulisan sehingga mendorong minat membaca. Sesuai dengan pendapat Fatimah (2013), teks anekdot sebagai salah satu pendekatan yang lebih baik untuk menarik minat pembaca. Anekdot dapat berfungsi sebagai artikel, esai, dan autobiografi. Selain itu, anekdot juga mengajarkan strategi dalam memberikan kritikan dengan menggunakan kata-kata yang lembut. Hal ini menunjukkan bahwa teks anekdot memiliki fungsi sebagai sarana pembentukan karakter.

Hal-hal yang bersifat humor dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan nilai-nilai dan toleransi. Peserta didik yang memiliki kecenderungan menarik diri dan kepercayaan diri yang rendah akan terbantu dengan adanya suasana humor. Humor juga menjadi salah satu indikator kecerdasan pada anak. Terutama jika ditinjau dari perspektif psikologis, diidentikkan dengan kemampuan sosial, keterampilan mengatasi konflik, dan meringankan sakit hati, serta kesusahan.

Penjelasan di atas memberikan strategi penyederhanaan konsep dalam memahami fungsi teks anekdot sebagai berikut:

- a) sarana penyampaian informasi.
- b) sarana pengembangan kompetensi berbahasa.
- c) sarana pengembangan kompetensi menulis.
- d) sarana pengembangan karakter.

2.4.3 Jenis Teks Anekdot

Jenis-jenis teks anekdot dibedakan menjadi 3 macam, sebagai berikut.

a) Artikel

Anekdot ini berbentuk format naratif yang mana dalam ceritanya memiliki kejelasan tokoh, alur, peristiwa dan latar. Artikel anekdot juga menceritakan sesuatu hal atau tokoh faktual/terkenal.

b) Cerpen.

Bentuk anekdot berupa cerpen biasanya hanya menceritakan sesuatu hal yang lugas. Artinya, cerita tidak berbelit-belit karena jika anekdot disajikan dalam bentuk lugas maka pendengar atau pembaca lebih cepat mengerti isi lelucon cerita tersebut. Maka dari itu, anekdot jenis cerpen lebih singkat.

c) Teks dialog

Teks dialog merupakan sarana primer, maksudnya teks dialog merupakan situasi bahasa utama. Teks dialog di dalam drama merupakan bagian terpenting sampai taraf tertentu dan berlaku bagi monolog-monolog. Oleh karena itu, teks anekdot bisa berupa teks dialog yang dalam format dramatik mempunyai petunjuk lakon.

2.4.4 Struktur Teks Anekdote

Keraf (2010: 145), membagi narasi struktur teks anekdot berdasarkan struktur komponen yang membentuk terdiri atas perbuatan, penokohan, latar, dan sudut pandang. Secara umum beberapa pakar cendekiawan sastra membedakan narasi struktur menjadi tiga macam unsur intrinsik karya sastra, yaitu plot, penokohan dan *setting*. Hal ini berlainan dengan pendapat Pujawan (2015), Ia menuliskan bahwa narasi struktur teks anekdot memiliki kerangka utama yang dibagi menjadi tiga komponen, yaitu tokoh, latar, dan alur. Selanjutnya alur atau cerita teks anekdot ini dikembangkan menjadi lima komponen penting, yaitu abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.

Dirinci lebih lanjut oleh Eggins (2004) dalam buku *An Introduction to Systemic Functional Linguistics 2*, struktur skematik teks naratif ada lima yaitu, 1) abstraksi, 2) orientasi, 3) krisis, 4) reaksi, dan 5) koda. Hal yang sama juga dijelaskan dalam buku teks Bahasa Indonesia, Ekspresi Diri dan Akademik (2013: 113) yang diadaptasikan dari *English Text: System and Structure* (1992: 566-567) karya J. R. Martin. Secara lebih eksplisit menurut Gerot dan Wignell dalam Wachidah (2004: 10), berpendapat bahwa teks anekdot pada umumnya terdiri atas lima bagian atau *generic structure*. Lima bagian tersebut antara lain *abstract, orientation, crisis, reaction, dan coda*.

Adapun pengertian kelima struktur anekdot tersebut adalah 1) Abstraksi, yaitu bagian awal paragraf yang berfungsi memberi gambaran tentang cerita atau isi teks yang tidak lumrah, tidak biasa, aneh, atau berupa rangkuman atas apa yang akan diceritakan dalam teks. 2) Orientasi, yaitu bagian yang menunjukkan latar belakang, secara detail berupa pengenalan tokoh, waktu, dan tempat. 3) Krisis, yaitu rangkaian peristiwa atau masalah unik yang tidak biasa terjadi pada penulis atau orang yang diceritakan. 4) Reaksi, yaitu cara penulis atau yang ditulis dalam menyelesaikan masalah dengan strategi langkah yang diambil untuk merespon masalah yang timbul pada bagian krisis. 5) Koda, yaitu bagian akhir cerita yang

memberi simpulan tentang kejadian yang dialami penulis atau orang yang ditulis. Menurut Kosasih (2017: 6), koda merupakan bagian akhir atau kesimpulan cerita yang berisi persetujuan, komentar, ataupun penjelasan atas maksud yang tertuang dalam teks anekdot.

Penulis lebih mendalami penelitian dengan merujuk pada pendapat Eggins, Gerot dan Wignell mengenai kelima struktur tersebut. Hal ini dikarenakan kelima struktur tersebut mengidentifikasi teks berdasarkan bagian-bagian cerita, bukan berdasarkan kronologis dan konflik cerita. Wiradinata (2014), memperkuat dengan menyatakan bahwa tidak semua teks narasi secara umum dibangun oleh alur cerita, konflik, dan susunan kronologis. Metode identifikasi seperti ini memungkinkan digunakan untuk menganalisis teks yang pendek semacam teks anekdot. Jika teks anekdot dibangun oleh struktur skematik teks naratif, maka konteks wacana naratif dibentuk oleh berbagai unsur, yaitu situasi, pembicara, pendengar, waktu, tempat, adegan, topik, peristiwa, bentuk amanat, kode, dan saluran. Menurut Kosasih (2017: 5-6), struktur teks anekdot diperinci dalam tabel berikut ini.

Tabel 2.1 Struktur Teks Anekdot

No.	Struktur Anekdot	Keterangan
1.	Abstraksi	Pendahuluan yang menyatakan latar belakang atau gambaran umum tentang isi suatu teks.
2.	Orientasi	Bagian cerita yang mengarah pada terjadinya suatu krisis, konflik, atau peristiwa utama.
3.	Krisis/komplikasi	Bagian dari inti peristiwa suatu anekdot. Pada bagian ini adanya kekonyolan yang menggelitik dan mengundang tawa.
4.	Reaksi	Tanggapan atau respons atas krisis yang dinyatakan sebelumnya, reaksi bermaksud dapat berupa sikap mencela atau menertawakan.
5.	Koda	Penutup atau kesimpulan sebagai pertanda berakhirnya cerita



Gambar 2.1 Struktur Teks Anekdote (Kosasih, Engkos. 2017: 9).

