



**PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGINTEPRETASI MAKNA
TEKS CERITA ULANG BIOGRAFI BERBASIS *FLASH*
UNTUK KELAS XI SMA/SMK/MA**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Ema Septiani

NIM : 2101411003

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

SARI

Septiani, Ema. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengintepretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi Berbasis Flash untuk Kelas XI SMA/SMK/MA*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Ida Zulaeha, M.Hum. Pembimbing II: Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.

Kata kunci: media berbasis *flash*, teks cerita ulang biografi, dan mengintepretasi makna teks.

Mengintepretasi makna teks cerita ulang biografi berhubungan dengan bagaimana seseorang mengaitkan suatu teks dengan faktor-faktor ekstrinsik, seperti pertimbangan biografi, sejarah, politik, atau agama. Keterampilan ini membutuhkan ketelitian siswa untuk mendalami makna teks. Media pembelajaran berupa teks belum mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran mengintepretasi makna teks cerita ulang biografi. Untuk itu diperlukan media pembelajaran inovatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga siswa dapat berperan aktif dan mandiri. Pengembangan media pembelajaran mengintepretasi makna teks cerita ulang biografi perlu dilakukan untuk membuat siswa semangat belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Masalah penelitian ini adalah (1) bagaimanakah kebutuhan pengembangan media pembelajaran mengintepretasi makna teks cerita ulang biografi berbasis *flash*; (2) bagaimanakah karakteristik media; (3) bagaimanakah kelayakan media; dan (4) bagaimanakah implementasi media. Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* dalam pembelajaran mengintepretasi makna teks cerita ulang biografi, (2) mengetahui karakteristik media, (3) mengetahui kelayakan media, dan (4) mengetahui implementasi media.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D), dengan langkah (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; dan (6) uji coba produk. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, angket, tes, dan lembar uji validasi. Analisis kebutuhan menggunakan angket dan wawancara, sementara uji coba kelas menggunakan tes dan tanggapan siswa. Validasi media pembelajaran menggunakan lembar uji validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Aspek yang dinilai oleh ahli media adalah aspek pemrograman dan tampilan. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah keseluruhan materi yang terdapat pada media pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Setelah penelitian dilaksanakan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: (1) media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *flash* yang menampilkan tokoh inspiratif di bidangnya; materi berupa hakikat teks cerita ulang biografi (pengertian dan struktur), tujuan mengintepretasi, langkah-langkah mengintepretasi, dan kaidah kebahasaan teks cerita ulang biografi; media

banyak menyajikan latihan soal dan pembahasan; menguraikan materi secara jelas dan mudah dipahami; memiliki tingkat keterbacaan tinggi; dan menggunakan bahasa yang komunikatif pada petunjuk; serta bahasa baku pada soal dan teks cerita ulang biografi, (2) media memiliki karakteristik berdasarkan prinsip menarik dan menyenangkan, kemudahan, fleksibel, inovatif, dan relevansi, (3) penilaian yang diberikan oleh dua pakar di bidang media dan satu pakar di bidang materi pada dimensi tampilan diperoleh nilai rata-rata 86,25 dengan kategori sangat layak, pada dimensi pemrograman diperoleh nilai rata-rata 80 dengan kategori layak, pada dimensi materi diperoleh nilai rata-rata 80,77 dengan kategori layak, (4) untuk mengetahui implementasi media pembelajaran, dilakukan uji kelas yang menunjukkan respon positif dengan hasil nilai rata-rata siswa SMK N 10 Semarang mengalami peningkatan sebesar 10%, pada SMA N 2 Semarang mengalami peningkatan sebesar 7,5%, dan pada MAN 1 Semarang mengalami peningkatan sebesar 26,67%. Peningkatan ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji coba kelas yang dilakukan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media berbasis *flash* dan pertemuan kedua menggunakan media berbasis *flash*.

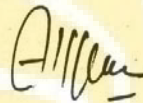
Saran yang direkomendasikan adalah (1) guru bahasa Indonesia perlu menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* dalam pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, (2) perlu dikembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan media berbasis *flash*, dan (3) perbaikan perlu dilakukan guna menyempurnakan media berbasis *flash* ini.



