

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan landasan pembentukan pribadi yang unggul dan akhlak mulia bagi peserta didik pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif di tandai dengan adanya kurikulum.

Keberadaan kurikulum menjadi suatu tolak ukur pelaksanaan pendidikan sebuah negara. Kurikulum merupakan salah satu kerangka penting dalam pendidikan yang mempunyai fungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 tercatat sebagai perubahan ketiga selama era reformasi.

Perubahan kurikulum memberikan dampak perombakan total terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia, selain Matematika dan Sejarah. Kurikulum 2006 mata pelajaran bahasa Indonesia lebih mengajarkan pada keterampilan berbahasa dan bersastra, maka dalam Kurikulum 2013, bahasa Indonesia

sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar. Hal ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa kemampuan menalar peserta didik Indonesia masih sangat rendah. Dari studi *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2011, hanya 5% peserta didik Indonesia yang mampu memecahkan persoalan yang membutuhkan pemikiran, sedangkan sisanya 95% hanya sampai pada level menengah, yaitu memecahkan persoalan yang bersifat hafalan (Patria, 2013).

Mulyasa (2015: 99) menyebutkan tema kurikulum 2013 adalah menghasilkan insan Indonesia yang: produktif, kreatif, inovatif, efektif, melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa esensi dari kurikulum 2013 adalah inovasi dan akhlak yang menjadikan peserta didik berkarakter dan berdaya saing dalam segala hal. Peserta didik diharapkan menjadi subjek yang memiliki kemampuan secara aktif, kreatif dan berakhlak mulia. Peserta didik didorong untuk memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dijadikan bahan pembelajaran, dan berusaha keras mewujudkan ide-ide yang didapatnya. Untuk mencapainya peserta didik harus diubah *mindset*-nya dari yang semula peserta didik pasif menjadi peserta didik yang aktif. Oleh karena itu guru disarankan untuk memfasilitasi peserta didik dengan membuat suasana belajar yang menyenangkan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk selalu aktif dalam menemukan masalah dan menemukan ide

pemecahan masalah, serta membuat peserta didik terbuka akan informasi dan teknologi.

Dananjaya dalam Swestin (2014) menyebutkan ada empat konsep dasar pembelajaran berpusat pada peserta didik, antara lain yaitu: 1) pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya; 2) pengalaman aktivitas peserta didik harus bersumber/relevan dengan realitas sosial; 3) di dalam proses pengalaman ini peserta didik memperoleh inspirasi dari pengalaman yang menantang dan termotivasi untuk bebas berkarya, berprakarsa, kreatif, dan mandiri; dan 4) pengalaman proses pembelajaran merupakan aktivitas menyimpan, dan memproduksi informasi. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan inovatif, guru dapat meningkatkan potensi serta aktivitas belajar peserta didik. Hal ini merupakan tugas yang sangat penting bagi seorang pengajar sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tugas utama seorang pengajar adalah membimbing, mendidik serta melatih peserta didik dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif serta psikomotorik yang optimal sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan.

Seorang pengajar harus mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran, agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik yaitu menyampaikan pelajaran serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Dalam kegiatan pembelajaran pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau materi yang ditetapkan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Berbagai macam sumber pesan diantaranya pengajar, peserta didik, orang lain, penulis buku, produser media dan sebagainya.

Sumber daya pengajar menjadikan faktor menarik dalam pelaksanaan kurikulum 2013, pada kenyataannya membuat guru mengandalkan buku teks standar dari pemerintah yang masih membutuhkan revisi. Dampak yang ditimbulkan antara lain: a) kurangnya inovasi dari guru untuk merancang sebuah komponen pembelajaran yang menarik bagi peserta didik; b) guru hanya berpegang buku teks yang ada, karena tidak mau repot mencari sumber yang lebih *up to date*; c) tujuan pembelajaran peserta didik belum dapat tercapai seperti yang diharapkan. Fenomena ini tentu akan memacu guru untuk membuat inovasi dan rancangan menarik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia SMA.

Beberapa solusi yang dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA kurikulum 2013, antara lain yaitu: 1) guru menguasai Ilmu Teknologi (IT) sehingga mampu menciptakan sebuah inovasi pembelajaran yang menarik; 2) memenuhi sarana buku teks atau buku pendamping sebagai pengembangan buku teks dari pemerintah, sehingga

lebih banyak referensi dan informasi yang dapat digali dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA kelas X; 3) melakukan penelitian dan pengembangan komponen pembelajaran (metode, media atau bahan ajar) Bahasa Indonesia SMA kelas X.