2.4.5 Ciri-ciri Teks Anekdote

Teks anekdot memiliki beberapa ciri-ciri, yaitu ada tokoh, latar dan alur di dalamnya. Selain itu anekdot bersifat humor yang disisipkan dari tingkah laku tokoh, percakapan tokoh atau tema yang diberikan. Humor yang terkandung pada teks anekdot tidak hanya semata-mata sebagai bahan lelucon saja, tetapi terdapat kritik dan saran yang terkandung di dalamnya. Ciri tersebut seperti yang dikemukakan Pujawan (2015: 72), menyatakan bahwa ciri-ciri teks anekdot sebagai berikut.

- a) Adanya partisipan manusia, orang terkenal atau orang biasa dan juga bisa fakta atau fiktif.
- b) Terdapat unsur lucu atau konyol.
- c) Adanya kritik yang biasanya disampaikan secara tidak langsung melalui tingkah laku tokoh atau partisipan yang berlaku lucu, atau konyol.
- d) Mempunyai tujuan tertentu, tidak hanya untuk membangkitkan tawa tetapi untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang lebih umum dari kisah singkat itu sendiri.

Berbeda dengan pendapat Kosasih (2017: 11), menyatakan bahwa teks anekdot memiliki dua ciri yang membedakan dengan teks lainnya yaitu, (1) Anekdote merupakan cerita narasi/percakapan secara singkat. Di dalamnya mengandung unsur tokoh, alur, dan latar. (2) Berbentuk lelucon dan mengandung kritik yang bisa menjadi bahan pelajaran bagi khalayak. Sama dengan bentuk teks tulisan

yang lain, teks anekdot memiliki kaidah-kaidah kebahasaan tersendiri. Teks anekdot bergenre cerita tetapi memiliki karakter khas yaitu jenaka. Teks anekdot memiliki persamaan dengan bentuk teks sejenisnya, seperti cerpen, novel, dan cerita ulang.

2.4.6 Kaidah Kebahasaan Teks Anekdot

Teks anekdot memiliki ciri-ciri kebahasaan yang membedakan dengan teks-teks yang lain. Ciri kebahasaan merupakan perbedaan yang khas agar lebih mudah membedakan antara teks anekdot dengan teks lainnya. Semua teks mempunyai ciri kebahasaan yang berbeda. Ciri khas yang berbeda biasanya menunjukkan keunggulan atau keistimewaan dari suatu teks. Kemendikbud (2013: 111), mengemukakan ciri kebahasaan dalam teks anekdot sebagai berikut:

a) Disajikan dalam bahasa lucu yang dapat diplesetkan penulisannya, b) Berisi peristiwa-peristiwa yang membuat jengkel dan konyol bagi partisipan yang mengalaminya.

Menurut Priyatni dan Harsiati (dalam Pujawan 2015), Teks anekdot memiliki tiga kaidah kebahasaan, yaitu (1) penggunaan kata yang menunjukkan cerita masa lalu atau waktu lampau, (2) penggunaan kata seru, (3) penggunaan kalimat yang menyatakan unsur kelucuan terhadap sesuatu yang serius. Lebih rinci Suherli (dalam Saputra, 2017: 7), menyatakan bahwa kaidah kebahasaan anekdot secara umum mencakup enam fitur kebahasaan, yaitu (1) menggunakan kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu, (2) menggunakan kalimat pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban, (3) menggunakan konjungsi yang menyatakan hubungan waktu, (4) menggunakan kata kerja aksi diantaranya seperti menulis, membaca, dan berjalan, 5) menggunakan *imperative sentence* (kalimat perintah), dan (6) menggunakan kalimat seru.

Seperti halnya bentuk teks lain, anekdot memiliki kaidah-kaidah kebahasaan tersendiri. Sangat berbeda dengan pendapat Kosasih (2017: 9), menyatakan bahwa kaidah kebahasaan dalam teks anekdot diperinci sebagai berikut:

1. Banyak menggunakan kalimat langsung dan tak langsung. Kalimat itu dinyatakan dalam bentuk dialog para tokohnya.
2. Banyak menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal, baik dengan menyebutkan langsung nama tokoh faktual atau tokoh yang disamarkan.
3. Banyak menggunakan keterangan waktu. Hal ini terkait dengan bentuk anekdot yang berupa cerita; disajikan secara kronologis atau mengikuti urutan waktu.
4. Banyak menggunakan kata kerja material, yakni kata yang menunjukkan suatu aktivitas. Hal ini terkait dengan tindakan para tokohnya dan alur yang membentuk rangkaian peristiwa ataupun kejadian.
5. Banyak menggunakan konjungsi yang bermakna kronologis (temporal), yakni dengan hadirnya kata-kata *akhirnya, kemudian, lalu*.
6. Banyak pula menggunakan konjungsi penerang atau penjelas.



Gambar 2.2 Kaidah Teks Anekdot (Kosasih, Engkos. 2017: 10).

2.4.7 Langkah-langkah Menulis Teks Anekdote

Dalam penulisan teks anekdot tidak terdapat ketentuan cerita yang harus benar-benar faktual. Seperti menulis cerpen, kita bisa memanfaatkan pengalaman, pengetahuan, dan imajinasi kita dalam pengembangannya. Hal yang terpenting yaitu kritik atau pesan yang akan disampaikan bisa terwakili oleh cerita tersebut dan unsur humornya tidak terlupakan. Menurut Istianah (2007: 11), penulisan teks anekdot memerhatikan kaidah kebahasaan dengan kalimat deklaratif yang bertujuan sebagai sarana komunikatif, dan struktur retorik. Diperinci oleh Chaer dan Agustina (2010: 50), menyatakan bahwa kalimat deklaratif berisi permintaan untuk menaruh perhatian saja.

Adapun langkah sistematis dalam menulis teks anekdot menurut Kosasih (2017: 15), adalah sebagai berikut.

1. Menentukan topik anekdot
2. Merumuskan tujuan
3. Menghadirkan tokoh dan latar
4. Melengkapi struktur anekdot yang terdiri atas abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.
5. Memerhatikan ketepatan penggunaan bahasa, seperti kalimat langsung dan tidak langsung, fungsi kalimat, kata ganti, dan kata kerja serta konjungsi.
6. Mencantumkan judul yang sesuai dengan isi anekdot.

Berbeda dengan pendapat Dalman (2015: 15), menyatakan bahwa proses penulisan melibatkan beberapa tahap, yaitu: a) tahap prapenulisan, b) tahap penulisan, dan c) tahap penyuntingan. Penulis yang baik adalah penulis yang dapat menjadi sesuatu yang sederhana, bermanfaat dan menjadi suatu karya yang menarik bagi pembacanya. Ide-ide penulisannya cukup digali dari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada kesehariannya. Selain mudah diperoleh, ide-ide semacam itu mudah dikenali sehingga mudah pula untuk dikembangkan.