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian skripsi.

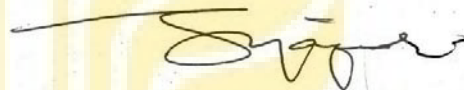
Pembimbing I,



Dr. Ida Zulacha, M.Hum.
NIP 197001091994032001

Semarang,

Pembimbing II,



Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.
NIP 198405022008121005

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


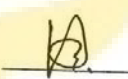
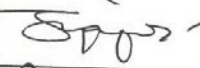
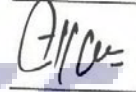
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari: Senin

Tanggal : 25 Januari 2016

Panitia Ujian Skripsi

- | | | |
|------------------------------|----------------------|--|
| Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum. | (196802131992031000) |  |
| Ketua | | |
| Dr. Haryadi, M.Pd. | (196710051993031003) |  |
| Sekretaris | | |
| Dr. Mimi Mulyani, M.Hum. | (196203181989032003) |  |
| Penguji I | | |
| Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd. | (198405022008121005) |  |
| Penguji II/Pembimbing II | | |
| Dr. Ida Zulaeha, M.Hum. | (197001091994032001) |  |
| Penguji III/Pembimbing I | | |

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Fakultas Bahasa dan Seni

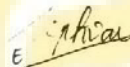


Prof. Dr. Agus Nurjatin, M.Hum. (196008031989011001)
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, dan bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2016.


E
Ema Septiani

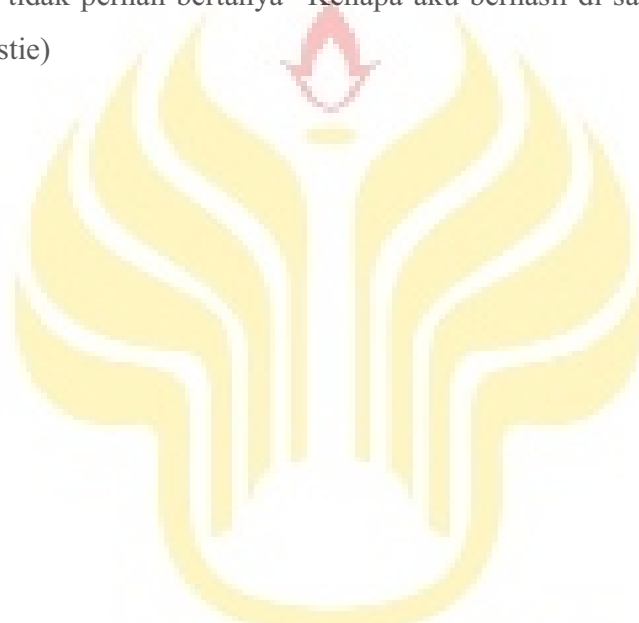
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

Jika kalian menolong agama Allah, maka Allah pasti menolong kalian dan meneguhkan kedudukan kalian. (QS. Muhammad:7)

Jangan pernah bertanya kepada Tuhan “Kenapa aku gagal di saat orang lain berhasil. Karena kamu tidak pernah bertanya “Kenapa aku berhasil di saat orang lain gagal”.
(Jonatan Christie)



Persembahan:

dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

1. ayahku Sucipto dan ibuku Urip Khotimah;
2. kakakku Emi Suciyani; dan
3. almamater.

PRAKATA

Puji syukur dihaturkan kepada Allah Swt, karena atas rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Dr. Ida Zulaeha, M.Hum. dan Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan sumbangan pemikiran yang luar biasa. Tidak lupa peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Bahasa dan seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
2. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif, motivasi, dan arahan dalam penulisan skripsi ini;
3. Segenap dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah menyampaikan ilmu dan pelajaran yang penuh manfaat kepada peneliti;
4. Henry Anand, Imade, dan Digna Palupi, S.Pd., M.Pd. selaku tim validasi produk penelitian ini.
5. Kepala SMK N 10 Semarang, SMA N 2 Semarang, dan MAN 1 Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
6. Guru dan siswa kelas XI SMK N 10 Semarang, SMA N 2 Semarang, dan MAN 1 Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
7. Bapak, Ibu, dan kakak, tercinta yang senantiasa memberikan dukungan dan doa;