Pembelajaran bahasa Indonesia untuk jenjang Pendidikan Menengah Kelas X disusun dengan berbasis teks, baik lisan maupun tulis, dengan menempatkan bahasa Indonesia sebagai wahana untuk mengekspresikan perasaan dan pemikiran.

Perasaan dan pikiran peserta didik dalam proses belajar-mengajar bisa disetting sekondusif mungkin sehingga peserta didik bisa mengikuti dengan baik. Guru mempunyai peran penting dalam mengatur strategi dalam pembelajaran. Seorang guru harus bisa menyesuaikan diri dan masuk ke dalam dunia peserta didik untuk membawa masuk ke dunia guru (dalam hal ini pembelajaran). Sehingga guru harus memiliki kemampuan inovatif dan profesional.

Wijaya dalam Saragih (2008) mengemukakan bahwa kemampuan profesional yang harus dimiliki guru dalam proses belajar mengajar adalah: (1) menguasai bahan; (2) mengelola program belajar mengajar; (3) mengelola kelas; (4) menggunakan media sumber; (5) menguasai landasan-landasan kependidikan; (6) mengelola interaksi belajar mengajar; (7) menilai prestasi peserta didik untuk kepentingan pengajaran; (8) mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan; (9) mengenal dan

menyelenggarakan administrasi sekolah; dan (10) memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil-hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran.

Kemampuan profesionalisme guru dalam pembelajara bahasa Indonesia, salah satunya dapat melalui pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks, keempat keterampilan dasar berbahasa diintegrasikan menjadi satu dengan sistem tematik.

Wijayanti, dkk (2015) menyatakan bahwa, pada Kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA/ MA terdapat beberapa kompetensi dasar tentang keterampilan memproduksi teks baik secara tulis maupun lisan. Salah satu kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum 2013 untuk Sekolah Menengah Atas adalah materi teks Anekdote. Anekdote bertujuan menceritakan suatu kejadian yang tidak biasa dan lucu. Teks Anekdote menjadi salah satu teks yang wajib dipelajari siswa. Hanya saja teks Anekdote baru dikenalkan mulai jenjang SMA/ MA/ SMK.

Pembelajaran materi teks Anekdote memberikan bukti bahwa, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal itu terlihat pada data ulangan harian pada materi teks Anekdote di SMA Islam T. Huda Bumiayu. Selain itu, pemahaman mengenai Anekdote masih belum dikuasai oleh peserta didik. Berdasarkan pengamatan awal penelitian, rendahnya nilai ulangan harian dan hasil keterampilan menulis, terlihat dari karangan Anekdote yang belum dapat menciptakan kesan bagi pembaca, bahkan masih ada peserta didik yang berusaha mendownload dari google.

Rendahnya hasil belajar pada peserta didik, membuat sebuah kesimpulan bahwa dalam pembelajaran membutuhkan teknik pembelajaran yang bervariasi, khususnya pada pembelajaran teks Anekdote yang tergolong materi baru dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik dan terlaksana secara optimal maka diperoleh pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran atau media pendidikan merupakan pengantar pesan, sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pengajar itu sendiri. Sebuah pesan dituangkan oleh pengajar atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non-verbal atau visual. Proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi itu disebut *encoding*. Dalam proses penyampaian pesan tersebut, pengajar sebagai fasilitator dapat menggunakan media pembelajaran.

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2009). Oleh karena itu, pemilihan media dalam proses belajar mengajar memiliki banyak jenisnya tinggal menyesuaikan antara tujuan pembelajaran dengan karakteristik media tersebut.

Beragam jenis media yang ada tersebut mengalami perkembangan yang pesat terutama dari segi penyajian yang semakin hari semakin inovatif. Dewasa ini pengembangan media pembelajaran disesuaikan

dengan kondisi pengajar dan peserta belajar, terutama respon dan kebutuhan peserta belajar. Peran media tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan pengajar kepada peserta didik saja akan tetapi media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat peserta didik. Perkembangan media pembelajaran di sekolah-sekolah tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sumber daya pengajar, fasilitas di sekolah, lingkungan tempat atau lokasi sekolah, dan lain-lain. Peneliti mencoba mengembangkan pembelajaran teks Anekdote dengan media *Flash* Tiga Dimensi.