2.5 Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)

Pandemi *Covid-19* mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan, tak terkecuali aspek pendidikan (Anderson, 2020; Domenico *et al.*, 2020; Van Fleet, 2020; *World Health Organization*, 2020). Pada kondisi pandemi peran dan posisi aspek pendidikan adalah sangat krusial (Bakhtiar, 2016; Barennes *et al.*, 2010; Pogreba-Brown *et al.*, 2012). Dalam rangka memutus mata rantai peyebaran *Covid-19* hampir semua negara di seluruh dunia meniadakan kegiatan di sekolah. Hingga April 2020, lebih dari 400 juta siswa di dunia diwajibkan untuk belajar di rumah (Domenico *et al.*, 2020).

Konsekuensi dari penutupan Lembaga Pendidikan secara fisik dan mengganti dengan belajar di/dari rumah sebagaimana kebijakan pemerintah adalah adanya perubahan sistem belajar mengajar (Arora & Srinivasan, 2020). Pengelola sekolah, siswa, orang tua, dan tentu saja guru harus bermigrasi ke sistem pembelajaran digital atau *online*, yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning* (Aderholt, 2020; UNESCO, 2020a) atau dikenal dengan istilah pembelajaran dalam jaringan atau “pembelajaran daring” di Indonesia.

Secara serempak, mayoritas lembaga pendidikan memilih opsi pembelajaran daring (Bartlett *et al.*, 2020; *Maine Department of Education*, 2020; *The International Baccalaureate Organization*, 2020; *The World Bank*, 2020; Van Fleet, 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan tegas memberlakukan kebijakan pembelajaran daring (Irawan, 2020; Kemendikbud, 2020; Makdori, 2020; N. Wahyudi, 2020). Berdasarkan Surat Edaran Nomor 3 tahun 2020 tentang Pencegahan *Corona Virus Disease (Covid-19)* pada Satuan Pendidikan, Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*, Surat Edaran Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Virus Disease (Covid-19)*, Surat Edaran Pemerintah Provinsi Lampung Nomor 420

tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kegiatan Belajar-Mengajar bagi Peserta Didik pada Satuan Pendidikan di Provinsi Lampung, Surat Edaran Pemerintah Provinsi Lampung Nomor 420 tentang Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* pada Satuan Pendidikan di Provinsi Lampung, Surat Edaran Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung Nomor 707 tentang Pelaksanaan Ujian Nasional dan Kegiatan Belajar-Mengajar serta Pencegahan *Corona Virus Disease (Covid-19)* pada SMA/SMK dan SLB se-Provinsi Lampung bahwa sistem pembelajaran daring tidak hanya dilakukan di perguruan tinggi, tetapi juga sekolah.

Perubahan pola belajar dan mengajar tentu tak akan pernah terlepas dari peran guru (Najeemah M Yusof, 2012; 2014; Zacharo *et al.*, 2018), terlebih perubahan ke pola pembelajaran daring. Dalam Permendiknas No. 16 Tahun 2007, menyatakan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogi yakni guru harus dapat memanfaatkan teknologi dan informasi untuk kepentingan pembelajaran. Jadi sebenarnya tidak ada alasan bagi guru terutama guru-guru yang sudah tersertifikasi profesi guru (guru profesional), sehingga ketika memasuki era pembelajaran daring sudah tidak perlu lagi bingung dan panik karena tidak menguasai TIK. Guru harus siap dengan berbagai kondisi pembelajaran dan kondisi siswa, termasuk perkembangan kehidupan di masyarakat (Abdullah, 2016 dan Zein, 2016).

2.5.1 Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring atau dalam bahasa Inggris "*e-learning*" merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai teknologi elektronik, seperti gawai, komputer, dan laptop agar tercipta pengalaman belajar yang optimal dan dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun, sehingga dapat mengondisikan untuk belajar secara mandiri.

Menurut Harton Chaeruman (2017: 9), pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan teknologi informasi dan komputer.

Pembelajaran daring di Indonesia bernama Sistem Pembelajaran Daring Indonesia (SPDI) yang dikenalkan oleh wakil presiden Republik Indonesia pada 15 Oktober 2014 yang diselenggarakan oleh Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi. Indonesia pertama kali menerapkan pembelajaran daring pada Agustus 2014 - Januari 2015 di lima perguruan tinggi (Chaeruman, 2017: 1). Pembelajaran daring tersebut semakin berkembang sebagai wadah penjamin mutu pendidikan seiring dengan perkembangan zaman yang dapat diakses di mana pun dan kapan pun. Saat ini pembelajaran daring (dalam jaringan) tidak hanya dilakukan di perguruan tinggi, tetapi juga di sekolah. Banyak sekolah yang sudah menerapkan pembelajaran daring sebagai alternatif pembelajaran luring (luar jaringan). Pembelajaran daring digunakan untuk menerapkan dan meningkatkan teknologi pendidikan yang bermutu. Pembelajaran daring memiliki fokus utama pada peserta didik agar mandiri dan bertanggung jawab untuk melakukan proses pembelajaran. Suasana pembelajaran daring akan memaksa peserta didik untuk berperan secara aktif dalam pembelajaran dengan membuat perancangan, serta mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri (Rusman, 2012: 347).

2.5.2 Karakteristik Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut (Bilfaqih dan Qomarudin, 2015: 4).

1. Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang terhubung jejaring *web*, dapat melalui komputer, dan sebagainya. Substansi dalam pembelajaran daring dapat berupa rekaman video dan salindia dengan tugas-tugas yang memiliki batas waktu pengerjaan dan beragam sistem penilaian.

2. Masif

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang tidak memiliki batasan jumlah partisipan dan bersifat menyeluruh.

3. Terbuka

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dapat diakses oleh siapa pun dan mana pun tanpa mengenal latar belakang dan batas usia.

2.5.3 Ciri-ciri Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring

Tantangan dari adanya pembelajaran daring salah satunya adalah keahlian dalam penggunaan teknologi dari pihak pendidik maupun peserta didik. Handarini dan Wulandari (2020), menyebutkan bahwa ciri-ciri peserta didik dalam aktivitas belajar daring atau secara *online* sebagai berikut.

1. Semangat belajar

Semangat belajar pada saat proses pembelajaran daring kuat atau tinggi guna pembelajaran mandiri. Kriteria ketuntasan pemahaman materi dalam pembelajaran daring ditentukan oleh pelajar itu sendiri. Pengetahuan akan ditemukan sendiri serta siswa harus mandiri. Sehingga, kemandirian belajar tiap siswa menjadikan perbedaan keberhasilan belajar yang berbeda-beda.

