

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

Penelitian ini digunakan oleh peneliti sebagai bahan referensi atau acuan, untuk membedakan antara penelitian yang terdahulu dan penelitian yang sekarang. Tujuannya agar tidak terjadi kesamaan atau *plagiarisme*. Pertama, penelitian relevan tersebut ditulis oleh Siti Inayatun Nasihah (1601040009) mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purwokerto (UMP). Penelitian terdahulu dan penelitian dan penelitian yang akan ditulis memiliki persamaan dan perbedaan. Perbedaan dan persamaan tersebut antara lain sebagai berikut.

Penelitian yang ditulis oleh peneliti yang sekarang berjudul “*Pengembangan E-Modul Teks Iklan Berupa Flipping Book pada Caption Instagram Tasya Farasya*”, sedangkan penelitian relevan yang ditulis oleh Siti Inayatun Nasihah berjudul “*Ungakapan Persuasif pada Caption Instagram Iklan Produk Kecantikan Garnier pada Bulan September-Oktober 2019 dan Implikasinya dalam Pembelajaran Teks Persuasi Kelas VIII SMP*”. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sekarang pertama, yaitu pada sumberdata penelitian, penelitian yang sekarang data yang digunakan ialah *caption Instagram selebgram beauty vlogger Tasya Farasya* sedangkan penelitian sebelumnya yaitu *Caption Instagram Iklan Produk Kecantikan Garnier*, kedua masalah penelitian sebelumnya yaitu implikasi ungkapan persuasif terhadap pembelajaran teks persuasif di SMP sedangkan penelitian sekarang masalah penelitian berupa relevansi teknik persuasif terhadap e-modul teks iklan di SMP.

Persamaan penelitian sekarang dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama mendeskripsikan mengenai kalimat persuasif.

Kedua, penelitian ini digunakan peneliti sebagai bahan referensi atau acuan, untuk membedakan antara peneliti yang terdahulu dengan peneliti yang sekarang. Tujuannya agar tidak terjadi kesamaan atau *plagiarisme*. Penelitian relevan tersebut ditulis oleh Khaerul Anwar (1515500041) mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pancasakti Tegal. Penelitian terdahulu dan penelitian yang sekarang akan ditulis memiliki persamaan dan perbedaan. Perbedaan dan persamaan tersebut antara lain sebagai berikut.

Penelitian yang ditulis oleh peneliti yang sekarang berjudul “*Pengembangan E-Modul Teks Iklan Berupa Flipping Book pada Caption Instagram Tasya Farasya*”. Perbedaan penelitian yang sebelumnya dengan penelitian yang ditulis sekarang yaitu pada sumberdata penelitian, penelitian yang hendak ditulis sekarang sumberdata yang digunakan ialah *caption instagram selebgram beauty vlogger Tasya Farasya* sedangkan sumberdata penelitian sebelumnya ialah *caption Instagram info persela*. Persamaan penelitian yang sekarang dengan penelitian sebelumnya ialah sama-sama mendeskripsikan mengenai teknik-teknik persuasif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP.

Ketiga, penelitian ini digunakan oleh peneliti sebagai referensi atau acuan, untuk membedakan antara peneliti yang terdahulu dengan peneliti yang sekarang hendak ditulis. Tujuannya agar tidak terjadi kesamaan atau *plagiarisme*. Penelitian relevan tersebut ditulis oleh Luluk Isani Kulup dan Anisa Nursafitri mahasiswi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Penelitian relevan terdahulu dan penelitian yang sekarang memiliki

persamaan dan perbedaan. Persamaan dan perbedaan tersebut antara lain sebagai berikut.

Penelitian yang ditulis oleh peneliti sekarang dengan judul "*Pengembangan E-Modul Teks Iklan Berupa Flipping Book pada Caption Instagram Tasya Farasya*", sedangkan penelitian relevan sebelumnya berjudul "*Teknik Persuasif pada Paidpromote Produk di Instagram Fanbase K-Pop Indonesia*". Perbedaan antara penelitian yang sebelumnya dengan penelitian yang sekarang pertama, yaitu pada sumberdata yang digunakan. Peneliti yang sekarang hendak ditulis sumberdata yang digunakan ialah *caption Instagram beauty vlogger selebgram Tasya Farasya* sedangkan penelitian relevan sebelumnya sumberdata yang digunakan yaitu *paidpromote produk fanbase k-pop Indonesia*. Kedua, penelitian yang sekarang ditulis merelevansikan teknik persuasif sebagai bahan ajar teks iklan di SMP sedangkan penelitian yang terdahulu tidak merelevansikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Persamaan penelitian relevan yang terdahulu dengan penelitian yang sekarang hendak ditulis ialah sama-sama mendeskripsikan mengenai teknik-teknik persuasif.

Keempat, hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan valid berdasarkan penilaian dari beberapa orang ahli. Setelah dilakukan uji coba, ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar yang dikembangkan praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa dan sastra di sekolah dasar untuk siswa kelas III. Relevansi penelitian Ulfa dengan penelitian ini terletak pada objek yang dikembangkan dan metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan bahan ajar dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Perbedaannya terletak pada topik dan subjek penelitiannya. Penelitian Ulfa mengangkat topik pembelajaran

bahasa Indonesia yang diintegrasikan dengan kearifan sastra lokal berupa cerita rakyat. Adapun subjeknya adalah siswa kelas III sekolah dasar. Sedangkan, dalam penelitian ini, topiknya adalah pengembangan bahan ajar teks iklan berbasis pendidikan karakter melalui media *flipbook maker* pada *caption Instagram selebgram* Tasya Farasya. Adapun subjeknya adalah siswa.

B. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan baik berupa informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran menurut (Prastowo, 2011:17). Bahan yang dimaksud adalah materi pelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Belawati, 2007:1.12) dapat berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Melalui bahan ajar, siswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara sistematis dan runtut. Tanpa bahan ajar yang baik, proses belajar dan mengajar tidak akan berjalan dengan efektif.

Pengembangan bahan ajar hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Di antara prinsip pembelajaran tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Memulai dari yang mudah dan konkret, menuju yang lebih sukar dan abstrak.

Siswa akan lebih mudah memahami suatu konsep tertentu apabila penjelasan dimulai dari yang mudah atau sesuatu yang kongkret, contohnya yang dekat dengan kehidupan mereka.