Flash ini merupakan desain yang dikembangkan sedemikian rupa sehingga membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar Anekdote. *Flash* ini menyajikan secara sistematis, diantaranya yaitu kompetensi dasar yang akan dicapai, materi, contoh teks Anekdote, video Anekdote tiga dimensi, evaluasi dan LKS yang dapat digunakan sebagai bahan ulangan harian. Hal ini ditujukan agar guru melaksanakan pembelajaran pada materi teks Anekdote secara efektif dan efisien. Guru bisa membuat instrumen soal berupa kuis disajikan dengan *flash player*. Hasil pembuatan *software* ini akan lebih menarik perhatian peserta didik dan lebih menyenangkan. Pembuatan alat ukur hasil belajar ini juga sangat mudah dan simpel serta tidak memakan waktu dalam pengkoreksiannya. Aplikasi tersebut bisa menampilkan hasil belajar peserta didik segera setelah selesai mengerjakan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk

peserta didik SMA kelas X, khususnya dalam materi teks Anekdote yaitu Pengembangan media *Flash* tiga dimensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan teks Anekdote kelas X SMA (studi pengembangan di SMA Islam T. Huda Bumiayu).

B. Rumusan Masalah

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

1. Apakah pengembangan media *Flash* tiga dimensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia layak digunakan untuk pembelajaran teks Anekdote pada kelas X SMA?
2. Bagaimanakah respon/ tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media *Flash* tiga dimensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk pembelajaran teks Anekdote pada kelas X SMA?
3. Apakah pengembangan media *Flash* tiga dimensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar teks Anekdote kelas X SMA?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tersedianya media yang layak digunakan untuk pembelajaran teks Anekdote pada kelas X SMA yaitu *flash* tiga dimensi.

2. Mengetahui respon/ tanggapan 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 untuk meningkatkan hasil belajar anekdot kelas X SMA.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Anekdote merupakan materi yang baru dimana di dalamnya terdapat indikator untuk pencapaian hasil belajar yang maksimal, dengan menggunakan serangkaian bahasa tulis yang baik dan benar sehingga tercipta suatu cerita lucu dengan tujuan menghibur pembaca, yang memiliki struktur abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat mengemas materi dengan memanfaatkan Ilmu dan pengetahuan teknologi dengan pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran Anekdote di kelas X SMA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Meningkatkan IPTEK dan sarana dalam kreativitas untuk menggunakan, menyajikan dan mengembangkan media pembelajaran Anekdote.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah menjadi masukan untuk pengembangan kurikulum dan upaya sosialisai penggunaan media pembelajaran menggunakan program *flash* tiga dimensi yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan motivasi menulis anekdot kelas X SMA.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan media pembelajaran teks Anekdote ini adalah *flash* tiga dimensi. Media merupakan salah satu fasilitas yang digunakan oleh guru dalam mengarahkan peserta didik untuk memahami materi dan membangun kreativitas memproduksi sebuah teks Anekdote. Media *flash* tiga dimensi pada dasarnya adalah sebuah media yang dirancang menggunakan aplikasi *flash player* yang dibuat secara detail dengan bahasa dan karakter yang menarik bagi peserta didik.

Produk *flash* tiga dimensi ini menggunakan software Adobe Flash CS6 yang dimodifikasi oleh peneliti dan ahli pembuat animasi tiga dimensi, sehingga produk nantinya diharapkan memberikan fungsi dan manfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran teks Anekdote, salah satunya yaitu peserta didik dapat memproduksi teks Anekdote.

Produk pengembangan berupa media *flash* tiga dimensi teks Anekdot berpedoman pada kurikulum 2013 dan standar isi dari kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rincian KI dan KD Teks Anekdot

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<p>KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya</p>	<p>1.1 Mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannya sesuai dengan kaidah dan konteks untuk mempersatukan bangsa</p> <p>1.2 Mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannya sebagai sarana komunikasi dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi lisan dan tulis melalui teks Anekdot, laporan hasil observasi, prosedur kompleks, dan negosiasi</p>
<p>KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia</p>	<p>2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli, responsif, dan santun dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk membuat anekdot mengenai permasalahan sosial, lingkungan, dan kebijakan public</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku jujur, tanggung jawab, dan disiplin dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk menunjukkan tahapan dan langkah yang telah ditentukan</p> <p>2.5 Menunjukkan perilaku jujur,</p>