2. *Literacy* terhadap teknologi

Tingkat pemahaman pelajar terhadap pemakaian teknologi ketika pembelajaran daring merupakan salah satu keberhasilan. Sebelum pembelajaran daring, siswa harus melakukan penguasaan terhadap teknologi yang akan digunakan. Alat yang biasa digunakan sebagai sarana pembelajaran daring ialah komputer, *smartphone*, maupun laptop. Perkembangan teknologi di era 4.0 ini menciptakan banyak aplikasi atau fitur-fitur yang digunakan sebagai sarana pembelajaran daring.

3. Kemampuan berkomunikasi interpersonal

Pelajar harus menguasai kemampuan berkomunikasi dan kemampuan interpersonal sebagai salah satu syarat untuk keberhasilan dalam pembelajaran

daring. Kemampuan interpersonal digunakan dalam menjalin hubungan dan interaksi antar pelajar lainnya. Sebagai makhluk sosial tetap membutuhkan interaksi dengan orang lain meskipun pembelajaran daring dilakukan secara mandiri. Maka dari itu, kemampuan interpersonal dan kemampuan dalam komunikasi harus tetap dilatih dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Berkolaborasi

Memahami dan memakai pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Pelajar harus mampu berinteraksi antar pelajar lainnya ataupun dengan Guru pada sebuah forum yang telah disediakan, karena dalam pembelajaran daring yang melaksanakan adalah pelajar itu sendiri. Interaksi tersebut diperlukan terutama ketika pelajar mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain hal tersebut, interaksi juga perlu dijaga untuk melatih jiwa sosial mereka. Supaya jiwa individualisme dan anti sosial tidak terbentuk di dalam diri pelajar. Dengan adanya pembelajaran daring juga pelajar mampu memahami pembelajaran dengan kolaborasi. Pelajar juga akan dilatih supaya mampu berkolaborasi baik dengan lingkungan sekitar atau dengan bermacam sistem yang mendukung pembelajaran daring.

5. Keterampilan untuk belajar mandiri

Salah satu karakteristik pembelajaran daring adalah kemampuan dalam belajar mandiri. Belajar yang dilakukan secara mandiri sangat diperlukan dalam pembelajaran daring, karena ketika proses pembelajaran pelajar akan mencari dan menemukan sampai dengan menyimpulkan sendiri yang telah ia pelajari. Pembelajaran mandiri merupakan proses dimana siswa dilibatkan secara langsung dalam mengidentifikasi apa yang perlu untuk dipelajari menjadi pemegang kendali dalam proses pembelajaran (Kirkman dalam Hasanah, 2020).

2.5.4 Dampak Pembelajaran Daring

Ulfa dan Mutiah (2020), mengatakan bahwa pembelajaran daring memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif pembelajaran daring masa pandemi *Covid-19* adalah mereka mampu belajar daring menggunakan *handphone* dengan berbagai aplikasi seperti menggunakan aplikasi *Zoom*, *Google Class Room*, *WhatsApp*, dan lain-lain. Dampak negatif pembelajaran daring masa pandemi *Covid-19* adalah (a) Jaringan yang tidak bagus akan menghambat akses internet dan berdampak pada terkendalanya pembelajaran daring, (b) Beban hidup makin berat karena pengisian pulsa kuota belajar tidak sesuai dengan penghasilan, (c) Anak-anak kecapaian bahkan sakit karena kurang istirahat mengerjakan tugas yang banyak dari guru, (d) Anak-anaknya jarang membantu orangtuanya dirumah karena waktu belajar yang sangat padat.

2.5.5 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring yang diterapkan dalam sistem pendidikan memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan pembelajaran daring sebagai berikut (Rusman, 2012: 351).

1. Pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi untuk melaksanakan proses pembelajaran di mana pun dan kapan pun tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
2. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan internet sebagai sumber belajar untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pembelajaran.
3. Peserta didik dapat mengulang atau mempelajari pelajaran di mana pun dan kapan pun tanpa menulis di buku karena tersimpan di komputer atau gawai.
4. Pendidik dan peserta didik dapat melakukan diskusi secara daring dengan jumlah peserta yang banyak. Selain itu, peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran sehingga lebih efisien.

Kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran daring adalah sebagai berikut (Bullen dalam Rusman, 2012: 352).

1. Pendidik dan peserta didik kurang berinteraksi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menghambat penilaian.
2. Proses pembelajaran bukan cenderung pada pendidikan, melainkan pada pelatihan.
3. Pendidik membutuhkan waktu untuk mempelajari dan menerapkan proses pembelajaran daring. Hal ini disebabkan tidak semua pendidik memiliki keterampilan dalam mengoperasikan internet dan pemrograman komputer.
4. Peserta didik yang malas atau kurangnya motivasi belajar akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, sehingga cenderung gagal.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Menurut Hamzah (2019: 1), penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan bukan untuk menguji teori. Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah karena dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014: 407). Dalam proses menghasilkan produk media dibutuhkan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas.

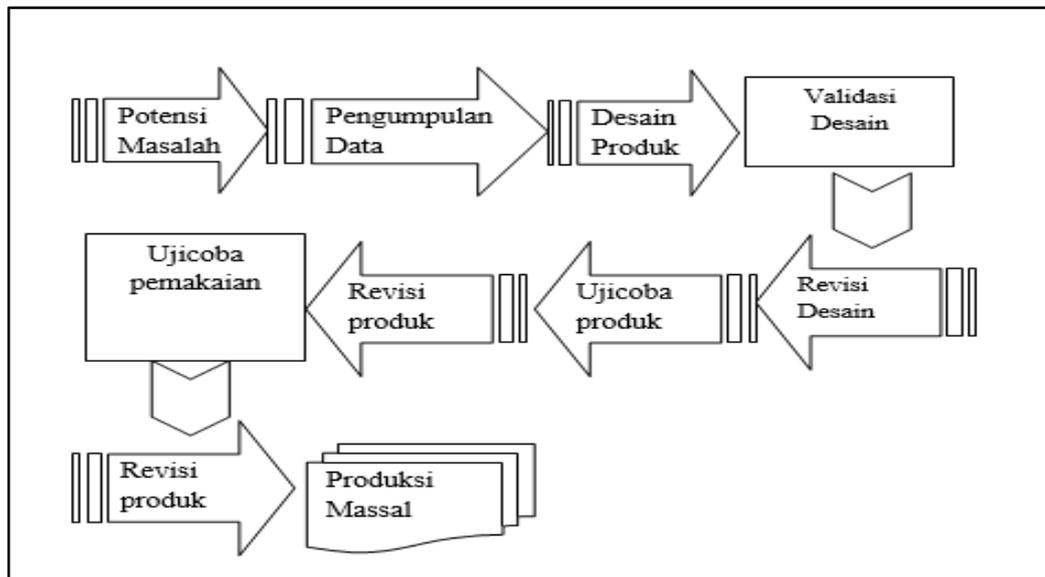
Penelitian lanjutan ini merupakan penelitian eksplorasi dengan model prosedural, yang menunjukkan langkah-langkah dari proses pengembangan produk. Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran. Media yang dikembangkan akan diuji kualitas dan kelayakannya oleh ahli pembelajaran dan ahli media. Diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3.2 Prosedur Pengembangan

Borg & Gall (dalam Sugiyono 2017: 298), menyatakan bahwa ada sepuluh langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D). Langkah tersebut yang akan dijadikan pedoman dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan Data

3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Uji Coba Pemakaian
6. Revisi Produk
7. Uji Coba Produk
8. Revisi Desain
9. Revisi Produk
10. Produksi Masal



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D (Sugiyono. 2017: 298).

