

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Konseptual

Bagian kajian teoretik merupakan kajian pustaka yang akan membahas secara konseptual. Hal yang terkait dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran *Flash* Tiga Dimensi

a. Pengembangan

Setyosari (2010: 197) mengemukakan pengertian pengembangan secara umum, yang mempunyai arti pertumbuhan, perubahan secara perlahan, dan perubahan secara bertahap.

Sugiyono (2013: 407) mendefinisikan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Sukmadinata (2013: 164) mengemukakan bahwa Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

Produk tersebut tidak selalu harus berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau

laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll. (Sukmadinata, 2013: 164-165)

Sukmadinata (2013: 166) juga menjelaskan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.

Hal itu sama seperti yang diungkapkan Semiawan (2007: 181) R & D merupakan perbatasan dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif dan terutama dimaksudkan menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktek pendidikan.

Simpulan yang dapat dirumuskan, bahwa Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau cara yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan dengan menguji keefektifan produk tersebut.

b. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2009: 3) mengemukakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Sadiman (2009: 7) menyatakan bahwa, “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

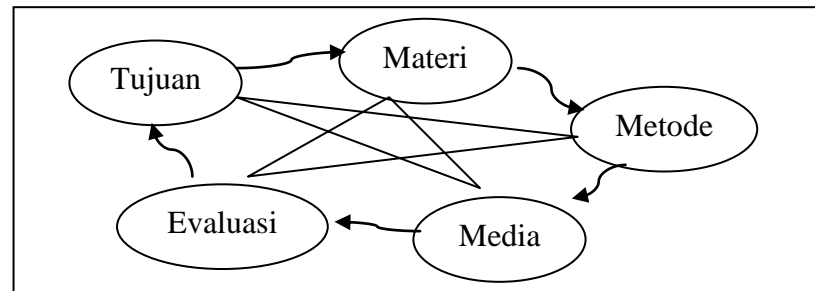
Anitah (2011) dalam Wardoyo (2013: 53) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran mengandung informasi yang akan disalurkan oleh *sender* (pengirim) kepada *receiver* (penerima) pesan.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi agar dapat dimengerti dan diterima dengan baik oleh penerima.

c. Kedudukan Media dalam Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan sebuah rangkaian rantai yang tidak terputus, karena di dalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komponen dalam proses pembelajaran antara lain, meliputi tujuan pembelajaran, materi, metode, media, dan evaluasi. Rangkaian komponen

pembelajaran yang saling berkaitan erat dan merupakan satu kesatuan, dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1. Rangkaian Komponen Pembelajaran

Berdasarkan bagan di atas dapat dijelaskan bahwa proses perencanaan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan.

Usaha untuk mengarahkan pencapaian tujuan pembelajaran ditunjang oleh penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik komponen penggunaannya. Setelah itu guru menentukan alat dan melaksanakan proses evaluasi. Hasil dari evaluasi akan digunakan sebagai tolak ukur dalam pelaksanaan kegiatan, apabila ternyata hasil belajar peserta didik rendah, maka perlu dirumuskan faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik. Khususnya dalam penggunaan media pembelajaran, apabila hasil belajar dengan media yang disajikan oleh guru kurang memuaskan, maka perlu ditinjau ulang sehingga tujuan pembelajaran benar-benar tercapai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya media pembelajaran atau media pembelajaran memiliki kedudukan penting dalam proses pembelajaran, guna menjadikan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sangat banyak sekali, antara lain dapat memberikan penjelasan materi secara logis dan jelas, baik media pembelajaran berupa gambar, foto, video, film, CD interaktif, komputer, miniatur, dan sebagainya. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, dalam hal ini sesuai dengan dikemukakan oleh Arsyad (2009: 25) bahwa “ media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Sudjana dan Rivai (1992: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2009: 21) ada delapan dampak positif penggunaan media pembelajaran di kelas, antara lain sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana saja.
7. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari dan proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, misalnya guru sebagai konsultan atau penasehat peserta didik.

Dari uraian dan pendapat dari para ahli di atas, dapatlah disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi dan memberikan pesan yang sesuai tujuan kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran akan mempermudah proses mentrasfer materi, meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan sikap senang terhadap materi pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan media pembelajaran,

memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan dan minat belajarnya.

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Arsyad (2009: 29) “dalam perkembanganya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi”. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. “Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif”. (Seel & Richey, 1994 dalam Arsyad 2009: 29).

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2009:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain, buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Wardoyo (2013: 54) dilihat dari alat indra penerima, media pembelajaran dibedakan menjadi tiga jenis yaitu media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, media pembelajaran audiovisual.