2. Pengulangan akan memperkuat pemahaman. Dalam pembelajaran, pengulangan sangat diperlukan agar siswa lebih memahami suatu konsep. Pengulangan

memberikan suatu penguatan kepada siswa, namun yang patut diperhatikan pengulangan membutuhkan variasi supaya tidak membosankan dan membuat siswa jenuh.

3. Umpan balik (*feedback*) positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa. Respon positif terhadap apa yang dilakukan siswa dalam kaitannya dengan pembelajaran sangat memberi dampak pada perkembangan psikologi siswa sehingga mereka terpacu untuk terus berkembang dan juga memberi penguatan pada pemahaman mereka terkait bahan ajar yang diajarkan.
4. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa. Seorang siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih berhasil dalam proses belajar. Peran guru di kelas juga tidak terlepas sebagai seorang motivator yang dapat mendorong siswanya untuk terus berkreasi.
5. Mencapai tujuan pembelajaran yang memiliki acuan batas pemahaman. Pembelajaran adalah suatu proses yang bertahap dan berkelanjutan. Untuk mencapai suatu standar kompetensi yang tinggi, perlu adanya tujuan. Guru dituntut untuk menyesuaikan tujuan-tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dengan kemampuan siswa di kelas.
6. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang baik yakni yang memiliki tujuan yang jelas. Kejelasan tujuan juga ditentukan dengan adanya penanda sampai dimana perkembangan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan guru. Dalam pembelajaran, setiap anak akan mencapai tujuan tersebut dengan kemampuannya tersendiri, namun mereka semua akan sampai kepada tujuan meskipun dengan waktu yang berbeda-beda.

Melalui prinsip-prinsip tersebut, bahan ajar yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Pengembangan suatu bahan ajar didasarkan pada model pembelajaran yang digunakan. Pengembangan bahan ajar yang tidak memerhatikan model pembelajaran yang digunakan tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran akan terhambat jika bahan ajar yang tidak sesuai dengan strategi pembelajaran yang dilakukan.

C. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar tentu memiliki karakteristik, terdapat sedikitnya lima karakteristik bahan ajar yang dinyatakan oleh Jasmadi (2008) yaitu:

1. *Self instructional*, melalui bahan ajar siswa dapat membelajarkan dirinya sendiri. Di dalam bahan ajar harus memuat mengenai tujuan pembelajaran yang jelas agar siswa dapat mengukur sendiri pencapaian hasil belajarnya.
2. *Self contained*, di dalam bahan ajar harus berisi satu kesatuan materi yang utuh.
3. *Stand alone*, bahan ajar yang dikembangkan bisa digunakan sendiri tanpa harus melibatkan bahan ajar yang lain.
4. *Adaptive*, bahan ajar hendaknya menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
5. *User friendly*, bahan ajar haruslah sesuai dengan perkembangan penggunaannya sehingga siswa dapat dengan mudah memahami isi bahan ajar tersebut.

Suatu bahan ajar harus mampu memenuhi standar kelayakan. Standar kelayakan tersebut dapat dilihat dari isi, sajian, bahasa, dan grafika. Menurut Muslich (2010) kelayakan isi memiliki tiga indikator yang harus diperhatikan, yaitu kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, keakuratan materi, dan

materi pendukung pembelajaran. Kelayakan penyajian yang meliputi teknik penyajian, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian. Dalam hal kelayakan bahasa, ada beberapa indikator yang harus diperhatikan, yaitu a) kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa, b) pemakaian bahasa yang komunikatif, dan c) memenuhi syarat keruntutan dan keterpaduan alur berpikir. Kelayakan kegrafikan meliputi bentuk, desain kulit, dan desain isi.

D. Bentuk-Bentuk Bahan Ajar

Terdapat beragam bahan ajar yang digunakan di sekolah. Bentuknya dapat berupa buku, modul, maupun bahan ajar yang berbasis komputer atau elektronik. Para ahli telah membuat beberapa kategori untuk macam-macam bahan ajar. Berikut kriteria yang menjadi acuan dalam membuat klasifikasi tersebut.

1. Bahan Ajar Menurut Bentuknya

Berdasarkan bentuknya, Prastowo (2011) membedakan bahan ajar menjadi empat yaitu sebagai berikut.

- a. Bahan cetak (*printed*), yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya, *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, pamflet, *wallchart*, foto atau gambar, dan model atau maket.
- b. Bahan ajar dengar atau program audio, yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya, kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk* audio.

- c. Bahan ajar pandang dengar (audio visual), yaitu segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh : video, *compact disk*, dan film.
- d. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yaitu kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaannya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami dari presentasi. Contoh : *compact disk* interaktif.

3. Bahan Ajar Menurut Sifatnya

Rownttee (dalam Belawati: 2003) mengatakan bahwa berdasarkan sifatnya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam yaitu sebagai berikut.

- a. Bahan ajar yang berbasis cetak, misalnya buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta charts, foto bahan dan majalah serta koran, dan lain sebagainya.
- b. Bahan ajar yang berkaitan teknologi, misalnya audio *cassette*, siaran radio, slide, *filmstrips*, film, video *cassettes*, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial*, dan multimedia.
- c. Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya.
- d. Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya telepon, hand phone, video *conferencing*, dan lain sebagainya.

4. Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya

Menurut cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi lima macam, yaitu sebagai berikut.

- a. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yakni bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya, sehingga peserta didik bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, dan mengamati) bahan ajar tersebut. Contohnya, foto, diagram, *display*, model, dan lain sebagainya.
- b. Bahan ajar yang diproyeksikan, yakni bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan atau dipelajari peserta didik. Contohnya, slide, filmstrips, overhead transparencies, dan proyeksi komputer.
- c. Bahan ajar audio, yakni bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam. Untuk menggunakannya, kita mesti memerlukan alat pemain (player) media rekam tersebut, seperti tape compo, CD player, multimedia player, dan lain sebagainya. Contoh bahan ajar seperti ini adalah kaset, CD, *flash disk*, dan lain-lain.
- d. Bahan ajar video, yakni bahan ajar yang memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk video tape player, VCD player, DVD player, dan sebagainya.
- e. Bahan ajar (media) komputer, yakni berbagai jenis bahan ajar noncetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contohnya, computer mediated instruction dan computer based multimedia atau hypermedia.

E. Isi Bahan Ajar

Isi Bahan Ajar Menurut Depdiknas (2006) bahan ajar (*intructional materials*) isi bahan ajar meliputi tiga substansi berikut.