Berdasarkan langkah-langkah yang dipaparkan di atas, peneliti bermaksud untuk menggunakan lima langkah pengembangan atau metode *Research and Development* (R&D). Hal tersebut bertujuan agar dapat mengefektifkan waktu dan biaya selama melakukan penelitian. Bagi peneliti ditingkat Strata Satu (S-1) pemanfaatan penelitian dan pengembangan tidak sampai pada tingkat pengujian sehingga tidak memakan waktu yang lama dan biaya yang mahal. Maka dari itu peneliti hanya menggunakan lima langkah dalam penelitian ini. Langkah yang dimaksud adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain.

Berikut penjelasan dari lima langkah yang akan peneliti gunakan dalam mengembangkan media *motion graphics* dalam pembelajaran teks anekdot di kelas X SMA.

1. Potensi dan Masalah

Pemeriksaan dapat berangkat dari potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara apa yang secara umum diantisipasi dengan apa yang terjadi. Masalah juga dapat dimanfaatkan sebagai potensi jika dapat menggunakannya. Permasalahan dalam situasi ini dapat diatasi melalui penelitian dan pengembangan R&D dengan menyelidiki model, desain, atau kerangka kerja yang terintegrasi dengan efektif dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut (Sugiyono, 2017: 298-299).

Pada tahap pertama ini, peneliti melakukan wawancara kepada pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia dan peserta didik untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di dalam kelas. Sebagaimana diketahui oleh peneliti dan paradigma pembelajaran bahasa Indonesia dalam pendidikan kurikulum 2013 adalah berbasis teks. Teks adalah satuan bilingual yang diintervensi secara lisan atau tulisan dengan tata tertentu dan berorientasi konteks (Kemendikbud, 2013). Hal ini memicu permasalahan yang didapat peneliti, khususnya pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teks dalam pembelajaran teks anekdot di sekolah menengah yang terkesan membosankan terutama di tengah kondisi pandemi yang menuntut peserta didik untuk belajar secara *online*. Maka dari itu peneliti berharap dapat mengembangkan media pembelajaran audiovisual *motion graphics* dalam pembelajaran teks anekdot agar dapat diakses secara *online* dan membantu menyampaikan pesan atau materi melalui tayangan *motion graphics*.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*. Selanjutnya, penting untuk mengumpulkan data yang berbeda agar dapat

digunakan sebagai bahan untuk menyusun produk tertentu yang diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut (Sugiyono, 2017: 300). Pemilahan informasi dilakukan untuk mendukung masalah dan kemungkinan yang muncul. Saat menata dan merencanakan produk bisa mengikuti informasi yang sudah didapat. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi dan data yang dapat digunakan untuk bahan perencanaan produk. Pengumpulan keanekaragaman informasi dan data dalam penelitian ini diidentifikasi dari wawancara dan *mereview* pustaka seperti jurnal, buku-buku, dan referensi lainnya. Selain itu, peneliti bersama dengan pendidik menentukan materi atau pembelajaran yang dibutuhkan pembelajar berdasarkan silabus. Dapat dipahami bahwa pengumpulan data bisa dilakukan dengan wawancara, observasi, angket, dll.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian R&D bermacam-macam. Setelah mengumpulkan data dan informasi dari teori maupun referensi, selanjutnya peneliti merancang produk gambar, teks, dan audio yang akan dikembangkan dalam bentuk animasi dan dilanjutkan dalam bentuk *motion graphics*. Desain tersebut merupakan sebuah sketsa atau gambaran terkait bahan dan materi yang terdapat pada media *motion graphics*. Desain produk yang ingin dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran yang dikhususkan untuk pembelajaran teks anekdot. Desain produk diharapkan mampu menjadi media dalam mencapai tujuan KD 3.6 dan 4.6 kelas X SMA.

4. Validasi Desain

Sugiyono (2017: 302), menyatakan bahwa validasi desain adalah suatu proses menilai secara rasional dan efektif suatu produk yang dihasilkan. Apakah akan memberi warna yang baru atau tidak terhadap pembelajaran. Dikatakan rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Konsep penerapan dalam hal ini adalah pembelajaran teks anekdot berbasis teks yang dikembangkan menjadi pembelajaran berbasis media *motion graphics*.

Validasi desain produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Ahli tersebut membidangi ahli pembelajaran dan ahli media. Produk media *motion graphics* yang dikembangkan oleh peneliti akan dinilai oleh pakar atau ahli sesuai dengan beberapa instrumen penilaian yang telah dibuat. Sehingga, selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatan media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

5. Revisi/Perbaiki Desain

Langkah selanjutnya yang ditekuni peneliti adalah revisi desain. Setelah proses validasi produk dilakukan oleh ahli pembelajaran dan ahli media. Maka tahap selanjutnya, peneliti mengurangi berbagai kelemahan produk dengan cara memperbaikinya. Peneliti yang mau menghasilkan produk bertugas memperbaiki desain (Sugiyono, 2017: 302). Tahap selanjutnya setelah revisi atau perbaikan desain adalah pemerolehan produk akhir media *motion graphics*.

6. Produk akhir

Setelah direvisi dan diperoleh hasil kesimpulan produk maka tahap selanjutnya adalah tahap akhir. Tahap ini menunjukkan fase terakhir dari tahapan penelitian yang dilakukan.

3.3 Data dan Sumber Data Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan data kualitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara mengenai media pembelajaran yang digunakan pendidik. Wawancara dilakukan untuk menggali data tentang tanggapan, komentar, dan saran pendidik dalam pembelajaran teks anekdot berbasis teks dan *motion graphics* berbasis audiovisual.

Wawancara dilakukan terhadap pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia SMA N 1 Kotaagung. wawancara dilakukan untuk mengetahui respon pendidik saat penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran teks anekdot. Hasil wawancara tentu diperoleh dari instrumen wawancara yang sudah dibuat oleh peneliti. Hasil wawancara dari pendidik tersebut akan peneliti jadikan acuan utama dalam mengembangkan produk berupa media *motion graphics*. Sumber data utamanya adalah pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA N 1 Kotaagung. Sumber data tambahan yang akan digunakan dalam mengembangkan produk adalah materi yang berasal dari buku paket Bahasa Indonesia kurikulum 2013 penerbit Erlangga serta sumber lain yang relevan.