(1) Media Pembelajaran Visual

Media visual dibagi menjadi dua, antara lain sebagai berikut:

a) Media yang Tidak Diproyeksikan

- 1) Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.
- 2) Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.
- 3) Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah: gambar/

foto, sketsa diagram atau skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme.

- 4) Gambar atau chart: menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu gambar mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam gambar sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, berbasis, atau lambang verbal.
 - 5) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari pertumbuhan.
- b) Media Proyeksi
- 1) Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (Overhead transparency/OHT) dan perangkat keras (Overhead projector/OHP).
 - 2) Film bingkai/slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2X2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya

adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide.

(2) Media Pembelajaran Audio

Media audio dibagi menjadi dua, antara lain sebagai berikut:

a) Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.

b) Kaset-Audio

Kaset-audio adalah kaset pita yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

(3) Media Audio-visual

Media Audio-visual dibagi menjadi dua, antara lain sebagai berikut:

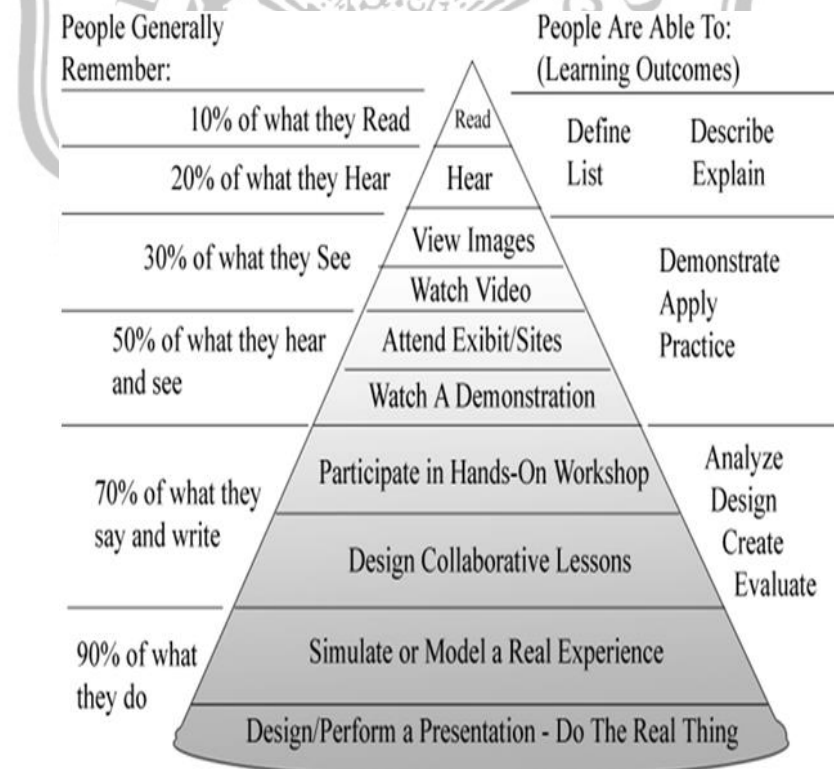
a) Media video

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.

b) Media Komputer

Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

Edgar Dale dalam Arsyad (2009: 11) yang mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit hingga hal yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of Experience*), berikut gambar pembelajaran Audio-visual.



Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

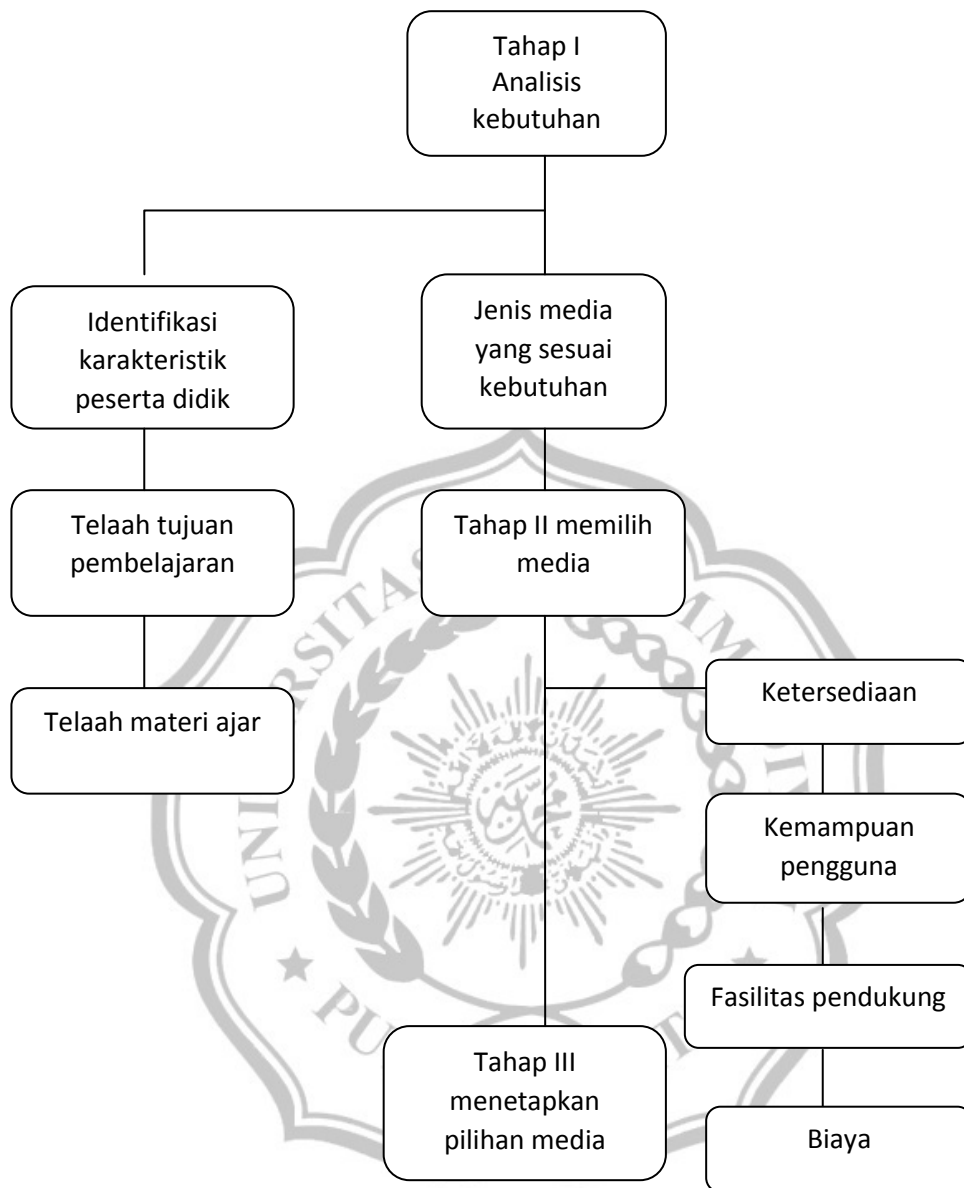
Menurut Edgar Dale, secara umum media mempunyai kegunaan:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sehingga dapat kita simpulkan bahwa media sangat berguna dalam dunia pendidikan yaitu sebagai sarana menyampaikan pesan, meningkatkan motivasi belajar, dan memberikan stimulus dalam proses menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

f. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media. Berikut disajikan oleh Wardoyo (2013: 74), langkah-langkah prosedur pemilihan media pembelajaran:



Bagan 2.2 Langkah-langkah prosedur pemilihan media pembelajaran.

2. Menulis Teks Anekdote

a) Hakikat Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang

menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa (Tarigan, 1986: 21).

Pada prinsipnya fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir, juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman. Menulis adalah suatu bentuk berpikir, tetapi justru berpikir bagi membaca tertentu dan bagi waktu tertentu (Tarigan, 1986: 22).

Sehubungan dengan tujuan penulisan suatu tulisan, maka tujuan menulis menurut Hugo Hartig (melalui Tarigan, 1986: 24) adalah: 1) tujuan penugasan, yakni penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri, 2) tujuan altruistik, yakni penulis menulis untuk menyenangkan para pembaca, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu, 3) tujuan persuasif, bertujuan meyakinkan para pembaca tentang gagasan yang diutarakan, 4) tujuan informasional, bertujuan memberi informasi atau keterangan atau penerangan kepada pembaca, 5) tujuan pernyataan diri, bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada

para pembaca, 6) tujuan kreatif, bertujuan untuk mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian, dan 7) tujuan pemecahan masalah, bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca (Hipple melalui Tarigan, 1986).

b) Teks Anekdote

Menurut Kosasih (2010:189) anekdot merupakan cerita lucu atau menggelitik yang bertujuan memberikan suatu pelajaran tertentu. Kisahnya biasanya melibatkan tokoh tertentu yang bersifat faktual atau terkenal.