1. Pengetahuan

Pengetahuan meliputi empat ranah materi pembelajaran yang berbeda beda.

2. Keterampilan

Keterampilan adalah materi atau bahan pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan mengembangkan ide, memilih, menggunakan bahan, menggunakan peralatan, dan teknik kerja. Ditinjau dari level terampilnya seseorang, aspek keterampilan dapat dibedakan menjadi gerak awal, semi rutin, dan rutin. Keterampilan itu sendiri perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dengan memperhatikan aspek bakat, minat dan harapan peserta didik tersebut. Tujuannya, agar mereka mampu mencapai penguasaan keterampilan bekerja (*prevocational skill*) yang secara integral ditunjang oleh keterampilan hidup (*life skill*).

3. Sikap dan Nilai Bahan ajar jenis sikap atau nilai adalah bahan untuk pembelajaran yang berkenaan dengan sikap ilmiah, sebagai berikut.

- a. Nilai-nilai kebersamaan, yakni mampu bekerja berkelompok dengan orang lain yang berbeda suku, agama, dan strata sosial.
- b. Nilai kejujuran, yakni mampu jujur dalam melaksanakan observasi atau eksperimen, serta tidak memanipulasi data hasil pengamatannya.
- c. Nilai kasih sayang, yakni tidak membedakan orang lain yang mempunyai karakter dan kemampuan sosial ekonomi yang berbeda karena semua sama-sama makhluk Tuhan.
- d. Nilai tolong-menolong, yakni mau membantu orang lain yang membutuhkan tanpa meminta dan mengharapkan imbalan apa pun.
- e. Nilai semangat dan minat belajar, yakni mempunyai semangat, minat, dan rasa ingin tahu.

- f. Nilai semangat bekerja, yakni mempunyai rasa untuk bekerja keras dan belajar dengan giat.
- g. Bersedia menerima pendapat orang lain dengan bersikap legowo, tidak alergi terhadap kritik, serta menyadari kesalahannya sehingga saran dari orang lain dapat diterima dengan hati terbuka dan tidak merasa sakit hati.

F. Materi Ajar

1. Definisi Materi Ajar

Pengembangan pendidikan menjadi topik yang selalu hangat dibicarakan dari masa ke masa. Isu ini selalu juga muncul tatkala orang membicarakan tentang hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan. Menurut Yazzie, T. (1999) kurikulum yang baik adalah pembaruan melalui kegiatan penelitian dan pengembangan dengan mengacu pada kebutuhan masyarakat belajar. Yazzie, T mengungkapkan bahwa kurikulum yang tepat akan memudahkan pebelajar memperoleh pengetahuan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan di lembaga pendidikan terkait. Warren, B., dkk. (2001) menyatakan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, keragaman pembelajaran memang hal yang wajib untuk dipikirkan secara terus menerus tentang cara agar pebelajar (siswa) lebih termotivasi untuk belajar dan memahami ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, pengembangan pendidikan merupakan salah satu kunci dalam menciptakan keberagaman pembelajaran sebagai suatu upaya menuju pada proses dan hasil yang lebih baik. Selain ilmu pengetahuan dan teknologi, pengembangan pembelajaran hadir juga didasarkan pada adanya sebuah kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan yang berkualitas bagi anak-anaknya semakin meningkat, sekolah yang berkualitas semakin dicari, dan sekolah yang mutunya rendah semakin

ditinggalkan. Orang tua tidak peduli apakah sekolah negeri ataupun swasta. Kenyataan ini terjadi hampir di setiap kota di Indonesia, sehingga memunculkan sekolah-sekolah unggulan di setiap kota. Sehubungan dengan hal tersebut, maka proses belajar mengajar di ruang kelas telah banyak menarik perhatian para peneliti dan praktisi pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran perlu digalakkan, sehingga dapat diketahui secara nyata, apa, mengapa dan bagaimana upaya-upaya yang seharusnya dilakukan dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang dibutuhkan siswa.

Dengan demikian pembelajaran perlu dikelola dengan baik agar dapat mencapai hasil yang optimal. Untuk mewujudkan hal tersebut, pengelolaan pembelajaran merupakan kunci keberhasilan menuju pembelajaran yang berkualitas. Dimensi-dimensi yang harus diperhatikan dalam pengembangan pembelajaran (Rukayah, 2016) sebagai berikut: a) Signifikansi, tingkat signifikansi tergantung pada tujuan pendidikan yang diajukan dan signifikansi dapat ditentukan berdasarkan kriteria-kriteria yang dibangun selama proses pembelajaran, b) Fleksibilitas, artinya pengembangan pembelajaran harus disusun berdasarkan pertimbangan realities baik yang berkaitan dengan biaya maupun pengimplementasiannya, c) Relevansi Konsep, relevansi berkaitan dengan jaminan bahwa pengembangan pembelajaran memungkinkan penyelesaian persoalan secara lebih spesifik pada waktu yang tepat agar dapat dicapai tujuan spesifik secara optimal, d) Kepastian, konsep kepastian minimum diharapkan dapat mengurangi kejadiankejadian yang tidak terduga, e) Ketelitian, Prinsip utama yang perlu diperhatikan ialah agar pengembangan pembelajaran disusun dalam bentuk yang sederhana, serta perlu diperhatikan secara sensitif kaitan-kaitan yang pasti terjadi antara berbagai komponen, f) Adaptabilitas,

diakui bahwa pengembangan pembelajaran bersifat dinamis, sehingga senantiasa perlu mencari informasi sebagai umpan balik. Penggunaan berbagai proses memungkinkan pembelajaran yang fleksibel atau *adaptable* yang dapat dirancang untuk menghindari hal-hal yang tidak diharapkan g) Waktu, faktor yang berkaitan dengan waktu cukup banyak, selain keterlibatan perencanaan dalam memprediksikan jenjang masa depan, juga validasi dan reliabilitas analisis yang dipakai, serta kapan untuk menilai kebutuhan kependidikan masa kini dalam kaitannya dengan masa mendatang. h) Monitoring, merupakan proses mengembangkan kriteria untuk menjamin berbagai komponen yang bekerja secara efektif, i) Isi pembelajaran, artinya dalam isi pembelajaran merujuk pada hal-hal yang akan direncanakan. dalam pembelajaran yang baik perlu memuat: 1) tujuan apa yang diinginkan, atau bagaimana cara mengorganisasi aktivitas belajar dan layanan pendukungnya, 2) bagaimana cara mengorganisasikan aktivitas belajar dan layanan-layanan pendukungnya, 3) tenaga manusia, yakni mencakup cara-cara mengembangkan prestasi, spesialisasi, perilaku, kompetensi maupun kepuasan siswa, dan 4) Konteks sosial atau elemen-elemen lainnya yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan pengajaran.