Data kualitatif pada penelitian ini juga diperoleh dari hasil lembar kuesioner penilaian yang telah disebarluaskan untuk memperoleh reaksi atau skor dari para ahli, sehingga dapat diketahui kualitas dan kekurangan media tersebut. Penilaian ini nantinya akan digunakan sebagai tolok ukur kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Apakah masuk kategori layak atau tidak jika itu digunakan dalam aktivitas pembelajaran teks anekdot di sekolah menengah (SMA).

3.4 Instrumen Penelitian

Meneliti adalah melakukan pengukuran dengan alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian, sehingga instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Sejalan dengan Emory (dalam Sugiyono 2017: 102), pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan penelitian. Namun, demikian dalam skala yang paling rendah laporan juga dapat dinyatakan sebagai bentuk penelitian.

Penelitian ini dibantu dengan dua jenis instrumen penelitian. Instrumen pertama yaitu panduan wawancara yang dimanfaatkan pada studi pendahuluan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Instrumen yang kedua yaitu lembar kuesioner yang digunakan dalam menganalisis hasil penilaian dari para ahli. Lembar penilaian nantinya akan digunakan untuk menganalisis tingkat kelayakan media *motion graphics* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Lembar penilaian yang akan digunakan terdiri atas lembar penilaian untuk ahli materi dan pembelajaran serta ahli media.

Instrumen pada lembar penilaian para ahli menggunakan skala likert, yaitu dengan penilaian, 5,4,3,2, dan 1. Nilai 5 adalah sangat baik, nilai 4 adalah baik, nilai 3 adalah cukup, nilai 2 adalah baik, dan nilai 1 adalah sangat kurang baik. Hasil penilaian pada lembar tersebut kemudian digunakan sebagai bahan analisis data dengan panduan konversi sesuai pada tabel berikut (Dewi, 2020: 49).

Tabel 3.1 Skor Penilaian Pilihan Jawaban

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang Baik (SKB)	1

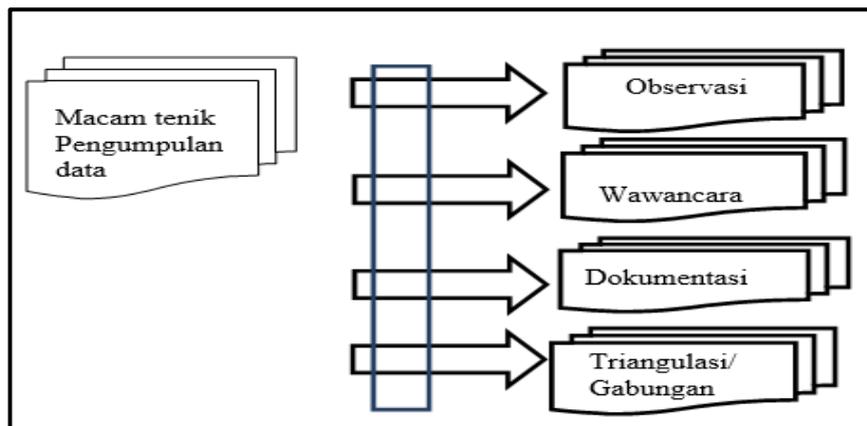
3.5 Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa data maka penelitian tidak berarti apa-apa. Dalam proses pemerolehan data sangat diperlukan teknik pengumpulan data yang efektif dan sesuai dengan pola penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian.

Dalam penelitian R&D ini peneliti menggunakan teknik wawancara dan kuesioner (angket). Wawancara berfungsi sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran teks anekdot di SMA. Wawancara dilakukan untuk menggali data tentang tanggapan, komentar, dan saran pendidik dalam pembelajaran teks anekdot berbasis teks dan *motion graphics* berbasis audiovisual. Wawancara dilakukan terhadap pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia SMA N 1 Kotaagung.

Tabel 3.2 Pedoman Instrumen Wawancara Studi Pendahuluan

No	Pertanyaan
1.	Apakah metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA khususnya pada pembelajaran teks anekdot?
2.	Bagaimanakah langkah-langkah kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran teks anekdot di SMA?
3.	Bagaimanakah respon atau tanggapan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya teks anekdot?
4.	Apakah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, Ibu menggunakan media pembelajaran?
5.	Media pembelajaran apakah yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya teks anekdot?
6.	Kendala apa saja yang sering dijumpai Ibu ketika menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran teks anekdot?
7.	Apakah perbedaan ketika proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran?
8.	Apakah Ibu dan peserta didik tergolong pengguna android saat kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada teks anekdot?
9.	Apakah perlu dalam proses pembelajaran teks anekdot menggunakan media pembelajaran berbasis android atau media audiovisual?
10.	Bagaimana tanggapan Ibu jika dikembangkan sebuah media audiovisual dalam pembelajaran teks anekdot?



Gambar 3.2 Macam-macam Teknik Pengumpulan Data (Sugiyono, 2017: 226).

Kuesioner dilaksanakan setelah pengembangan produk dan digunakan untuk menggali data tentang penilaian para ahli mengenai media pembelajaran *motion graphics* berbasis audiovisual. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian R&D ini adalah kuesioner berstruktur dengan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2017: 93), alternatif jawaban menurut skala likert yaitu, sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK).

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk menyusun secara sistematis data yang sudah diperoleh dari hasil wawancara, dan kuesioner (angket) dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2017: 244).

Dalam proses analisis data peneliti menggunakan skala likert sebagai acuan penilaian skor. Hasil yang diperoleh dari perhitungan rumus akan dijadikan acuan dalam klasifikasi skala kelayakan produk dengan kriteria 81% - 100% Sangat Baik (SB), 61% - 80% Baik (B), 41% - 60% Cukup (C), 21% - 40% Kurang (K) dan 0% - 20% Sangat Kurang (SK).

Tabel 3.3 Skor Kelayakan Produk

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Data kualitatif yang didapat dari lembar penilaian uji kelayakan kemudian dihitung menggunakan persentase nilainya. Berikut rumus yang digunakan.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Gambar 3.3 Rumus Kategosi Skala.

Hasil persentase kemudian ditentukan kriterianya berdasarkan tabel yang diadopsi dari Arikunto (dalam Ernawati dan Sukardiyono, 2017: 207).

Tabel 3.4 Kriteria Persentase Hasil Validasi

Skala kelayakan	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Berikut ini indikator yang akan diajukan agar divalidasi dan dapat dijadikan sebagai instrumen penilaian oleh ahli pembelajaran Bahasa Indonesia yang meliputi aspek kelayakan materi dan desain pembelajaran.

Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

Aspek	No.	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Kelayakan isi materi	1.	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)					
	2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar pembelajaran					
	3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	4.	Materi yang disajikan benar, faktual, dan tidak usang					
	5.	Istilah dan diksi bahasa yang digunakan sesuai dengan istilah diksi bahasa Indonesia serta sesuai dengan pokok bahasan dan permasalahan					
	6.	Menerapkan konsep gramatika (fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan leksikon)					
	7.	Materi yang disajikan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan kurikulum					
	8.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Indonesia					
	9.	Tidak ada kata-kata yang meragukan dan multitafsir					
	10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kosakata yang dipahami					
	11.	Materi dapat membuka wawasan peserta didik untuk menghargai perbedaan serta menghindari persoalan SARA (Suku, Agama, Ras dan Antargolongan)					

	12.	Materi yang disajikan dapat merangsang kreativitas peserta didik					
	13.	Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam bekerja sama					
Desain Pembelajaran	1.	Keselarasn antara standar dan tujuan pembelajaran					
	2.	Materi yang disajikan tidak mengada-ada/tidak usang					
	3.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan bahasa Indonesia					
	4.	Sistematika penyajian memuat pendahuluan/prolog, isi/materi, kegiatan berlatih dan penutup ditampilkan secara konsisten dalam tiap bagian					
	5.	Bersumber dari buku yang digunakan sekolah yang disusun oleh ahli di bidangnya					
	6.	Materi yang dipilih mengandung nilai etika/moral					
Total							
Persentase (%)							
Rata-rata							
Kategori Nilai							

Tabel 3.6 Instrumen Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Kategori	No	Indikator	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Audio	1.	Kualitas pengisi suara					
	2.	Audio tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat					
	3.	Keselarasan antara volume suara dengan <i>backsound</i>					
Aspek Visual	4.	Kemenarikan tampilan					
	5.	Kontras warna sesuai dan materi terbaca					
	6.	Desain tampilan sederhana dan menarik					
Kegunaan (Usabilitas)	7.	Kemudahan pemakaian					
	8.	Dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik					
	9.	Keefektifan video sebagai media pembelajaran peserta didik					
Konsistensi media (Reliabilitas)	10.	Tidak ada gangguan pada <i>motion graphics</i>					
	11.	<i>Motion graphics</i> tidak berhenti tiba-tiba					
Total							
Persentase (%)							
Rata-rata							
Kategori Nilai							

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media audiovisual *motion graphics* pada pembelajaran teks anekdot di SMA yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa media audiovisual *motion graphics* dapat dikembangkan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint, Ms. Powerpoint dan Filmora X*. Penyusunan media *motion graphics* memiliki 3 komponen utama yaitu penyusunan materi, gambar dan penyusunan audio. Penelitian pengembangan media ini dilakukan melalui lima tahap yaitu, tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, serta tahap revisi desain media audiovisual *motion graphics* sesuai dengan teori penelitian Borg & Gall.
2. Produk pengembangan media audiovisual *motion graphics* teks anekdot yang dikembangkan layak menurut peneliti karena kritik dan saran dari para ahli sudah ditindaklanjuti. Selain itu, hasil penilaian yang diperoleh dari proses validasi yang meliputi aspek pembelajaran diperoleh nilai 94% dan aspek media pembelajaran 96% sehingga tergolong dalam kriteria sangat layak. Dengan demikian, media audiovisual *motion graphics* teks anekdot yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan simpulan di atas, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia, agar dapat memanfaatkan media audiovisual *motion graphics* yang telah dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia dan tertarik menjadi referensi untuk membuat media audiovisual *motion graphics* untuk materi pembelajaran lainnya.
2. Bagi peserta didik, dapat memberikan pengalaman dalam pembelajaran teks anekdot dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik lebih antusias serta dapat meningkatkan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran teks anekdot.
3. Bagi peneliti yang ingin melaksanakan penelitian mengenai pengembangan media audiovisual *motion graphics* untuk materi dan KD serupa agar dapat menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*, *Ms. Powerpoint* dan *Filmora X*. Selain itu, dapat menambah variasi tampilan, gambar dan audio yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta dapat mengangkat contoh anekdot pada jenis kebudayaan Indonesia, khususnya Provinsi Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Aderholt, R. (2020, March). *Coronavirus Outbreak Shining An Even Brighter Light on Internet Disparities in Rural America*. The Hill.
- Agustina, dkk. 2016. *Pola Penyajian Kegiatan Pembelajaran Berbasis pendekatan ilmiah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Allen Moore, W., & Russell Smith, A. (2012). *Effects Of Video Podcasting On Psychomotor and Cognitive Performance, Attitudes and Study Behavior in Educational and Teaching Internationall*, 49(4), 401-414.
- Anderson, J. 2020. *Should Schools Close When Coronavirus Cases are Still Rare?* Quartz.
- Arif S, Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian Ppengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Arora, A. K., & Srinivasan, R. 2020. Impact of Pandemic Covid-19 on the Teaching Learning Process: A Study of Higher Education Teachers. Prabadhan: *Indian Journal of Management*, 13(4). <https://doi.org/10.17010/pijom/2020/v13i4/151825>.
- Bakhtiar, T. 2016. Optimal Intervention Strategies for Cholera Outbreak by Education and Chlorination. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 31(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/31/1/012022>.
- Barennes, H., Harimanana, A. N., Lorvongseng, S., Ongkhammy, S., & Chu, C. 2010. Paradoxical Risk Perception and Behaviours Related to Avian Flu Outbreak and Education Campaign, Laos. *BMC Infectious Diseases*, 10(March 2006). <https://doi.org/10.1186/1471-2334-10-294>.
- Bartlett, J. D., Griffin, J., & Thomson, D. 2020. *Resources for Supporting*

Children's Emotional Wellbeing During the Covid-19 Pandemic. Child Trend.

