

**TESIS**




**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH* TIGA DIMENSI  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
POKOK BAHASAN TEKS ANEKDOT KELAS X SMA**

**Oleh:  
NUR EKA SARI  
NIM 1320104024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
NOVEMBER, 2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH* TIGA DIMENSI  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
POKOK BAHASAN TEKS ANEKDOT KELAS X SMA**

**TESIS**



diajukan kepada  
Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan  
Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh:  
**NUR EKA SARI**  
**NIM 1320104024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
NOVEMBER, 2016**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS**

Tesis oleh Nur Eka Sari ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Purwokerto, 16 November 2016

Pembimbing



**Dr. Furganul Aziez, M.Pd.**  
NIP. 196211061989101001

**LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN**

Tesis oleh Nur Eka Sari ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari/ tanggal: 16 November 2016

Dewan Penguji



**Dr. Furqanul Aziez, M.Pd.**  
**NIP. 196211061989101001**

**Ketua**



**Dr. H. Kuntoro, M.Hum.**  
**NIP. 195709011983031004**

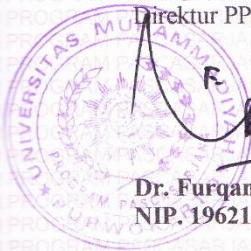
**Anggota I**



**Dr. Darajat, M.Ag.**  
**NIK. 2160190**

**Anggota II**

Mengetahui,  
Direktur PPs Universitas Muhammadiyah Purwokerto



**Dr. Furqanul Aziez, M.Pd.**  
**NIP. 196211061989101001**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Eka Sari

NIM : 1320104024

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program  
Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Telah menyusun tesis dengan judul:

**Pengembangan Media *Flash* Tiga Dimensi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia  
Pokok Bahasan Teks Anekdote Kelas X SMA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis ini adalah hasil karya saya sendiri  
dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi, termasuk  
pencabutan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) yang saya sandang.

Purwokerto, 16 November 2016



Yang menyatakan

Nur Eka Sari

NIM: 1320104024

## MOTTO

***Ing Ngarsa Sung Tuladha***

***Ing Madya Mangun Karsa***

***Tut Wuri Handayani (Ki Hajar Dewantara)***

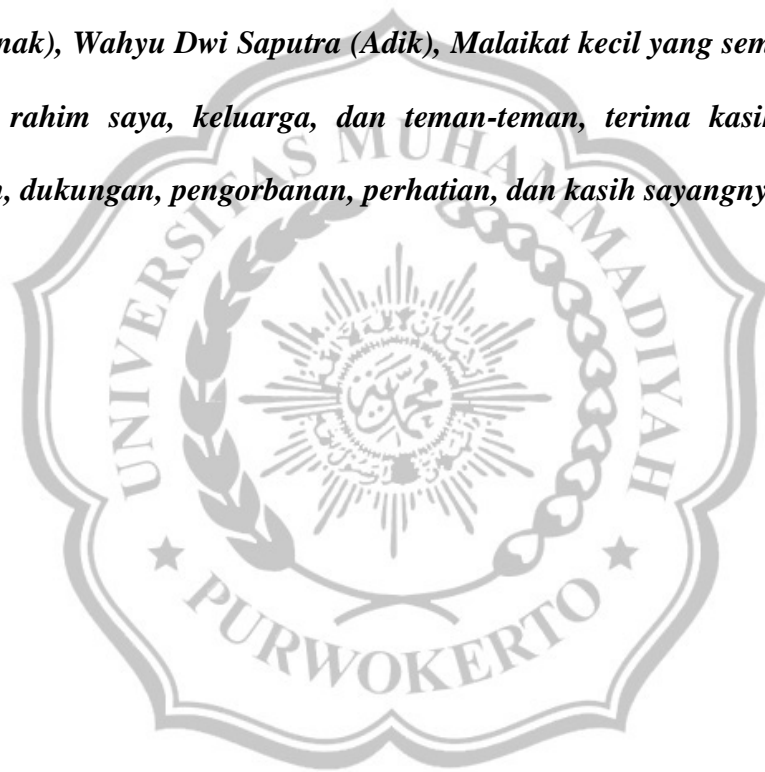
***Selama kita bisa berusaha maka segala sesuatu pasti  
dapat terwujud sesuai dengan harapan dan do'a kita.***