2. Indikator Kelayakan Materi Ajar

Solano-Flores, & Nelson-Barber, (2001) mengungkapkan bahwa era sekarang ini, banyak material pembelajaran yang digunakan tanpa melalui tahapan pengujian atau penilaian secara ilmiah sehingga luaran yang dihasilkan dari material tersebut tidak benar-benar ilmiah. Sebelum digunakan, material pembelajaran harus benar-benar melalui tahapan uji validitas atau kelayakan sehingga material tersebut menjadi terstandar dengan baik. Hamsiah, dkk (2017) menyatakan bahwa kurikulum (materi ajar) yang dikembangkan oleh tenaga pendidik (guru) harus terukur kelayakannya

melalui pengujian kelayakan baik yang dilakukan oleh ahli atau melalui serangkaian uji coba. Dalam mengembangkan materi ajar, prinsip desain dan proses pengembangan yang digunakan harus mengikuti standar nasional (Reiser, dkk. 2003). Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP 2006), kelayakan materi ajar ditinjau dari hasil penilaian beberapa aspek meliputi isi/materi, penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan.

a. Materi/isi

Materi pelajaran merupakan bahan pembelajaran yang disajikan di dalam buku pelajaran dengan sub aspek: 1) Kesesuaian materi dengan RPP yang dikembangkan, 2) Memuat materi sesuai kompetensi dasar dan indikator, 3) Memuat latihan yang sesuai dengan indikator/ tujuan pembelajaran yang tertuang dalam RPP, 4) Memuat materi dengan fokus keterampilan berbahasa, 5) Memuat kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kebutuhan atau karakteristik siswa. Seleksi dan organisasi materi sesuai dengan pemahaman pembelajar (siswa) yakni, 1) Memuat kosakata dan struktur yang frekuensinya tinggi, 2) Memuat kosakata dan struktur yang berkaitan dengan isi teks tulis/lisan, 3) Memuat kosakata dan struktur yang berkaitan dengan pengalaman pembelajar (siswa), 4) Memuat latihan yang diurutkan dari mudah ke sulit.

b. Penyajian

Aspek penyajian ini dapat dijabarkan menjadi sub aspek berikut: 1) Tujuan/Indikator penyajian pembelajaran dinyatakan secara jelas, 2) Menyebut tujuan/ indikator pembelajaran pada setiap unit, 3) Mengarahkan pembelajaran pada penguasaan keterampilan berbahasa, 4) Menyajikan butir ajar untuk mengembangkan

keterampilan berbahasa yang sejalan dengan kompetensi dasar dan indikator, 5) Menyajikan butir ajar/ materi dengan urutan mudah ke sulit. Penyajian materi ajar secara terintegrasi dan sesuai dengan karakteristik pebelajar meliputi: 1) Menyajikan keterkaitan keterampilan berbahasa, sekurang-kurangnya dua keterampilan, 2) Menyajikan materi ajar yang beranjak dari bahasa lisan pada kelas rendah dan berlanjut ke bahasa tulis pada kelas tinggi, 3) Menyajikan unsur bahasa (lafal, ejaan, kosakata, struktur) yang dihubungkan dengan keterampilan berbahasa, 4) Menyajikan materi ajar dari yang secara sistematis Penyajian materi ajar mendorong pembelajar secara aktif dan kreatif.

c. Kegrafikan

Komponen yang dinilai pada aspek kegrafikan materi meliputi, 1) Penggunaan *font* atau huruf di dalam materi ajar harmonis ditinjau jenis dan ukuran huruf, 2) *Layout* atau tata letak proporsional, menarik, dan memudahkan pembaca untuk memahami isi materi ajar, 3) Ilustrasi, gambar, atau foto memiliki ukuran proporsional, jelas, dan memudahkan pembaca untuk memahaminya, 4) Desain tampilan menarik minat pembaca

d. Kebahasaan

Bahasa adalah sarana penyampaian dan penyajian bahan yang menjadi ukuran kualitas materi ajar yang meliputi : 1) Teks menggunakan tata bahasa yang tepat, 2) Instruksi jelas dan mudah dipahami, 3) Instruksi menggunakan struktur yang tepat, 4) Latihan yang dikembangkan menggunakan tata bahasa yang baik dan benar secara tata bahasa.

G. Modul

Jenis bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu bahan ajar berupa modul. Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri. Dalam buku Diknas (2004) yang diterbitkan oleh Ditjen Diknasmenum, modul diartikan sebagai sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik. Pandangan lain mengenai modul yang dikemukakan oleh Badan Pengembangan Pendidikan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, bahwa yang dimaksud modul adalah satu unit program kegiatan belajar mengajar terkecil yang secara terperinci menggariskan hal-hal sebagai berikut.

1. Tujuan-tujuan instruksional umum yang akan ditunjang pencapaiannya.
2. Topik yang akan dijadikan pangkal proses belajar mengajar.
3. Tujuan-tujuan instruksional khusus yang akan dicapai oleh peserta didik.
4. Pokok-pokok materi yang akan dipelajari dan diajarkan.
5. Kedudukan dan fungsi satuan (modul) dalam kesatuan program yang lebih luas.
6. Peranan pendidik di dalam proses belajar mengajar.
7. Alat-alat dan sumber yang akan dipakai.
8. Kegiatan-kegiatan belajar yang harus dilakukan dan dihayati peserta didik secara berurutan.
9. Lembaran-lembaran kerja yang harus diisi peserta didik.
10. Program evaluasi yang akan dilaksanakan selama berjalannya proses belajar ini.

Berdasarkan beberapa pandangan mengenai modul di atas tersebut peneliti menyimpulkan bahwa modul pada dasarnya merupakan bahan ajar yang disusun

secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami sesuai tingkat pengetahuan dan usia peserta didik, dengan salah satu tujuannya, yaitu agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik. Oleh sebab itu, modul harus menggambarkan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik, serta disajikan dengan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi dengan ilustrasi.

H. Fungsi Modul

Fungsi Modul Menurut Prastowo (2011) sebagai salah satu bentuk bahan ajar, modul memiliki fungsi sebagai berikut.