Mahsun (2014: 1) mengemukakan teks adalah satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial, baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berpikir yang lengkap. Selain itu, karena teks digunakan untuk pernyataan suatu kegiatan sosial dengan struktur berpikir yang lengkap, maka setiap teks memiliki struktur tersendiri. Sementara, tujuan sosial yang akan dicapai setiap manusia beragam, maka akan muncul beragam jenis teks dengan struktur teks atau struktur berpikirnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002), anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Pada buku siswa (wajib) yang berjudul bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik (2014: 99), anekdot ialah cerita singkat yang

menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Selain itu, anekdot merupakan cerita rekaan yang tidak harus didasarkan pada kenyataan yang terjadi di masyarakat, partisipan atau pelaku di dalamnya pun tidak harus orang penting. Teks anekdot juga berisi peristiwa yang membuat perasaan jengkel atau konyol, dimana perasaan tersebut merupakan krisis yang ditanggapi dengan reaksi dari pertentangan antara nyaman dan tidak nyaman, puas dan frustrasi, serta tercapai dan gagal.

Anekdot merupakan salah satu genre sastra yang biasanya untuk merefleksikan diri maupun isu-isu yang tengah hangat dan menjadi fenomena di lingkungan kehidupan bermasyarakat. Menurut Mahsun (2014: 23), teks anekdot merupakan genre sastra yang termasuk dalam jenis teks tunggal. Slade (melalui Hyland, 2002: 16) mengemukakan bahwa anekdot itu terdiri dari (abstrak) orientasi, krisis, reaksi (koda). Ada tiga hal yang harus dipahami oleh guru, yaitu:

(a) Tujuan Komunikatif

Jenis teks ini sangat efektif untuk mengemas informasi yang berupa cerita tentang suatu kejadian konyol di masa lalu. Hal ini dimaksudkan untuk mengajak para pembaca berbagi emosi. Karena bersifat konyol, pada dasarnya anekdot memiliki karakter lucu (Pardiyono, 2007: 292).

(b) Struktur Retorik

Anekdote memiliki elemen teks yang disusun secara retorik: judul, abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Pardiyono (2007: 292) menjelaskan mengenai mengenai unsur-unsur struktur retorik anekdot, antara lain sebagai berikut.

- a. Judul berbentuk frase yang berisi satu topik kejadian di masa lalu untuk dibagikan dengan para pembaca.
- b. Abstrak sangat umum berupa suatu pernyataan retorik atau pernyataan yang berupa eklamasi. Bagian abstrak adalah bagian yang bisa menentukan apakah para pembaca tertarik secara emosional untuk melakukan sharing.
- c. Orientasi berisi pengantar cerita, atau latar cerita.
- d. Krisis berisi pemaparan kejadian puncak atau insiden yang merupakan inti dari kekonyolan cerita atau kekonyolan kejadian.
- e. Reaksi berisi reaksi atau tindakan solusi yang diambil atau dilakukan oleh penulis untuk mengatasi atau menyelamatkan diri dari insiden tersebut.
- f. Koda adalah penutup cerita yang merupakan akhir atas insiden tersebut.

(c) Kaidah Kebahasaan

Menurut Pardiyono (2007), teks anekdot banyak mempergunakan kalimat deklaratif dan pernyataan kausal pada bagian abstrak. Penggunaan bentuk lampau sangat dominan karena anekdot berisi suatu paparan cerita atau kejadian konyol di masa lalu. Penggunaan konjungsi sudah pasti

diperlukan untuk menunjukkan urutan kejadian. Berikut uraian mengenai ciri kebahasaan dalam teks anekdot.

a. Teks anekdot menggunakan kalimat deklaratif

Kalimat deklaratif adalah kalimat yang isinya hanya meminta pendengar atau yang mendengar kalimat itu untuk menaruh perhatian saja, tidak usah melakukan apa-apa, sebab maksud si pengujar hanya untuk memberi tahukan saja (Chaer & Agustina, 2010: 50). Austin (melalui Chaer & Agustina, 2010: 51) membedakan kalimat deklaratif berdasarkan maknanya menjadi kalimat konstatif dan kalimat performatif. Kalimat konstatif adalah kalimat yang berisi pernyataan belaka, sedangkan kalimat performatif adalah kalimat yang berisi perlakuan.

b. Teks anekdot menggunakan pernyataan kausal

c. Teks anekdot menggunakan bentuk kalimat lampau

d. Teks anekdot menggunakan konjungsi

Konjungsi adalah kata atau gabungan kata yang berfungsi menghubungkan bagian ujaran yang mungkin berupa kata dengan kata, frase dengan frase, klausa dengan klausa, maupun kalimat dengan kalimat. Umpamanya kata-kata dan, sedangkan, dan meskipun pada kalimat-kalimat berikut adalah sebuah konjungsi (Chaer, 1990: 53)

- 1) Kami berjuang untuk nusa dan bangsa.
- 2) Tamu sudah banyak yang datang sedangkan beliau belum muncul juga.
- 3) Meskipun kami melarat, kami tidak mau melakukan pekerjaan itu.