## PERSEMBAHAN

**Tesis ini kupersembahkan kepada:**

*Ayahanda Kusmijanto (Alm.), Bapak sugeng (Bapak), Ibu Suparinah (Ibu), Sumaryo (Bapak Mertua), Waisah (Ibu Mertua), Suheri (Suami), Hasya Izzati Nazifa (Anak), Wahyu Dwi Saputra (Adik), Malaikat kecil yang sempat tumbuh di dalam rahim saya, keluarga, dan teman-teman, terima kasih atas doa, perjuangan, dukungan, pengorbanan, perhatian, dan kasih sayangnya.*



## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan Media *Flash* Tiga Dimensi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Teks Anekdote Kelas X SMA menurut para ahli, guru bahasa Indonesia, dan peserta didik serta mengetahui respon pengguna dan efektivitasnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan teks Anekdote. Efektivitas media yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif dan psikomotorik (keterampilan) peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media *flash* tiga dimensi dalam proses pembelajaran, keterampilan peserta didik dalam memproduksi teks Anekdote masih terbilang rendah karena peserta didik belum mampu membuat hipotesis, menganalisis data, maupun membuat kesimpulan dari suatu materi yang disajikan dalam buku ajar. Padahal dari hasil observasi juga diketahui bahwa sekolah memiliki potensi berupa pemberdayaan laboratorium komputer dengan fasilitas yang cukup memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian *Research and Development*, sedangkan uji coba produk hasil pengembangan dilakukan menggunakan metode *experiment* dengan desain *one-shot case study*. Uji skala besar dalam penelitian adalah siswa kelas X.1 dan X.3 di SMA Islam Ta'allumul Huda Bumiayu. Hasil pengembangan media flash tiga dimensi dari aspek kelayakan media memperoleh skor 89, 37%, dan kelayakan materi memperoleh skor 91, 67%. Rata-rata ketuntasan klasikal siswa kelas X.1 mencapai 83,75% dan kelas X.3 sebesar 90,9%. Rata-rata keterampilan berpikir peserta didik kelas X.1 dan X.3 menunjukkan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa media *flash* tiga dimensi layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan Teks Anekdote.

**Kata kunci:** Media *Flash* Tiga Dimensi, Bahasa Indonesia, Pokok Bahasan Teks Anekdote Kelas X SMA

## ABSTRACT

This research aims to determine the advisability of the Flash Media Three Dimension in Indonesian Language Subject Main Discussion Anecdote Text to the Tenth Grade Students of Senior High School, according to experts, Indonesian teachers, and learners as well as knowing the user response and effectiveness in learning the Indonesia language subject Anecdotes text. The effectiveness of the media in question in this research is cognitive and psychomotor learning outcomes (skills) of students in learning. Based on preliminary observations in mind that teachers have not used a flash media three-dimensional in the learning process, the skills of learners in producing the text Anecdotes remains low because students have not been able to make a hypothesis, analyzing data, and making inferences from the material presented in the textbook. Yet the observation is also known that schools have the potential to be empowering computer laboratories with adequate facilities to support learning activities. The study was conducted using research methods Research and Development, while the results of the development of product trials conducted using experimental methods to design a one-shot case study. Large-scale test in the study were students in high school X.1 and X.3 Ta'allumul Huda Bumiayu. The result of the development of three-dimensional flash media on the feasibility aspect of media obtained a score of 89, 37%, and the appropriateness of the material obtained a score of 91, 67%. The average classical completeness graders reached 83.75% X.1 and X.3 grade of 90.9%. The average order thinking skills of learners class X.1 and X.3 show very good category. Based on this it was concluded that the three-dimensional flash media feasible and effectively applied in teaching the subject Subtitles Indonesian Anecdotal.