8. Sahabat-sahabat baik, Anjani Yekti Mahanani, Rani Nurdianti, Siti Nur Aini, Laeli Nur Latifah, Miftaahul Jannah, Anna Zulfa Hidayati, Nuryeni yang selalu memberi dukungan motivasi untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini;
9. Sivia Aprely Herowati yang telah membantu membuat media pembelajaran;
10. Keluargaku Kelompok Ngijo, Kos Mlati, dan KKN Alternatif Kuningan 2014 yang selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini;
11. Teman-teman seperjuangan PBSI 2011, khususnya teman-teman rombel 01;
12. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu;

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Meskipun demikian penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Selain itu, semoga skripsi ini dapat memperkaya alternatif penggunaan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi.

UNNES
Semarang
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Lephia
Penulis

DAFTAR ISI

SARI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR	11
2.1 Kajian Pustaka	11
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 Teks Cerita Ulang (<i>Recount</i>)	15
2.2.2 Jenis-Jenis Teks Cerita Ulang.....	17
2.2.3 Biografi.....	19
2.2.3.1 Fungsi Biografi	22
2.2.3.2 Muatan Isi Biografi	23
2.2.3.3 Proses Penulisan Biografi	25
2.2.4 Teks Cerita Ulang Biografi.....	28

2.2.4.1 Pengertian Teks Cerita Ulang Biografi	28
2.2.4.2 Struktur Teks Cerita Ulang Biografi	30
2.2.4.3 Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Ulang Biografi	31
2.2.4.4 Mengintepretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi	33
2.2.4.4.1 Jenis-Jenis Makna	35
2.2.4.4.2 Mengintepretasi Makna Teks.....	39
2.2.5 Media Pembelajaran	41
2.2.5.1 Hakikat Media Pembelajaran	42
2.2.5.2 Klasifikasi Media Pembelajaran	44
2.2.5.3 Pengembangan Media Pembelajaran	47
2.2.6 Prosedur Teknis Pengembangan Media Pembelajaran.....	48
2.2.7 Pengembangan Media Pembelajaran Mengintepretasi Teks Cerita Ulang Biografi Berbasis <i>Flash</i>	49
2.2.7.1 Pembuatan Desain.....	52
2.2.7.1.1 Persiapan Proyek.....	52
2.2.7.1.2 Pengerjaan Proyek	53
2.2.7.1.3 Tipografi	57
2.2.8 <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	60
2.2.8.1 Pengertian Adobe Flash	61
2.2.8.2 Perkembangan Flash	62
2.2.8.3 <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	63
2.3 Kerangka Berpikir	69
BAB III METODE PENELITIAN	72
3.1 Desain Penelitian	72
3.2 Variabel Penelitian	75
3.3 Subjek Penelitian	75
3.3.1 Subjek Analisis Kebutuhan	75
3.3.2 Subjek Validasi Produk	76
3.4 Instrumen Penelitian	76
3.4.1 Angket Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Flash</i> dalam Mengintepretasi Teks Cerita Ulang Biografi.....	77
3.5 Teknik Pengumpulan Data	83