Ada dua macam konjungsi yaitu konjungsi intrakalimat dan konjungsi antarkalimat. Konjungsi intrakalimat berfungsi menghubungkan kata dengan kata, frase dengan frase, atau klausa dengan klausa yang berada di dalam sebuah kalimat. Konjungsi antarkalimat adalah kata atau gabungan kata yang menghubungkan kalimat dengan kalimat atau paragraf dengan paragraf berikutnya (Chaer, 1990: 53-56).

3. Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Teks Anekdotal

Strategi pembelajaran atau model pembelajaran selalu berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peserta didik bukan sekedar menguasai materi pelajaran, tetapi bagaimana mengembangkan gagasan dan ide melalui bahasa verbal.

Berpikir kritis adalah sebuah usaha untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan, menganalisis asumsi-asumsi. Berpikir kritis diterapkan kepada peserta didik untuk belajar memecahkan masalah secara sistematis, inovatif, dan mendesain solusi yang mendasar. Dengan berpikir kritis peserta didik mampu menganalisis apa yang mereka pikirkan, mensintesis informasi, dan menyimpulkan.

Hal ini juga dikemukakan oleh Pujiono (2012), yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk menyaring dengan cerdas, ceria dan bertanggung jawab segala macam informasi yang belum tentu baik dan teruji. Kebenarannya. Sehingga peserta didik mampu menganalisis sampai dengan menyimpulkan materi yang dipelajari.

Nurhadi dalam Pujiono menyatakan ada 6 komponen berpikir kritis dalam literasi membaca, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan mengingat dan mengenali (ide pokok, gagasan, dan sebab akibat).
2. Kemampuan menginterpretasi (menafsirkan dan membedakan fakta-fakta).
3. Kemampuan mengaplikasi konsep (menerapkan konsep).
4. Kemampuan menganalisis (mengklasifikasi, membandingkan).
5. Kemampuan: membuatsintesis (simpulan, mengorganisasi dan meringkas).
6. Kemampuan menilai (kebenaran, relevansi, keselarasan, dan keakuratan).

4. Program Animasi *Flash*

Wibowo (2015: 02) mengemukakan bahwa, *Flash* atau *Adobe Flash* merupakan program pengolahan animasi. Program ini memiliki banyak fungsi, diantaranya yaitu membuat animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game pendukung animasi pada halaman website, hingga dapat digunakan dalam pembuatan film animasi.

Multimedia interaktif dengan animasi komputer untuk pembelajaran diantaranya media audio-visual untuk keperluan pembelajaran mulai ditekuni. Stimulus visual yang menyertai suara menjadikan pembelajaran konsep-konsep menjadi terjelaskan secara konkret. Komputer sebagai alat bantu pembelajaran telah lama dikenal dan dikembangkan. Istilah-istilah CAI (Computer-aided Intruction), CBL (Computeraided Learning), CBT (Computer-based Training)

telah menjadi bagian dari kosa kata para ahli teknologi pembelajaran sejak tahun 1980-an.

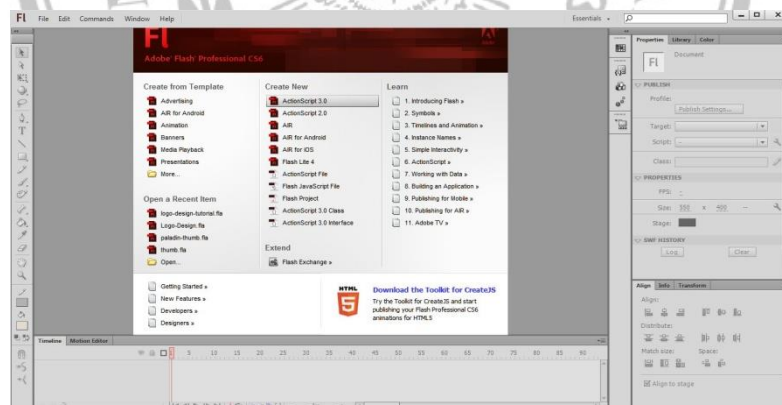
Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penyajian informasi grafik, suara dan gambar dan teks yang memungkinkan dibuat audio visual yang bersifat interaktif. Multimedia adalah istilah teknik penyampaian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar maupun video. Bahan-bahan ajar maupun informasi multimedia juga banyak didistribusikan melalui *compact disk* (CD). Banyak multimedia dalam bentuk CD memerlukan program khusus untuk penyajian informasinya. Program khusus tersebut disertakan dalam CD untuk di pasang dikomputer pemakai. Kemudian dalam bentuk CD akan ditampilkan tayangan yang sudah diformat dalam bentuk animasi. Materi yang sudah dibuat dalam format tayangan animasi, akan terkesan lebih hidup, konkrit karena sesuai dengan contoh yang ada dan menarik ditambah dengan efek suara dan gambar. Animasi flash secara tepat telah menjadi suatu teknologi pilihan untuk pembuatan animasi-animasi yang dinamis dan interaktif. Selain itu juga digunakan untuk pembuatan isi dari multimedia, pembuatan animasi untuk kebutuhan halaman web, dan kebutuhan-kebutuhan lainnya seperti untuk kebutuhan proses pembelajaran. Beberapa faktor yang mempunyai kontribusi besar pada teknologi yang membuat animasi flash menjadi populer adalah: (1) Format *swf* yang dapat mengompres film gambar dan suara, termasuk format *vector*, dan *scaleable* grafik dengan ukuran file yang sangat kecil; (2) *Flash player* mempunyai kemampuan streaming yang dapat menjalankan *preloading image*