- Bilfaqih dan Qomarudin. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Cardoso, D. C., Arent, C. O., & Cristiano, M. P. 2009. Development of New Didactic Materials for Teaching Science and Biology: The Importance of the New Education Practices. *Biological Sciences*, 9(1), 1-5.
- Chaer, Abdul dan Agustina. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Chaeruman, Uwes Anis. 2017. *Pedati Model Desain Sistem Pembelajaran Blended*. Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Daesang Kim & David A. Gilman. 2008. Effects of Text, Audio, and Graphic Aids in Multimedia Instruction for Vocabulary Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Sosial*.
- Dalman. 2015. *Menulis Karya Ilmiah*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Fadilla Chintiya. 2020. *Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Teks Prosedur di SMP*. (Skripsi). Universitas Lampung.
- Dewi. Rischa. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA*. (Skripsi). Universitas Lampung.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung. 2020. *Surat Edaran Nomor 800 tentang Pelaksanaan Ujian Nasional dan Kegiatan Belajar-Mengajar serta Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) pada SMA/SMK dan SLB Se-Provinsi Lampung*. Bandar Lampung: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung.
- Domenico, L. Di, Pullano, G., Coletti, P., Hens, N., & Colizza, V. 2020. *Expected impact of school closure and telework to mitigate COVID-19 epidemic in France*.
- Eggins, S. 2004. *An Introduction to Functional Linguistics*. London: Continuum International Publishing Group.
- Ernawati, Iis, dan Totok Sukardiyono. 2017. *Uji Kelayakan Media Pembelajaran*

Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. Vol. 2 No. 2: 204-210. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Fatimah, Nuraini. 2013. Teks Anekdote Sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Bahasa Dan Karakter Peserta didik. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Handarini, Oktafia Ika dan Wulandari, S. 2020. Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Universitas Negeri Surabaya. Volume 8, Nomor 3, 2020.

Harrison, H. L., & Hummell, L. J. (2010). *Incorporating Animation Concepts and Principles in STEM Edu.*

Irawan, H. (2020). Inovasi Pendidikan Sebagai Antisipasi Penyebaran Covid-19 (Educational Innovations Anticipating the Spread of [Covid-19]). *In Ombudsman RI*. Ombudsman RI.

Istianah, Emy Lestari. 2015. Pembelajaran Keterampilan Menulis Anekdote di Kelas X SMA N 1 Sewon Bantul Diy. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.

Kemendikbud. 2020. *Belajar dari Rumah, Satuan Pendidikan dapat Pilih Platform Pembelajaran Jarak Jauh Sesuai Kebutuhan (Learning From Home, Education Units Can Choose Distance Learning Platforms As Needed)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.

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

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Keraf, Gorys. (2010). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta. Gramedia.

Kosasih, Engkos. 2017. *Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Jakarta: Erlangga.

Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media

Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2). 119-125.

Mahsun. 2014. *Teks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Rajawali Press. Jakarta.

Maine Department of Education. 2020. *Coronavirus (COVID-19) resources for schools*. Maine Department of Education.

Makdori, Y. 2020. Kemendikbud Luncurkan Platform Guru untuk Bantu Pengajar Lakukan Pembelajaran Daring (The Ministry Of Education And Culture Launches Various Teacher Platforms to Help Teachers do Online Learning). *Liputan 6*.

Maryanto, dkk. 2013. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik (Kelas X) SMA: Buku Guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid- 19) pada Satuan Pendidikan*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Najeemah M Yusof. 2012. School climate and teachers' commitment: A case study of Malaysia. *International Journal of Economics Business and Management Studies*, 1(2), 65–75.

Nurhidayati, Asrori, I., Ahsanuddin, M. & Dariyadi, M.W. 2019. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181-184.

Paik, E. S., & Schraw, G. (2013). Learning with Animation and Illusions of Understanding. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 278-289.

Permendikbud. 2018. *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta.

Pogreba-Brown, K., Ernst, K., & Harris, R. 2012. Teaching Epidemiology

Concepts Experientially: A Real Foodborne Outbreak in The Classroom. *Public Health Reports*, 127 (5), 549-555.

- Pujawan, Sang Putu, Martha, dan Suandi. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teks Anekdote dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Peserta Didik Kelas X SMA N 2 Semapura*. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Budi Santoso, P., Mayesti Wijayanti, L., Chi Hyun, C., & Setyowati Putri, R. 2020. *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar*. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
- Putri, Yesty Desca R. 2017. Pembuatan Motion graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*. Vol. 01, No. 02, Juni, pp. 85-92.
- Putri, N. 2012. *Efektifitas Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Pegenalan Alat Musik Daerah pada Pembelajaran IPS bagi Anak Tunagrahita Ringan di SDLB 20 Kota Solok*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. 1(2), 318-328.
- Rizki, Adnin Arif. 2016. *Pengembangan Video Stop-Motion sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik SMA/MA Kelas X Pada Materi Ikatan Kimia. (Skripsi)*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Rudi dan Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Ruhimat, dan Tim Pengembang MKPD. 2015. *Kurikulum dan Pengembangan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, dkk. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Pendidik*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusman. 2012. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saputra, Aldi Dwi. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TI Keterampilan Menulis Teks Anekdote*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Sari, Ni Putu, Indriani, Made, dan Artawan Gede. 2017. Analisis Struktur Dan

Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote Dalam Buku Mati Ketawa Cara Daripada Soeharto Sebagai Alternative Pemilihan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Di SMA. *E-Journal: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol: 7 NO. 2 Tahun 2017. Universitas Pendidikan Ganesha.

Sudjana, N. & Ahmad, R. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

The World Bank. 2020. *Remote learning, EdTech & COVID-19*. BRIEF.

Tim Pustaka Phoenix. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Media Pustaka Phoenix.

Ulfa, Andi Y dan Mutiah Haerul. 2020. Dampak Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pada Orang Tua Peserta Didik). *Jurnal Universitas Muhammadiyah Bulukumba*.

Unesco. 2020a. Distance Learning Solutions. *UNESCO's COVID-19 Education Response*.

Universitas Lampung. 2020. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Van Fleet, J. 2020. Education in the Time of COVID-19. *Global Partnership for Education*.

Wachidah, Siti. 2004. *Pembelajaran Teks Anekdote*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjut Pertama.

Wahyudi, N. 2020. Imbas Pandemi Virus Corona bagi Dunia Pendidikan Indonesia dan Global (The Impact of The Corona Virus Pandemic for the World of Education In Indonesia and Globally). *Kumparan*.

Wiradinata, Rochanda, Titin N, dan Zuhri, Ahmad. 2014. Struktur Teks dan Unsur Konteks Anekdote Gus Dur sebagai Alternative Pemilihan Bahan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA. *Jurnal Tuturan*, Vol 3 No.2, Juli 2014: 548-566.

World Health Organization. 2020. *Key Messages and Actions for COVID-19*

Prevention and Control In Schools (L. Bender (ed.); Issue March). UNICEF.

- Yunilawani. 2019. Kemampuan Menulis Teks Anekdote Melalui Model Pembelajaran Write Around Peserta didik SMK Nurul Iman Palembang. *Skripsi*. Palembang.
- Yusuf, M.M., & Nugrahaningsih. 2017. Developing Of Instructional Media-Based Animation Video On Enzyme and Metabolism Material In Senior High School. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(3), 254-257.
- Zacharo, K., Marios, K., & Dimitra, P. 2018. Connection of Teachers' Organizational Commitment And Transformational Leadership. A Case Study From Greece. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 17(8), 89–106. <https://doi.org/10.26803/ijlter.17.8.6>.
- Zein, M. (2016). Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran. *Journal UIN-Alauddin*, 5(2), 274–285. <https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3480>.