3.5.1	Angket Kebutuhan.....	84
3.5.2	Angket Uji Penilaian dan Saran.....	84
3.6	Teknik Analisis Data	85
3.6.1	Teknik Analisis Data Kebutuhan Prototipe Media Pembelajaran	85
3.6.2	Teknik Analisis Data Saran Perbaikan dan Uji Penilaian	85
3.7	Perencanaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Flash</i> dalam Mengintepretasi Teks Cerita Ulang Biografi	86
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		87
4.1	Hasil Penelitian	87
4.1.1	Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media Pembelajaran Interaktif Mengintepretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi Berbasis <i>Flash</i>	87
4.1.1.1	Kebutuhan Siswa.....	88
4.1.1.2	Kebutuhan Guru	98
4.1.2	Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Mengintepretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi Berbasis <i>Flash</i>	107
4.1.3	Media Pembelajaran Interaktif Mengintepretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi Berbasis <i>Flash</i>	109
4.1.3.1	Profil Media Pembelajaran.....	110
4.1.3.1.1	Bentuk Fisik Media Pembelajaran	110
4.1.3.2	Penggunaan Media Pembelajaran	124
4.1.4	Kelayakan Media Pembelajaran dan Saran Perbaikan	130
4.1.5	Implementasi Media Pembelajaran	138
4.2	Pembahasan	147
4.2.1	Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif Mengintepretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi Berbasis <i>Flash</i>	147
4.2.2	Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Mengintepretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi Berbasis <i>Flash</i>	149
BAB V SIMPULAN		153
5.1	Simpulan.....	153
5.2	Saran	155
DAFTAR PUSTAKA		156
LAMPIRAN		159

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perkembangan <i>Adobe Flash</i>	65
2.2 Fungsi Fasilitas <i>Tools Box</i>	68
3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	79
3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa	80
3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru.....	81
3.4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	82
3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	83
3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	84
3.7 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Siswa.....	85
4.1 Isi Media Pembelajaran yang Diinginkan Siswa	91
4.2 Penyajian Media Pembelajaran yang Diinginkan Siswa.....	92
4.3 Grafika Media Pembelajaran yang Diinginkan Siswa	95
4.4 Bahasa Media Pembelajaran yang Diinginkan Siswa.....	98
4.5 Isi Media Pembelajaran yang Diinginkan Guru.....	100
4.6 Grafika Media Pembelajaran yang Diinginkan Guru	103
4.7 Penyajian Media Pembelajaran yang Diinginkan Guru.....	105
4.8 Bahasa Media Pembelajaran yang Diinginkan Guru	107
4.9 Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Pemrograman	133
4.10 Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Tampilan	133
4.11 Penilaian Ahli Materi	134
4.12 Perbandingan nilai <i>Pretest dan Posttest</i> SMK N 10 Semarang	140
4.13 Perbandingan nilai <i>Pretest dan Posttest</i> MAN 1 Semarang	141
4.14 Perbandingan nilai <i>Pretest dan Posttest</i> SMA N 2 Semarang	142
4.15 Tanggapan Siswa Terhadap media pembelajaran	144

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran	44
2.2 <i>Computer Assisted Instruction Drill Mode</i>	54
2.3 Kerangka Berpikir	73
3.1 Rancangan Penelitian	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan Awal Adobe Flash Pro CS6	66
2.2 Tampilan Area Kerja Adobe Flash Pro CS6	68
2.3 <i>Tools Box</i> atau <i>Panel Tools</i>	70
4.1 Halaman Sampul Media Pembelajaran	114
4.2 Halaman Login Media Pembelajaran.....	115
4.3 Halaman Kompetensi Media Pembelajaran	116
4.4 Halaman Kompetensi Media Pembelajaran	116
4.5 Halaman Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan, dan Indikator Pembelajaran.....	117
4.6 Halaman Pengenalan Materi	118
4.7 Halaman Materi Media Pembelajaran.....	118
4.8 Petunjuk Pengerjaan Latihan Soal dan Evaluasi.....	119
4.9 Petunjuk Pemilihan Paket Soal Evaluasi	120
4.10 Halaman Soal dan Lembar Jawab	121
4.11 Halaman Melihat Rapor	121
4.12 Halaman Rapor.....	122
4.13 Halaman Kuis.....	123
4.14 Halaman Tebak Tokoh.....	123
4.15 Petunjuk Penggunaan Media.....	124
4.16 Tentang Media Pembelajaran.....	124
4.17 Halaman Utama Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan	136
4.18 Tampilan Kuis Media Pembelajaran.....	137
4.19 Penambahan Gambar Tokoh.....	137
4.20 Penyederhanaan Jumlah Baris.....	138
4.21 Petunjuk Penggunaan Media.....	139
4.22 Kekondusifan Pembelajaran dengan Media Berbasis <i>Flash</i>	143