dan suara ke dalam *cache browser* pengunjung dan mempunyai kemampuan untuk men-stream animasi dan saat animasi dijalankan tanpa membuat pengunjung menunggu untuk melihat animasi tersebut sampai download selesai.

5. Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan

a. Adobe Flash CS6

Adobe Professional CS6 telah membuktikan dirinya sebagai program animasi dua dimensi berbasis *vector* dengan kemampuan professional. Dalam perkembangannya, *Adobe Flash* selalu melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. *Adobe Flash Professional CS6* menghadirkan fitur-fitur baru yang menjadikan *flash* semakin diakui sebagai program yang handal.



Gambar 2.2 Tampilan Interface Adobe Flash Profesional CS6

Perangkat lunak yang diperlukan untuk membuat aplikasi ini antara lain:

(a) *Microsoft Windows XP* atau *Windows 7* sebagai Sistem Operasi.

- (b) **Adobe Flash Professional CS6** sebagai software untuk membuat aplikasi.
- (c) *Java™ Runtime Environment 1.6* (biasanya sudah tersedia di OS/Included).

6. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Daryanto (2013: 2) mendefinisikan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian (Suyono 2011: 9).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses interaksi seseorang dengan lingkungannya, sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku. Banyak yang beranggapan bahwa belajar harus dalam bangku formal, yang dalam hal ini adalah sekolah.

Banyak mitos mengenai belajar yang mengakar pada masyarakat. Ronald Gross (dalam Suyono, 2011: 11) menyebutkan beberapa mitos tentang belajar, yaitu:

- a. Belajar itu membosankan, merupakan kegiatan yang tidak menyenangkan;
- b. Belajar hanya terkait dengan materi dan ketrampilan yang diberikan sekolah;
- c. Pembelajar harus pasif, menerima dan mengikuti apa yang diberikan guru;
- d. Di dalam belajar, si pembelajar di bawah perintah dan aturan guru;
- e. Belajar harus sistematis, logis, dan terencana;
- f. Belajar harus mengikuti seluruh program yang telah ditentukan.

Mitos tersebut tidak sepenuhnya salah, karena dilandasi oleh fakta di sekolah yang mengacu pada hal tersebut. Oleh sebab itu, perlu diciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga keberhasilan dalam pembelajaran bisa tercapai.

b. 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. Sutratinah Tirtonegoro (2001) mengemukakan hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan

dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu. Benyamin Bloom (dalam Sudjana 2005) mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud yaitu : 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) aplikasi, 4) analisis, 5) sintesis, dan 6) evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks, yaitu : 1) *receiving* (penerimaan), 2) *responding* (jawaban), 3) *valuing* (penilaian), 4) organisasi, dan 5) internalisasi nilai. Sedangkan hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu : 1) gerakan refleks atau keterampilan pada gerakan yang tidak sadar, 2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, 3) kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain, 4) kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan,

keharmonisan dan ketepatan, 5) gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, dan 6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Tohirin (2006) mengungkapkan seseorang yang berubah tingkat kognitifnya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Sudjana 2005).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran, dewasa ini sudah banyak dilakukan oleh mahasiswa dalam penyusunan tesis. Beberapa penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan Dsk.Kt. Marta Sari Dewi, dkk (2014) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP. Jenis penelitian

yang digunakan adalah penelitian pengembangan, dengan menggunakan model pengembangan LUTHER yang memiliki enam tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII-C dan VIII-D SMP Negeri 1 Gianyar. Data validasi uji ahli isi bidang studi, ahli media, ahli desain, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan diperoleh dengan menggunakan angket. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Hasil evaluasi ahli isi sebesar 91,11% berada pada kualifikasi baik. Hasil evaluasi ahli media sebesar 92% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain sebesar 78% berada pada kualifikasi baik. Hasil uji perorangan sebesar 92,30 % berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil sebesar 83,6% berada pada baik. Hasil uji lapangan sebesar 82,74% berada pada kualifikasi baik. Penghitungan hasil belajar secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 45,72. Harga t tabel taraf signifikansi 5% adalah 2,000. Jadi harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media (62,09) dan (86,77) setelah menggunakan media sehingga terdapat peningkatan hasil belajar.