**Keywords:** Flash Media Three Dimension, Indonesia Language, Anecdote Text to the Tenth Grade Students of Senior High School

## KATA PENGANTAR

Tesis ini berjudul "Media *Flash* Tiga Dimensi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Teks Anekdote Kelas X SMA". Penulis melakukan penelitian ini berdasarkan fakta-fakta di lapangan yang menimbulkan beberapa pertanyaan, Mengapa sulit bagi peserta didik untuk mendapat hasil belajar yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran bahasa Indonesia? Apakah memang media yang digunakan kurang efektif?, atau memang rata-rata kemampuan peserta didik yang rendah?, Penulis mengkaji materi bahasa Indonesia, khususnya materi teks Anekdote, dimana materi tersebut adalah materi terbaru yang disajikan dalam buku teks kurikulum 2013 dengan membuat sebuah pengembangan media. Media dikembangkan sebagai cara untuk menemukan penyebab beberapa pertanyaan tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui: 1) Tersedianya media yang layak digunakan untuk pembelajaran teks Anekdote pada kelas X SMA yaitu *flash* tiga dimensi, 2) Respon peserta didik terhadap pengembangan media *Flash* tiga dimensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk pembelajaran teks Anekdote pada kelas X SMA, 3) Tersedianya media *flash* tiga dimensi yang efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar anekdot kelas X SMA.

Penulis membuat sistematika penulisan, yang bertujuan untuk memudahkan membaca tesis ini. Sistematika penulisan ini bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami isi tesis dan mencari bab atau subbab yang dibutuhkan. Penyusunan laporan terdiri dari bab dan sub-subbab yang tersistem.

Bab I berisi pendahuluan, yang terdiri dari sub-subbab yang menyertai, dari mulai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, keterbatasan pengembangan, definisi istilah, dan sistematika isi tesis. Bab II Kajian teoritik, menjelaskan tentang kajian pustaka terkait dengan topik penelitian yang menekankan pada pengembangan materi teks Anekdote, penjelasan gentang *Flash* tiga dimensi serta hakikat dari belajar dan hasil belajar. Kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan kurikulum 2013 lebih menekankan pada aktifitas peserta didik melalui lima langkah kegiatan pembelajaran, yaitu mengamati, menanya mengumpulkan data, menalar, mengkomunikasikan, dan bisa ditambah dengan mencipta.

Bab III Metodologi Penelitian, bagian ini menjelaskan secara rinci metode penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan yang dipaparkan pada bab ini diuraikan secara rinci lankaah-langkah dan prosedur tahapan pengembangan terhadap produk yang dihasilkan, yaitu media pembelajaran materi teks Anekdote.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, memaparkan semua proses penelitian dan pengembangan, dimulai dari analisis kebutuhan produk, desain produk awal, revisi produk, penilaian kelayakan produk dari ahli materi, bahasa, dan ahli evaluasi. Penilaian kelayakan produk yang memenuhi kriteria dari pengguna guru Bahasa Indonesia dan ahli desain grafis, serta penilaian produk dari pengguna yaitu peserta didik. Efektivitas penggunaan produk terhadap kemampuan dan motivasi belajar peserta didik dinilai melalui analisis data

kuantitatif dan analisis data kualitatif dengan menggunakan Uji t. Bab V berisi penutup yang terdiri dari subbab kesimpulan dan saran.

Penulis berharap semoga tesis ini dapat berguna bagi banyak orang dan menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran baik bagi penulis maupun orang lain. Selain itu penulis berharap hasil penelitian ini juga bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan secara umum.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur selalu terucap penulis atas karunia yang diberikan oleh Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul Pengembangan Media *Flash* Tiga Dimensi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Teks Anekdote Kelas X SMA.

Tesis ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister (S2) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Selain itu, tesis ini bertujuan untuk menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia.

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam menyusun tesis ini. Saran dan bimbingan telah penulis terima dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Furqonul Aziz, M.Pd., Direktur PPs Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan sebagai pembimbing tesis, yang telah dengan sabar memberi masukan dan saran dalam menyusun tesis ini.
2. Dr. H. Kuntoro, M.Hum., Dosen dan penguji tesis, yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, saran, pengarahan dan nasihat pada penulis dalam menyusun tesis ini.