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	165
2. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Semarang	166
3. Surat Selesai Penelitian	167
4. Surat Keterangan Lulus UKDBI	170
5. Surat Keterangan Selesai Bimbingan	171
6. Lembar Bimbingan	172
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	176
8. Angket Kebutuhan Siswa	203
9. Angket Kebutuhan Guru	207
10. Daftar Subjek Pemerolehan Data	213
11. Pedoman Wawancara Guru	216
12. Angket Validasi Ahli Materi dan Media Lembar Tanggapan Siswa	207
13. Angket Tanggapan Siswa	228
14. Hasil Uji Coba Siswa	236



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan berdasarkan kejadian nyata atau tidak nyata. Cerita berdasarkan kejadian tidak nyata disebut cerita fiksi, contohnya hikayat, legenda, dongeng, fabel, mite, sage, dan epos. Adapun cerita berdasarkan kejadian nyata disebut cerita non fiksi, contohnya karangan eksposisi, argumentasi, fungsional, dan opini; esai mengenai seni atau sastra; biografi; memoar; jurnalisme; serta tulisan-tulisan sejarah, ilmiah, atau ekonomi.

Biografi adalah suatu teks yang menyoroti kehidupan seorang tokoh di masa lalu yang merupakan fakta. Fakta yang diungkapkan akan membangun penilaian dari pembaca. Biografi hendaknya tidak memojokkan atau pun mengagungkan seorang tokoh tanpa melihat fakta yang ada. Fakta yang ada juga harus merupakan hasil konfirmasi dari berbagai pihak yang benar-benar mengenal tokoh atau berdasarkan catatan kehidupan tokoh.

Sesuai standar isi Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia, kompetensi yang dikuasai siswa adalah memahami, menganalisis, mengevaluasi, menginterpretasi, memproduksi, menyunting, mengabstraksi, dan mengonversi (Kemendikbud 2014:16). Dari kesembilan keterampilan tersebut, menginterpretasi merupakan keterampilan yang sulit dikuasai siswa.

Mengintepretasi teks berhubungan dengan bagaimana seseorang mengaitkan suatu teks dengan faktor-faktor ekstrinsik, seperti pertimbangan biografi, sejarah, politik, atau agama. Dalam hal ini, mengintepretasi merupakan proses penafsiran karya secara tertulis maupun secara lisan. Keterampilan mengitepretasi teks pada KD 4.1 menginterpretasi makna teks cerpen, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan teks film/drama secara tulis maupun lisan adalah salah satu materi yang harus dikuasai siswa SMA/SMK/MA. Keterampilan ini membutuhkan ketelitian siswa untuk mendalami makna teks. Penelitian ini berfokus pada teks cerita ulang.

Teks cerita ulang atau dalam bahasa Inggris disebut *recount teks* merupakan genre teks yang menceritakan pengalaman atau kehidupan masa lampau dengan tujuan untuk menghibur atau memberikan informasi kepada khalayak. Terdapat tiga jenis teks cerita ulang, yaitu teks cerita ulang personal, teks cerita ulang fakta, dan teks cerita ulang imajinatif. Penelitian ini memfokuskan kajian pada teks cerita ulang biografi yang termasuk jenis teks cerita ulang fakta karena menceritakan kehidupan tokoh yang benar-benar terjadi.

Teks cerita ulang biografi menampilkan sisi kehidupan tokoh secara lugas. Mulai dari perjalanan hidup hingga wafat, permasalahan yang dihadapi, hingga sisi positif tokoh yang dapat menjadi motivasi bagi siswa. Motivasi dari tokoh ini dapat menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Prestasi yang diraih seorang tokoh dengan segala kisah perjuangannya dapat menyadarkan siswa, bahwa untuk menjadi seorang yang sukses dan berpengaruh bagi orang lain memang memerlukan suatu usaha yang keras dan melalui proses yang panjang. Motivasi ini

disisipkan dalam penjabaran kehidupan tokoh yang tidak biasa. Misalnya bagaimana seorang tokoh menjadi pemimpin, pengusaha sukses, penggerak, pencetus sebuah gagasan, pembaharu pemikiran masyarakat secara luas, penemu, atau bahkan seseorang yang berani menentang peraturan atau menentang hal lazim dilakukan oleh masyarakat pada umumnya. Tokoh-tokoh seperti inilah yang menjadi penentu kemajuan peradaban dunia.