1. Bahan ajar mandiri. Maksudnya, penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik.
2. Pengganti fungsi pendidik. Maksudnya modul sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka. Sementara, fungsi penjelas sesuatu tersebut juga melekat pada pendidik. Maka dari itu, penggunaan modul bisa berfungsi sebagai pengganti fungsi atau peran fasilitator/pendidik.
3. Sebagai alat evaluasi. Maksudnya, dengan modul peserta didik dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari.
4. Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Maksudnya, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik maka modul juga memilih fungsi sebagai bahan rujukan bagi peserta didik.

I. Langkah Penyusunan Modul

Untuk mengembangkan suatu modul yang menarik dan dapat digunakan dan dapat digunakan secara optimal oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, ada empat tahapan yang mesti dilalui yaitu : 1) analisis kurikulum, 2) penentuan judul-judul modul, 3) pemberian kode modul, 4) dan penulisan modul. Adapun tahapan atau langkah penyusunan modul dijelaskan sebagai berikut.

1. Analisis Kurikulum

Tujuan tahap pertama ini adalah untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar. Analisis dilakukan dengan cara melihat inti materi yang diajarkan serta kompetensi dan hasil belajar kritis yang harus dimiliki oleh peserta didik.

2. Menentukan Judul Modul

Untuk menentukan judul modul, harus mengacu pada kompetensi-kompetensi dasar atau materi pokok yang ada di dalam kurikulum. Satu kompetensi dapat dijadikan sebagai judul modul apabila tidak terlalu besar.

3. Pemberian Kode Modul

Kode modul adalah angka-angka yang diberi makna.

4. Penulisan Modul

Dalam penulisan modul ada lima acuan yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Perumusan kompetensi dasar yang harus dikuasai.

- b. Penentuan alat evaluasi atau penilaian yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai suatu kompetensi dasar dalam bentuk tingkah laku.
- c. Penyusunan materi harus disesuaikan dengan kompetensi dasar yang akan Dicapai.
- d. Urutan pengajaran dapat diberikan dalam petunjuk menggunakan modul.
- e. Struktur bahan ajar (modul).

J. Manfaat Pengembangan Modul

Terdapat sembilan aspek yang harus diperhatikan saat mengembangkan modul, sebagaimana dijelaskan oleh Rowntree (dalam Praswoto, 2011) yaitu sebagai berikut.

1. Membantu pembaca untuk menemukan cara mempelajari modul, contohnya dengan mengulangi bagian-bagian yang sulit.
2. Menjelaskan hal-hal yang perlu pembaca persiapkan sebelum mempelajari modul.
3. Menjelaskan hal-hal yang diharapkan dari pembaca setelah mereka selesai mempelajari modul.
4. Memberi pengantar tentang cara pembaca menghadapi atau mempelajari modul.
5. Menyajikan materi se jelas mungkin, sehingga pembaca dapat mengaitkan materi yang dipelajari dari modul dengan apa-apa yang sudah mereka ketahui sebelumnya.
6. Memberi dukungan kepada pembaca agar berani mencoba segala langkah yang dibutuhkan untuk memahami materi modul.

7. Melibatkan pembaca dalam latihan serta kegiatan yang akan membuat mereka berinteraksi dengan materi yang sedang dipelajari.
8. Memberikan umpan balik (*feedback*) pada latihan dan kegiatan yang dilakukan pembaca.
9. Membantu pembaca untuk meringkas dan merefleksikan apa yang sudah mereka pelajari dari modul.

K. Teks Iklan

Menurut (Rani, 2006:43) Iklan merupakan salah satu jenis penggunaan bahasa yang bertujuan untuk mempengaruhi dan menyerang calon konsumen supaya menggunakan suatu layanan jasa atau produk yang diiklankan. (Suhandang, 2010 : 108) mengatakan iklan merupakan salah satu bentuk dari media promosi dan komunikasi yang dilakukan oleh perusahaan barang/jasa kepada publik melalui biro-biro iklan. Peranan iklan dalam mempromosikan barang/jasanya bertujuan untuk membangun kesadaran terhadap keberadaan barang/jasa yang ditawarkan, untuk membedakan diri antara satu perusahaan dan perusahaan lainnya yang mendukung promosi barang/jasa, serta membujuk calon konsumen untuk membeli atau menggunakan barang/jasa tersebut. Persuasif sebagai kegiatan psikologis dalam usaha yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap, sifat, pendapat, dan perilaku seseorang atau banyak orang.

Iklan didefinisikan sebagai pesan yang menawarkan suatu rangkaian produk yang ditujukan kepada masyarakat atau calon konsumen lewat suatu media. Untuk membedakan dengan pengumuman biasa, bahasa iklan lebih diarahkan untuk

membujuk calon konsumen supaya tertarik untuk membeli barang yang dipromosikan tersebut. Sedangkan secara umum, iklan merupakan suatu bentuk komunikasi non-personal yang bertujuan untuk menyampaikan informasi berbayar sesuai dengan keinginan dari institusi tertentu melalui media massa yang bertujuan untuk mempengaruhi atau mempersuasi khalayak supaya membeli suatu barang/jasa (Rhenald Kasali,1992:21). (Frank Jefkins 2009) mengungkapkan bahwasanya iklan merupakan salah satu cara untuk menjual barang/jasa melalui penyebaran informasi, iklan bersifat persuasi yaitu membujuk serta mempengaruhi sikap perilaku sesuai dengan tujuan strategi pemasaran suatu perusahaan melalui pembuat iklan.

Menurut Kosasih (2019) Iklan merupakan teks yang mendorong dan membujuk khalayak agar tertarik pada pesan yang disampaikan. Iklan juga dapat diartikan sebagai pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang dan jasa yang dijual, dimulai dari media massa seperti surat kabar dan majalah, atau di tempat-tempat umum. Umumnya iklan disampaikan melalui media massa, seperti televisi, radio, dan surat kabar. Iklan merupakan cara untuk menyampaikan pesan atau memasarkan produk, baik berupa barang atau jasa. Iklan juga digunakan untuk merekrut karyawan atau menyebarkan informasi-informasi persuasif lainnya.

1. Bagi perusahaan, untuk menjual barang dan jasa dan untuk mendapatkan karyawan dan rekanan bisnis.
2. Bagi pemerintah, untuk menyebarkan informasi, program-program pembangunan, pesan-pesan sosial, dan memberikan layanan kepada masyarakat.
3. Bagi lembaga keagamaan, untuk menyampaikan pesan-pesan keimanan dan ketakwaan.
4. Bagi orang perorangan, untuk membeli dan menjual barang-barang pribadi.