3. Dr. Darajat, M.Ag., Dosen dan penguji tesis, yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, saran, pengarahan serta nasihat pada penulis dalam menyusun tesis ini.
4. Drs. Munggal Purnomo, Kepala SMA Islam T. Huda Bumiayu, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas tersusunnya tesis ini.

Penulis berharap dalam doa, semoga amal baik semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini mendapat balasan dari Allah SWT. Ucapan terima kasih tidak pernah berhenti penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini. Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat berguna bagi banyak orang dan menambah wawasan tentang penyusunan soal pilihan ganda baik bagi penulis maupun orang lain.

Purwokerto, 16 November 2016

Nur Eka Sari  
NIM. 130401024

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR DIAGRAM.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>9</b>
<b>C. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>9</b>
<b>D. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....</b>	<b>11</b>
<b>F. Keterbatasan Pengembangan .....</b>	<b>14</b>
<b>G. Definisi Istilah .....</b>	<b>14</b>
<b>H. Sistematika Isi Tesis .....</b>	<b>17</b>
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS.....</b>	<b>19</b>
<b>A. Deskripsi Konseptual .....</b>	<b>19</b>

1. Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flash</i> Tiga Dimensi .....	19
2. Menulis Teks Anekdote .....	31
3. Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Teks Anekdote .....	37
4. Program Animasi <i>Flash</i> .....	38
5. Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan .....	40
6. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar .....	41
B. Penelitian yang Relevan .....	44
C. Kerangka Berpikir .....	48
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>51</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	51
B. Metode Penelitian .....	54
C. Prosedur Pengembangan .....	55
D. Teknik Pengumpulan Data .....	57
E. Instrumen Penelitian .....	67
F. Teknik Analisis Data .....	76
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>80</b>
A. Kelayakan Media <i>Flash</i> Tiga Dimensi .....	80
B. Tanggapan Peserta Didik tentang Media <i>Flash</i> Tiga Dimensi.....	95
C. Efektivitas Media <i>Flash</i> Tiga Dimensi .....	100
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>105</b>
A. Simpulan .....	105
B. Saran .....	106
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>107</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rincian KI dan KD Teks Anekdote .....	12
Tabel 3.1 Tahapan-tahapan Pengumpulan Data.....	70
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Soal .....	72
Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas Soal .....	73
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal .....	74
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda .....	76
Tabel 3.6 Kriteria Uji Kelayakan Media .....	77
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Keterampilan.....	79
Tabel 3.8 Kriteria Tanggapan Guru dan Peserta Didik .....	79
Tabel 4.1 Hasil Penilaian oleh Tim Ahli Materi .....	82
Tabel 4.2 Hasil Penilaian oleh Tim Ahli Media .....	89
Tabel 4.3 Rekapitulasi Data Peserta Didik (Skala Besar) .....	96
Tabel 4.4 Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik Skala Kecil .....	102
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa .....	103

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Rangkaian Komponen Pembelajaran .....	22
---	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lokasi Penelitian .....	51
Gambar 3.2 Skema Prosedur Penelitian Pengembangan (R&D) .....	54
Gambar 3.3 Tahapan-Tahapan Pengembangan Media Flash Tiga Dimensi.....	56
Gambar 3.4 Tampilan Awal Produk .....	59
Gambar 3.5 Tampilan Menu .....	60
Gambar 3.6 Kompetensi Dasar .....	61
Gambar 3.7 Tampilan Materi .....	61
Gambar 3.8 Tampilan Evaluasi .....	62
Gambar 3.9 Tampilan Video .....	62
Gambar 3.10 Tampilan Halaman LKS .....	63
Gambar 3.11 Tampilan Halaman Penutup .....	64
Gambar 3.12 Skema Penelitian .....	67
Gambar 4.1 Contoh Tampilan Media Sebelum Revisi Ahli Media .....	84
Gambar 4.2 Contoh Tampilan Media Sesudah Revisi Ahli Media .....	85
Gambar 4.3 Contoh Tampilan Media Sebelum Revisi Ahli Media .....	86
Gambar 4.4 Contoh Tampilan Media Sesudah Revisi Ahli Media .....	86
Gambar 4.5 Contoh Video pembelajaran Teks Anekdote .....	87
Gambar 4.6 LKS yang Disertai Teks .....	88
Gambar 4.7 Contoh Tampilan Sebelum Revisi Ahli Materi .....	91
Gambar 4.8 Contoh Tampilan Setelah Revisi Ahli Materi .....	92
Gambar 4.9 Tampilan Awal Video .....	93