Siswa dapat mengetahui peran tokoh bagi peradaban dunia dengan mempelajari catatan dan rekaman sejarah dari sejumlah sumber. Pencatatan peristiwa tersebut termasuk salah satu bentuk teks cerita ulang. Sementara catatan perjalanan kehidupan tokohnya disebut biografi (Kemendikbud 2014:114).

Teks cerita ulang biografi merupakan materi yang dimunculkan pada kurikulum 2013. Teks cerita ulang biografi memiliki tiga struktur yaitu orientasi, urutan peristiwa kehidupan tokoh, dan reorientasi. Dalam setiap tahapan struktur ini, teks cerita ulang biografi memiliki beberapa kaidah kebahasaan yang membedakannya dengan teks lain. Kaidah kebahasaan ini merupakan karakteristik teks cerita ulang biografi yang harus dicermati oleh siswa agar dapat memahami makna yang terkandung dalam teks.

Untuk memahami makna teks cerita ulang biografi, seringkali siswa mengalami kesulitan. Keterbatasan media yang digunakan guru dan tidak bervariasinya tokoh yang dibahas menjadi salah satu penyebabnya. Biasanya guru menyajikan teks dalam bentuk *print* atau *power point*. Kenyataannya siswa cenderung malas untuk membaca teks yang hanya berupa tulisan. Selain itu,

kebanyakan tokoh yang dibahas adalah tokoh yang berjasa bagi negara dalam hal pemerintahan. Padahal siswa tidak begitu senang mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan pemerintahan.

Untuk menjawab segala keterbatasan media tersebut, diperlukan sebuah media baru dengan tokoh yang lebih dekat dengan kehidupan siswa. Akan lebih baik jika tokoh yang dibahas memiliki andil dalam kehidupan siswa. Misalnya bintang sepak bola atau tokoh yang aktif dalam media sosial, sehingga siswa lebih tertarik karena mereka mengenal dekat tokoh tersebut.

Setelah menentukan tokoh yang dekat dengan kehidupan siswa, langkah selanjutnya yaitu membuat media yang lebih inovatif. Salah satunya dengan mengembangkan media interaktif berbentuk animasi. Teks cerita ulang biografi akan lebih hidup apabila dilengkapi dengan animasi tokoh. Animasi ini dilengkapi dengan teks serta pembahasan mengenai struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita ulang biografi agar siswa lebih cepat memahami makna dalam teks yang disajikan oleh guru.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran interaktif atau yang sering disebut dengan media interaktif. Media interaktif merupakan piranti atau media yang menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, video, dll dalam suatu produk koheren sehingga menciptakan interaksi pengguna dengan lingkungan pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu pemahaman dan retensi siswa dalam belajar.

Salah satu program yang dapat membuat media interaktif adalah *flash*. Ramadianto (dalam Ratna 2012:2) menjelaskan bahwa *flash* adalah sebuah program media dan animasi interaktif dengan menggunakan secara optimal kemampuan fasilitas menggambar dan bahasa pemrograman pada *flash (action script)*. *Flash* memungkinkan pengguna untuk membuat game-game serta aplikasi yang menarik untuk media pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia.

Media interaktif berbasis *flash* ini membantu siswa dalam memahami teks cerita ulang biografi. Selanjutnya pemahaman siswa terhadap makna teks cerita ulang biografi akan memperkuat kemampuan menginterpretasi teks cerita ulang biografi. Dalam kegiatan menginterpretasi, siswa bebas memberikan pendapat atau penafsiran tentang teks cerita ulang biografi tersebut. Untuk dapat menginterpretasi, sebelumnya siswa harus sudah memahami struktur teks, aspek kebahasaan yang digunakan, dan informasi apa saja yang dibutuhkan untuk membangun sebuah teks cerita ulang biografi. Selanjutnya siswa diminta untuk memberikan pendapat atau kesan tentang perjalanan kehidupan tokoh yang digambarkan dalam teks. Dengan desain animasi dan materi yang menarik dan jelas, serta pengambilan tokoh yang bervariasi, animasi berbasis *flash* ini akan mempermudah siswa untuk dapat mengungkapkan pendapat mereka.