Dari beberapa pengertian mengenai iklan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya iklan merupakan suatu pesan yang dikomunikasikan oleh pembicara atau komunikator kepada konsumen atau masyarakat mengenai informasi suatu barang/jasa melalui berbagai media massa baik digital maupun media cetak yang bertujuan untuk memberikan informasi, membujuk, dan mempengaruhi masyarakat supaya bertindak sesuai dengan tujuan strategi pengiklanan yakni dengan tindakan atau tujuan akhirnya untuk membeli barang/jasa yang dipromosikan tersebut.

L. *Flipping Book*

Flip Book Maker Perdana, (2013) mengemukakan bahwa *Flip Book* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Ide *FlipBook* yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi kini diadopsi oleh banyak vendor untuk berbagai jenis aplikasi digital, seperti majalah, buku, komik dan sebagainya. Software yang disediakan oleh vendor ini kini mampu membuat animasi *Flip Book* dengan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video dan audio juga bisa disisipkan dalam *Flip Book* yang kita buat. *Flip Book* merupakan buku berbentuk file digital, yang pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman *Flip Book* sebagaimana layaknya membaca sebuah buku atau majalah pada umumnya. *Flip book* biasanya merupakan *booklet* atau majalah yang biasanya dicetak secara fisik dalam media kertas. Namun dengan mekanisme pemrograman tertentu, *Flip Book* dapat dikemas secara digital, sehingga bisa dibuka layaknya lembaran-lembaran kertas di layar monitor maupun *smartphone*. Desain *Flip Book* yang menarik dapat menimbulkan kesan *eksklusifitas*, elegan, dan inovasi yang baru (Perdana, 2013:43).

Flip Book merupakan multimedia berbasis komputer. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar, grafik, musik, animasi, video, interaksi dan lain-lain, yang dikemas menjadi file digital (*komputerisasi*), serta digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna (Sugianto, 2013:27). Multimedia menurut Gayestik (dalam Munir, 2012:15) menjelaskan bahwa multimedia sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi. Munir dan Zaman (dalam Munir, 2012:16) mendefinisikan multimedia sebagai keterpaduan diantara berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam satu media digital yang mempunyai kemampuan untuk interaktif, umpan balik dan informasi diperoleh dengan cara yang nonlinear.

Menurut Reddi (dalam Munir, 2012:17) multimedia sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan sebagainya) menjadi sebuah kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang memberikan hasil lebih menguntungkan bagi pengguna dari pada elemen media secara individual. Multimedia yang digunakan dalam pengembangan ini adalah presentasi instruksional yang mengkombinasikan tampilan teks, grafis, video dan audio. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Prasetyo (2007:26) menjelaskan tentang pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran yang harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran yakni : 1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, 2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, 3)

bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bias menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut: 1) mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, 2) mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, 3) memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan, 4) mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Miranti (2013:47) mengatakan bahwa *FlipBook maker* adalah jenis perangkat lunak halaman flip untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik digital. *Software* ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. *Flipbook Maker* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, *FlipBook*, katalog dan lain-lain. Penggunaan perangkat lunak menjadikan tampilan media lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik, keluaran atau output dari software *FlipBook Maker* ini dapat berupa HTML, EXE, ZIP, dan APP.

FlipBook maker yang digunakan dalam penelitian ini adalah *FlipBook maker*

3.6.1. Software ini digunakan dalam pembuatan media *FlipBook* untuk mengubah file PDF ke *FlipBook* dengan memberikan efek lipatan halaman secara digital, menyerupai buku dengan basis elektronik (e-book) dengan tampilan yang lebih soft, dengan warna yang lebih cerah dan bersih, pilihan tema yang lebih banyak dan variatif serta muatan file yang lebih banyak dan efek yang lebih cepat dan ringan. Halaman

dalam Flip Book menjadikan teks dan gambar yang ada dalam informasi digital berformat *swf, exe, html*, atau email.

Menurut Perdana (2013:57), berikut ini merupakan kelebihan-kelebihan yang dimiliki aplikasi *Flipbook Maker*:

1. Dapat mengimport file dengan berbagai pilihan yakni : a) Import file PDF untuk mengubahnya menjadi halaman-balik buku flip, 2) Import file gambar (Jpg, bmp, jpeg, Png, Gif) untuk buku foto flip, 3) Film Import dan video (*Swf Flv, F4V, Mp4*), d) Menambahkan musik latar untuk *Flip Book*, e) Menambahkan latar belakang dinamis untuk *FlipBook*.
2. Dapat menyesuaikan tampilan output yakni : a) Template membalik buku yang menarik, b) Tombol kontrol gaya dikustomisasi, c) Mengatur warna latar belakang dan gambar, d) Buku kertas disesuaikan gaya tutup halaman dan pengaturan halaman, e) Navigasi bar gaya disesuaikan: latar belakang pengaturan, Judul nama dan pengaturan jenis huruf, dan pengaturan halaman teks, f) Menetapkan ukuran output dari *FlipBook*, g) Simpan template yang disesuaikan agar dapat digunakan di lain waktu, h) Masukkan musik latar.
3. Format output yang fleksibel yakni : a) Output membalik buku sebagai format *SWF*, b) Output ke dalam *format.exe*, c) Menerbitkannya sebagai *HTML* yang memungkinkan untuk mengupload ke website untuk dilihat online, d) Paket untuk pengiriman Email cepat untuk berbagi secara luas dalam bentuk *ZIP*, e) Output ke file screen saver yang menakjubkan sebagai pilihan *screensaver*.
4. *Fitur* halaman *FlipBook*: a) Tarik atau klik pada sudut halaman untuk *flip* ke halaman berikutnya, b) Lihat dengan pra-loading halaman yang diperlukan untuk membuka cepat, tidak perlu menunggu semua halaman dimuat, c) Gunakan

tombol untuk mengontrol halaman, misalnya *Previous*, *Next*, *Backcover* dan lain lain, d) Membolak-balikan halaman secara otomatis atau manual, e) Otomatisasi lingkaran buku ke bentuk *flip* atau tidak, f) Lihat halaman *flipping* ebook dengan layar penuh, g) Gunakan thumbnail untuk menavigasi, h) Zoom in/out kedua halaman, i) Mengaktifkan atau menonaktifkan suara ketika melakukan proses membalikan halaman, j) Klik dua kali untuk mengubah ke mode thumbnail, k) Dukungan link internal dan eksternal link dalam PDF.