	peduli, santun, dan tanggung jawab dalam penggunaan bahasa Indonesia untuk memaparkan konflik sosial, politik, ekonomi, dan kebijakan publik
<p>KI3: Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>3.1 Memahami struktur dan kaidah teks Anekdote baik melalui lisan maupun tulisan</p> <p>3.2 Membandingkan teks Anekdote baik melalui lisan maupun tulisan</p> <p>3.3 Menganalisis teks Anekdote baik melalui lisan maupun tulisan</p> <p>3.4 Mengidentifikasi teks Anekdote secara lisan maupun tulisan</p> <p>3.5 Mengevaluasi teks Anekdote baik melalui lisan maupun tulisan</p>
<p>KI 4: Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p>	<p>3.1 Menginterpretasi makna teks Anekdote baik secara lisan maupun tulisan</p> <p>3.2 Memproduksi teks Anekdote baik secara lisan maupun tulisan</p> <p>3.3 Menyunting teks Anekdote sesuai dengan struktur dan kaidah teks baik secara lisan maupun tulisan</p> <p>3.4 Mengabstraksi teks Anekdote baik secara lisan maupun tulisan</p> <p>3.5 Mengonversi teks Anekdote ke dalam bentuk yang lain sesuai dengan struktur dan kaidah teks baik secara lisan maupun tulisan</p>

F. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media ini menghasilkan sebuah produk berupa *flash* tiga dimensi yang menunjang pembelajaran teks Anekdote. Meskipun demikian, media tersebut masih memiliki keterbatasan, di antaranya, media hanya mengembangkan satu tema saja yaitu teks Anekdote yang terdiri dari 16 Kompetensi Dasar yang ada pada standar isi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA kurikulum 2013, pengembangan media ini belum sampai tahap diseeminasi, dan animasi dalam *flash* tiga dimensi yang mengambil dari teks Anekdote masih belum mulus dalam hal editan gambarnya.

G. Definisi Operasional

Untuk mempertegas ruang lingkup permasalahan serta agar penelitian menjadi lebih terarah maka istilah-istilah dalam judul penelitian ini diberi batasan, yaitu:

1. Pengembangan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan, pembangunan secara bertahap dan teratur, dan yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki (Kamus Bahasa Indonesia offline).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu perilaku untuk menjadikan sesuatu ke arah yang lebih baik. Dalam penelitian dimaksudkan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* yang digunakan sebagai alternatif model pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Disimpulkan bahwa hakikat media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai target.

3. Flash

Wikipedia (diakses bulan September 2015) memberikan pengertian bahwa *Adobe Flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *flash* adalah program yang dapat membuat suatu animasi (animation) gambar yang bisa bergerak baik itu secara 2D, 3D ataupun 4D.

4. Teks Anekdote

Anekdote adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kajian yang sebenarnya.

Anekdote yang dimaksud berbeda dengan catatan anekdot. Catatan anekdot adalah jurnal kegiatan harian yang digunakan untuk mencatat kegiatan anak selama melakukan kegiatan setiap harinya. Catatan anekdot memungkinkan untuk mengetahui perkembangan anak, sedangkan anekdot merupakan cerita lucu atau menggelitik yang bertujuan memberikan suatu pelajaran tertentu kepada pembaca.

5. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar

Sudjana (2005) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan proses interaksi seseorang dengan lingkungannya, sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku. Sedangkan hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentis atau terpisah, melainkan komprehensif.

H. Sistematika Isi Tesis

Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang yang memuat fenomena, permasalahan dan pentingnya dilaksanakan penelitian ini. Rumusan masalah memaparkan permasalahan yang akan diteliti. Tujuan penelitian menjelaskan harapan yang diinginkan dari hasil penelitian. Manfaat penelitian menguraikan penjelasan tentang fungsi, peran dan kegunaan hasil dari penelitian. Spesifikasi produk yang diharapkan memaparkan jenis produk yang dikembangkan. Keterbatasan pengembangan memuat hal-hal yang membatasi penelitian dan pengembangan produk. Definisi istilah berisi penggunaan istilah yang digunakan pada judul tesis.

Bab II Kajian teoritik, menjelaskan tentang kajian pustaka terkait dengan topik penelitian yang menekankan pada pengembangan materi teks Anekdote, penjelasan tentang *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 langkah-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 Penutup, menjelaskan simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan serta saran yang berupa rekomendasi dari penelitian ini.