Pembelajaran teks cerita ulang biografi merupakan pembelajaran teks cerita yang menampilkan sisi kehidupan tokoh yang menginspirasi di bidangnya masing-masing. Misalnya pengusaha, pemimpin negara, para pahlawan, artis, musisi, dan olahragawan. Keefektifan pembelajaran menggunakan media berbasis *flash* dapat

dilihat berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Noveriyanto (2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis *flash* yang berbentuk audio visual lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat merangsang siswa untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Selain itu media yang berbentuk audio visual ini dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran karena tak hanya melibatkan indera penglihatan. Dengan adanya kerjasama yang sinergis antara indera penglihatan dan pendengaran, maka hasil belajar akan lebih maksimal.

Media pembelajaran berbasis *flash* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu (1) dapat mengakomodasi siswa yang lambat menerima pelajaran, karena dapat ditampilkan secara berulang, (2) dapat merangsang siswa untuk aktif karena bersifat interaktif, (3) media dapat menyesuaikan dengan tingkat kecepatan belajar siswa karena terdiri atas sederet urutan kegiatan yang kontinyu, (4) gambar dan huruf tetap terlihat bagus pada ukuran windows dan resolusi layar berapapun, (5) kecepatan gambar, animasi, atau huruf yang akan ditampilkan dapat diatur, serta (6) dilengkapi dengan fasilitas tombol untuk dapat berpindah dari satu bagian ke bagian lainnya. Media pembelajaran berbasis *flash* memiliki beberapa kekurangan, yakni hanya bisa dijalankan pada perangkat keras komputer atau *laptop* yang berbasis *operating system windows* dengan *DVD room*.

Produk yang telah jadi dikemas dalam bentuk CD, sehingga produk tidak boleh terkena panas, tergores ataupun pecah karena akan mempengaruhi tampilan. Kekurangan itu dilengkapi dengan pengembangan media sesuai dengan kebutuhan

siswa dan guru. Untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru, dilakukan angket kebutuhan. Dari angket kebutuhan inilah, peneliti mengembangkan media pembelajaran teks cerita ulang biografi berbasis *flash*. Selanjutnya prototipe media diujicobakan dan diberi penilaian oleh para ahli. Dari hasil uji coba ini, dilakukan revisi prototipe agar media pembelajaran semakin baik dan sesuai dengan kebutuhan guru serta siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang merupakan salah satu materi yang harus dikuasai oleh siswa menengah atas kelas XI dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi ini membahas mengenai tokoh-tokoh inspiratif dunia. Mulai dari kehidupan dari kecil hingga wafat, prestasi yang ditorehkan, pengaruh dalam kehidupan dunia, dan bagaimana tokoh tersebut dapat menginspirasi setiap orang.

Dalam konteks pembelajaran bahasa di SMA/SMK, keberhasilan media pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran dilihat dari seberapa jauh media tersebut mampu memotivasi dan menginspirasi siswa untuk memahami, menelaah, dan mengilhami atau memotivasi diri mereka dari pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, siswa dapat lebih mandiri dalam pembelajaran serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari agar selanjutnya mereka memiliki kesiapan saat memasuki dunia kerja.

Pentingnya media pembelajaran berbasis *flash* yang menarik dimaksudkan agar siswa tidak bosan dan lebih mudah memahami pembelajaran. Siswa merasa senang karena media yang digunakan guru interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pada akhirnya keterampilan siswa dalam pembelajaran meningkat.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, kebutuhan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi mendesak untuk dikembangkan. Karena materi ini merupakan materi baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. Media pembelajaran yang dikembangkan relatif jarang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini terbatas pada perancangan dan pembuatan produk media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis *flash* dalam pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi untuk mengakomodasi kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA/SMK/MA.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* dalam pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi?
- 2) Bagaimanakah karakteristik media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi berbasis *flash* untuk kelas XI SMA/SMK/MA?