M. Instagram

Instagram merupakan salah satu bentuk hasil dari kemajuan teknologi digital dan tergolong sebagai salah satu *platform* sosial media yang cukup banyak digandrungi oleh khalayak masa kini. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya pengguna *Instagram* pada setiap tahunnya. Terhitung pada April 2022, *Instagram* mengumumkan pengguna *Instagram* di Indonesia mencapai 99,9 juta akun dan angka tersebut lebih banyak dibandingkan tahun-tahun sebelumnya (Napoleon, 2022). Berbeda dengan *platform* media sosial lainnya, *Instagram* menitik beratkan kepada postingan foto dan video yang dibagikan oleh para penggunannya. Sejak kemunculannya pada tahun 2010 silam, *Instagram* selalu memperbarui fitur yang ada sehingga fiturnya lebih lengkap dan menarik. Berikut adalah fitur-fitur yang ada di *Instagram* pada saat ini.

1. Pengikut (*Followers*) dan Mengikuti (*Following*)

Sistem sosial di dalam *Instagram* adalah dengan menjadi pengikut akun pengguna lainnya, demikian sebaliknya dengan memiliki pengikut komunikasi antar

sesama pengguna *instagram* sendiri dapat terjalin dengan baik, *Instagram* mampu mendekatkan komunikasi yang jauh dan mempermudah untuk mereka berkomunikasi dan berbagi keserahiannya. Untuk sama-sama dapat memberikan informasi dan komunikasi sesama pengguna *instagram* yang saling mengikuti tidak hanya bisa mengirimkan pesan melalui DM (*Direct Massagers*) namun bisa juga dengan memberikan tanda suka pada dan juga komentar pada postingan foto dan video yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. Untuk menemukan teman-teman di *Instagram*, dapat juga menggunakan link yang dibagikan dengan akun sosial media lainnya, seperti *Whatsapp*, *Facebook*, *Twitter* maupun media sosial lainnya.

2. Mengunggah Foto/Video dengan *Caption* (posting)

Kegunaan utama *Instagram* yakni sebagai wadah untuk mengunggah dan berbagai foto serta video kepada pengguna lainnya. Dalam *Instagram*, pengguna bisa mengunggah 10 file foto atau video dalam sekali unggahan. Untuk sebelum mengunggah foto atau video, para pengguna juga dapat memasukan judul atau keterangan mengenai foto tersebut sesuai dengan apa yang ada di pikiran para pengguna akun tersebut. Para pengguna juga dapat memberikan label pada judul foto tersebut, sebagai tanda untuk mengelompokkan foto tersebut di dalam sebuah kategori.

3. Kamera

Foto yang telah diambil melalui aplikasi *Instagram* dapat disimpan. Pengguna kamera melalui *Instagram* juga dapat langsung menggunakan efek-efek yang tersedia, dapat juga mengatur pewarnaan foto yang dikehendaki oleh sang pengguna *Instagram*.

4. Efek (Filter)

Pada versi awalnya, *Instagram* memiliki efek-efek yang dapat dipergunakan oleh para pengguna *Instagram* pada saat mereka berfoto dan menyunting foto. Di dalam pengaplikasian efek *Instagram*, pengguna dapat sekaligus mengatur kecerahan, kontras, warna dll. Di dalam efek *Instagram* terbarunya, kini terdapat efek-efek yang tidak memerlukan penggunaannya untuk mengatur pencahayaan dan warna sendiri, karena kini sudah tersedia berbagai efek yang menarik yang mendukung para penggunaannya untuk memakainya dengan mudah dan praktis.

5. Arroba

Seperti halnya dengan sosial media *Twitter* dan juga *Facebook*, *Instagram* juga memiliki fitur yang dimana para penggunaannya dapat menyinggung pengguna yang lainnya dengan menambahkan arroba (@) dengan cara memasukkan nama akun *Instagram* pengguna lainnya. Para pengguna tidak hanya dapat menyinggung pengguna lainnya di dalam keterangan foto dan psotingan saja, melainkan juga dapat memberikan komentar dan tanda suka pada foto dan video yang ditandainya tersebut, dan juga dapat mempostingnya di akun milik pengguna yang ditandainya. Pada dasarnya tujuan dalam menyinggung pengguna lainnya ialah untuk dapat berkomunikasi dan saling berkomentar.

6. Label Foto (Hastag)

Sebuah label di dalam *platform Instagram* adalah sebuah kode yang memudahkan para pengguna untuk mencari foto dan info tersebut dengan menggunakan kata kunci. Dengan demikian para pengguna memberikan label pada

sebuah foto, maka foto-foto tersebut dapat lebih mudah untuk ditemukan. Label itu sendiri dapat dipergunakan dalam segala bentuk komunikasi bersangkutan dengan foto dan video itu sendiri. Para pengguna *Instagram* dapat memasukan nama sendiri, tempat dimana foto tersebut diambil, untuk memberitakan sebuah acara, untuk menandakan bahwa foto tersebut sedang mengikuti sebuah kegiatan acara, atau menandakan bahwa foto tersebut dihasilkan oleh anggota komunitas *Instagram*. Foto yang telah diunggah, dapat dimasukkan label yang sesuai dengan informasi yang bersangkutan dengan foto.

7. Geotagging

Setelah memasukkan judul foto dan video tersebut, bagian selanjutnya adalah bagian geotag. Bagian ini akan muncul para pengguna mengaktifkan GPS mereka. Dengan demikian *Instagram* dapat mendeteksi lokasi dan tempat dimana para pengguna *Instagram* tersebut berada. Dengan adanya fitur *geotagging* para pengguna dapat terdeteksi dimana pengguna tersebut telah mengambil foto dan video yang telah diunggahnya.

8. Jejaringan Sosial

Dalam membagikan foto dan video pada akun *Instagram*, para pengguna *Instagram* juga tidak hanya dapat membagikannya di dalam *Instagram* saja, melainkan foto dan video tersebut dapat dibagikan juga melalui jejaring sosial media yang terkoneksi *Instagram* seperti *Facebook* dan *Twitter* dengan cara menghubungkan link atau akun tertaut pada *Instagram* akun sosial media lainnya.