Gambar 4.10 Tampilan Awal Video Setelah Direvisi .....	93
Gambar 4.11 Revisi Icon Suara .....	94
Gambar 4.12 Revisi Sumber Teks .....	95
Gambar 4.13 Persiapan Peneliti memperkenalkan Media Uji Skala Kecil .....	100
Gambar 4.14 Uji Coba Skala Kecil .....	101



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Rincian Hasil Validasi Ahli Media .....	83
Diagram 4.2 Rincian Hasil Validasi Ahli Materi .....	90



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Data Kelas Eksperimen
- Lampiran 2 Data Kelas Kontrol
- Lampiran 3 Data Nilai UH Kelas Eksperimen Sebelum Menggunakan Media  
*Flash* Tiga Dimensi
- Lampiran 4 Data Nilai UH Kelas Kontrol
- Lampiran 5 Uji Normalitas Sampel Data Awal Kelas Kontrol
- Lampiran 6 Uji Normalitas Sampel Data Awal Kelas Eksperimen
- Lampiran 7 Uji t Nilai Kognitif
- Lampiran 8 Pedoman Wawancara Guru Bahasa Indonesia SMA
- Lampiran 9 Lembar Angket Tanggapan Guru (sebelum dikembangkan)
- Lampiran 10 Pedoman Wawancara Peserta Didik (sebelum dikembangkan)
- Lampiran 11 Lembar Angket Tanggapan Peserta Didik (sebelum dikembangkan)
- Lampiran 12 Rekapitulasi Angket Tanggapan Peserta Didik (sebelum  
dikembangkan)
- Lampiran 13 Lembar Angket Tanggapan Guru (setelah dikembangkan)
- Lampiran 14 Lembar Angket Tanggapan Peserta Didik (setelah dikembangkan)
- Lampiran 15 Rekapitulasi Angket Tanggapan Peserta Didik (setelah  
dikembangkan)
- Lampiran 16 Rubrik Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis dalam Membaca  
Teks
- Lampiran 17 Lembar Observasi Berpikir Kritis Kelas X.1
- Lampiran 18 Lembar Observasi Berpikir Kritis Kelas X.3

- Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (sebelum menggunakan media *flash* tiga dimensi)
- Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (setelah menggunakan media *flash* tiga dimensi)
- Lampiran 21 Analisis Uji Coba Instrumen
- Lampiran 22 Soal Pengetahuan
- Lampiran 23 Teks Anekdote yang Dibuat Tiga Dimensi
- Lampiran 24 Hasil menulis Teks Anekdote Peserta Didik
- Lampiran 25 Permohonan Validasi Media oleh Ahli Bahasa I
- Lampiran 26 Berita Acara Pelaksanaan Validasi Desain oleh Ahli Bahasa I
- Lampiran 27 Angket Validasi oleh Ahli Bahasa I
- Lampiran 28 Permohonan Validasi Media oleh Ahli Bahasa II
- Lampiran 29 Berita Acara Pelaksanaan Validasi Desain oleh Ahli Bahasa II
- Lampiran 30 Angket Validasi oleh Ahli Bahasa II
- Lampiran 31 Permohonan Validasi Media oleh Ahli Media I
- Lampiran 32 Berita Acara Pelaksanaan Validasi Desain oleh Ahli Media I
- Lampiran 33 Angket Validasi oleh Ahli Media I
- Lampiran 34 Permohonan Validasi Media oleh Ahli Media II
- Lampiran 35 Berita Acara Pelaksanaan Validasi Desain oleh Ahli Media II
- Lampiran 36 Angket Validasi oleh Ahli Media II
- Lampiran 37 Angket Peserta Didik Skala Kecil
- Lampiran 38 Surat Permohonan Ijin Penelitian
- Lampiran 39 Surat Keterangan Melakukan Penelitian

Lampiran 41 Buku Bimbingan Tesis

Lampiran 42 Artikel Tesis