Penelitian lain dilakukan oleh Idrus Nasinha, dkk (2012) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Tayangan Acara Televisi untuk Siswa Kelas VIII, hal tersebut dapat dilihat pada hasil uji coba pada ahli materi, tujuan pembelajaran memperoleh nilai 100%, penyajian materi pada media memperoleh nilai 64,2%, kemanfaatan media untuk pembelajaran memperoleh nilai 75%. Nilai keseluruhan yang diperoleh ketika uji coba pada ahli materi, media yang dikembangkan memperoleh nilai 68,3% yang merupakan kriteria cukup baik dan layak digunakan. Hasil uji coba pada praktisi, media yang dikembangkan dari segi tujuan pembelajaran memperoleh nilai 100%, penyajian materi 98%, kemanfaatan 100%, dengan nilai keseluruhan yakni 98,8%. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari praktisi, media yang dikembangkan termasuk sangat baik dan layak digunakan untuk pembelajaran menulis puisi. Uji coba selanjutnya yakni uji coba terhadap ahli media. Hasil uji coba pada ahli media, kemenarikan media memperoleh nilai 91,7%, penyajian materi 85,7%, kemanfaatan media memperoleh nilai 87,5%, dengan nilai keseluruhan 88,3%. Berdasarkan hasil tersebut, media yang dikembangkan termasuk sangat baik dan layak untuk digunakan. Respon yang baik juga diberikan ketika uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan dengan melibatkan siswa kelas VIII E MTs Negeri Blitar. Pada uji coba kelompok kecil, tujuan pembelajaran memperoleh nilai 97,5%, kemenarikan media 84,7%, penyajian materi 92,3%, kemanfaatan media 91,7%, dengan nilai keseluruhan

91,2%. Berdasarkan penilaian pada saat uji coba kelompok kecil, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sangat baik dan layak digunakan. Uji coba yang terakhir yakni uji coba lapangan melibatkan siswa kelas VIII F MTs Negeri Blitar. Hasil uji coba lapangan pada aspek tujuan pembelajaran memperoleh nilai 84,6%, kemenarikan media 86,2%, penyajian materi 85,7%, kemanfaatan 85,8%, dengan nilai keseluruhan 85,8%. Berdasarkan hasil yang diperoleh ketika uji coba lapangan, media yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik dan layak digunakan untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan terhadap ahli materi, praktisi, ahli media, dan siswa media yang dikembangkan memperoleh nilai 86,5%. Berdasarkan hasil nilai tersebut, media yang dikembangkan termasuk sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menulis puisi. Media yang dikembangkan selain mendapatkan penilaian, juga memperoleh saran dari ahli materi, ahli media, dan siswa ketika uji coba dilakukan. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, media yang dikembangkan mendapatkan saran dan masukan dari subjek coba. Saran yang diberikan oleh subjek coba digunakan untuk memperbaiki media yang telah dikembangkan. Saran yang diberikan yaitu penambahan contoh puisi, ukuran huruf yang masih kecil pada bagian tertentu, penambahan tombol bantuan, suara musik yang terlalu keras, dan gambar latar belakang.

Merujuk dari hasil penelitian tersebut, maka penelitian ini mengangkat metode penelitian dan pengembangan. Beberapa perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sebagai berikut: untuk subjek penelitian merupakan siswa SMA kelas X SMA, sedangkan penelitian di atas menggunakan subjek siswa SMP, jenis kurikulum KTSP sedangkan penelitian ini kurikulum 2013, penelitian fokus satu KD sedangkan penelitian ini satu tema, aspek yang dibahas dalam penelitian ini adalah kemampuan dan motivasi peserta didik.