9. Tanda Suka

Instagram memiliki sebuah fitur tanda suka yang dimana fungsi fitur tersebut sama halnya dengan sosial media seperti *Facebook* dan *Twitter*, yaitu sebagai media penanda bahwa pengguna lainnya menyukai foto yang telah diunggah oleh pengguna lain sebagai bentuk apresiasi dan rasa suka terhadap apa yang telah diunggah oleh akun tersebut.

10. Instastory

Instastory merupakan salah satu dari fitur *Instagram* yang berartikan *Instagram Stories*. *Instastory* ini adalah salah satu fitur *Instagram* yang memungkinkan para penggunanya untuk membagikan foto dan video yang akan terhapus secara otomatis dalam kurun waktu 24 jam setelahnya. Di dalam fitur *instastory* juga terdapat efek-efek yang dapat menghibur para pengguna *Instagram*.

11. Arsip Foto

Arsip foto merupakan salah satu fitur di *Instagram* yang berguna untuk menyimpan foto dan video pribadi yang tidak ingin dipublikasikan secara umum yang hanya bisa dilihat oleh pemilik akun *Instagram* tersebut.

12. Closefriend

Pada fitur *closefriend* ini, pengguna *Instagram* dapat membagikan foto dan video yang hanya bisa diakses dan dilihat oleh orang-orang yang dipilihnya saja dan dianggap sebagai bagian dari *closefriend*.

13. Siaran Langsung

Fitur siaran langsung yang terdapat dalam *Instagram* berfungsi untuk melakukan siaran video secara langsung tanpa terbatas waktu dan bisa dilihat dan dinikmati oleh para pengikut akun *Instagram* tersebut.

14. IG TV

Fitur yang satu ini merupakan salah satu fitur yang memungkinkan pengguna akun *Instagram* untuk menunggah video dengan durasi lebih dari 1 menit.

N. *Selebgram* Tasya Farasya

Tasya Farasya dikenal sebagai *beauty vlogger* yang terkenal karena seringkali memberikan tutorial make-up baik natural maupun tidak di akun sosial mediana terutama *Instagram*. Gaya make-up Tasya Farasya selalu menuai sorotan hingga meraih jutaan followers di *Instagram*. Dengan parasnya yang cantik, Tasya Farasya juga tak sungkan berbagi ulasan mengenai produk kecantikan. Tasya Farasya dengan nama asli Lulu Farasya lahir pada tanggal 28 Mei 1992 dia merupakan anak dari perusahaan tajir Alawiyah Alatas, serta pemilik PT. Tifar Admanco, sebuah perusahaan pelatihan dan penyalur tenaga kerja ke Timur Tengah. Tasya Farasya merupakan saudara kembar dari Tasyi Athasiya dan mempunyai satu orang kakak yang bernama Selvi Salavia. Tasya Farasya pernah menempuh sekolah di SMAN 8 Jakarta, kemudian berkuliah di Universitas Trisakti jurusan Kedokteran Gigi. Meskipun menyanggah profesi sebagai dokter gigi, Tasya Farasya justru tidak menjadi dokter ia memilih terjun menjadi seorang model dan *beauty vlogger*. Nama Tasya Farasya semakin dikenal masyarakat luas ketika ia mengulas sejumlah produk-produk

kecantikan dari brand Indonesia sampai internasional. Semenjak itu, dia meraup banyak uang dari statusnya sebagai selebgram sekaligus sebagai *beauty vlogger*. Tasya Farasya juga memiliki brand kecantikan tersendiri yang ia diberinama *Mother Of Pearl*. Ulasan untuk produknya itu pun cukup positif dan banyak diminati lantaran dibanderol dengan harga murah.

O. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP

Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan alat penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua disiplin ilmu. Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang negara lain, serta diharapkan dapat mengemukakan gagasan serta perasannya, serta ikut berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan tersebut untuk analitis dan yang ada dalam dirinya (BNSP, 2006:75)

Iklan didefinisikan sebagai pesan yang menawarkan suatu rangkaian produk yang ditujukan kepada masyarakat atau calon konsumen lewat suatu media. Untuk membedakan dengan pengumuman biasa, bahasa iklan lebih diarahkan untuk membujuk calon konsumen supaya tertarik untuk membeli barang yang dipromosikan tersebut. Sedangkan secara umum, iklan merupakan suatu bentuk komunikasi non-personal yang bertujuan untuk menyampaikan informasi berbayar sesuai dengan keinginan dari institusi/sponsor tertentu melalui media massa yang bertujuan untuk mempengaruhi atau mempersuasi khalayak supaya membeli suatu barang/jasa (Rhenald Kasali,1992:21). Menurut (Frank Jefkins 2009) mengungkapkan

bahwasanya iklan merupakan salah satu cara untuk menjual barang/jasa melalui penyebaran informasi, iklan bersifat persuasi yaitu membujuk serta mempengaruhi sikap perilaku sesuai dengan tujuan strategi pemasaran suatu perusahaan melalui pembuat iklan. Oleh sebab itu, penelitian ini akan direlevansikan ke dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP kelas VIII pada kompetensi dasar 4.3 menyimpulkan isi iklan, slogan, atau poster (membanggakan dan memotivasi) dari berbagai sumber.

P. Kerangka Berpikir

Ada beberapa komponen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya yaitu materi ajar. Materi ajar merupakan konten pembelajaran yang akan ditransfer kepada siswa, pada penelitian ini ditemukan bahwa materi teks iklan pada bahan ajar Bahasa Indonesia yang digunakan pada jenjang SMP yang masih bersifat mentah, guru menggunakan materi ajar tersebut secara langsung tanpa ada proses untuk mengembangkan dan mengeksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dan sekolah, untuk itu penelitian ini dilaksanakan guna melakukan pengembangan materi ajar yang diintegrasikan dengan teknologi modern khususnya teknologi yang berkaitan dengan *flipping book* teknologi dalam hal ini yaitu alat yang dianggap canggih yang sesuai dengan zamannya salah satunya adalah *flipbook maker*. *Flipbook maker* merupakan salah satu aplikasi yang berbasis teknologi yang menampilkan materi ajar dalam bentuk buku digital yang secara dinamis dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses interaksi belajar mengajar. Dari proses pengembangan ini akan dilakukan analisis yang meliputi tiga aspek pertama analisis kelayakan dari produk yang dikembangkan, kedua analisis keefektifan produk yang di kembangkan

dan yang ketiga analisis kepraktisan produk yang di kembangkan. Dari proses analisis tersebut akan menghasilkan sebuah temuan.