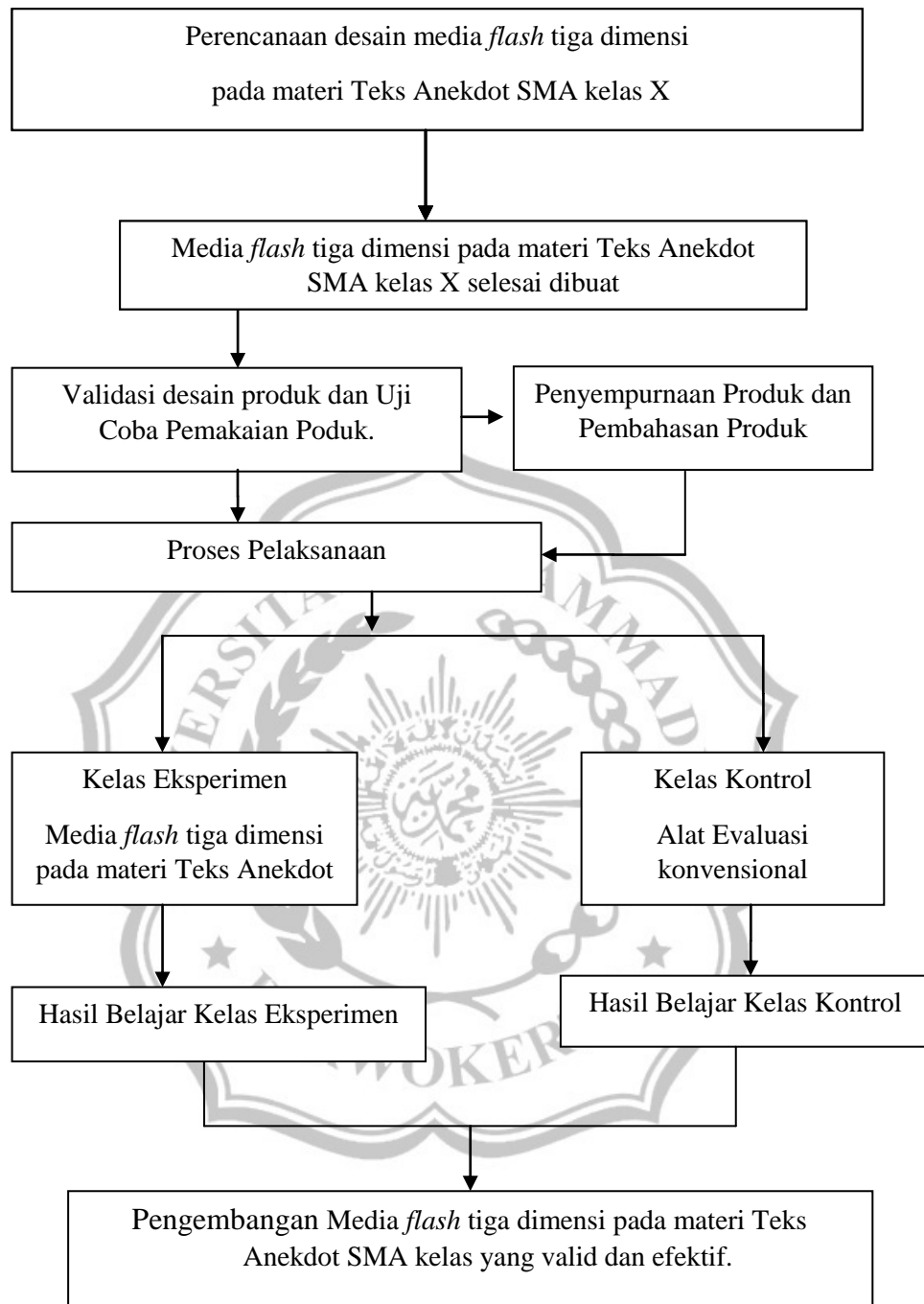
C. Kerangka Berpikir

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan karena adanya suatu permasalahan dalam pembelajaran teks anekdot. Permasalahan tersebut melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran *flash* tiga dimensi. Proses penggunaan media diharapkan mampu membuat peserta didik berpikir ilmiah dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan seperti yang diamanahkan dalam kurikulum 2013.

Penggunaan media *flash* tiga dimensi dalam pembelajaran teks anekdot diharapkan terjadi perubahan terhadap kemampuan dan motivasi peserta didik. Dimana peserta didik diarahkan menuju pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Dengan media tersebut diharapkan pembelajaran dapat meningkatkan kecepatan pemahaman pada peserta didik, sehingga peserta didik bertambah kreatif dan hasil belajar meningkat.

Berikut adalah skema kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.9 kerangka berfikir

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010: 110)

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_0 : rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan media *flash* tiga dimensi sama dengan rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan alat evaluasi konvensional.

H_1 : rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan media *flash* tiga dimensi lebih baik daripada rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan alat evaluasi konvensional.