- 3) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi berbasis *flash* untuk kelas XI SMA/SMK/MA berdasarkan pengguna dan ahli?
- 4) Bagaimanakah implementasi media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi berbasis *flash* untuk kelas XI SMA/SMK/MA?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang ditetapkan, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* dalam pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi.
- 2) Mengetahui karakteristik media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi berbasis *flash* untuk kelas XI SMA/SMK/MA.
- 3) Mengetahui kelayakan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi berbasis *flash* untuk kelas XI SMA/SMK/MA berdasarkan pengguna dan ahli.
- 4) Mengetahui implementasi media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi berbasis *flash* untuk kelas XI SMA/SMK/MA.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat teoretis dan praktis. Secara teoretis, media pembelajaran hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada

khazanah keilmuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa SMA/SMK/MA.

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru, siswa, dan peneliti lain yang ingin mengembangkan atau menyempurnakan penelitian ini. Bagi guru, produk media pembelajaran hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan sekaligus alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya materi menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi. Dengan bahan ajar ini, guru lebih mudah mentransformasikan ilmu yang bermanfaat bagi siswa.

Bagi siswa, kehadiran media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat menambah minat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga memiliki gambaran mengenai tokoh-tokoh dunia yang dapat menginspirasi dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi peneliti lain, produk media pembelajaran ini dapat dikembangkan dalam penelitian selanjutnya. Khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI Kurikulum 2013.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian pengembangan media pembelajaran teks cerita ulang biografi relatif kurang. Hal ini disebabkan materi teks cerita ulang biografi merupakan materi baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013. Namun, ada beberapa penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dan bahan ajar berbasis *flash* serta media pembelajaran lain berbasis *information communication and technology* (ICT). Dari penelitian yang pernah dihasilkan, diperoleh manfaat yang dapat menunjang pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut.

Penelitian media pembelajaran berbasis *flash* pernah dilakukan oleh Cahyadi (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash* pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMPN 5 Satu Atap Bumiwijaya”. Memperllihatkan kebutuhan media pembelajaran baru yang menarik untuk mengantisipasi keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran. Media berbasis *flash* ini dinilai dapat merangsang imajinasi dan kreatifitas siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian media pembelajaran berbasis *flash* juga telah dilakukan oleh Purwanto (2013) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis *Flash* 8 untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran”. Penelitian ini fokus pada karakteristik pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru untuk digunakan dalam pembelajaran membaca aksara jawa kelas VIII SMP. Penelitian yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan ini menghasilkan profil media pembelajaran membaca aksara yang memiliki karakteristik bentuk dan isi yang menarik bagi siswa yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sehingga lebih baik dan bervariasi. Persamaan penelitian Cahyadi dengan penelitian ini terletak pada program yang aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *flash* serta metode penelitian yaitu metode penelitian pengembangan.

Astutik (2012) juga meneliti penggunaan *flash* sebagai media pembelajaran. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis *Flash* untuk Siswa Kelas VII SMP”. Penelitian ini menjelaskan prototipe media pembelajaran berbasis *flash* yang harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, terutama dari segi tampilan agar keterbacaan dan kelayakan media dapat maksimal. Persamaan penelitian ini dan penelitian yang dikembangkan adalah penggunaan program *flash*.

Penelitian media pembelajaran juga telah dilakukan oleh Noveriyanto (2013) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui *Software Ulead Video Studio* yang dikemas menjadi bentuk Audiovisual Guna Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Cerpen“. Menunjukkan bahwa media audio visual lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat merangsang siswa untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Selain itu media yang berbentuk audio visual ini dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran karena tak hanya melibatkan indera penglihatan. Dengan adanya kerjasama yang sinergis antara indera penglihatan dan pendengaran, maka hasil belajar akan lebih maksimal. Persamaan penelitian Noveriyanto dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh penulis adalah penggunaan jenis media yaitu media audio visual.

Penelitian program *flash* juga dilakukan oleh Lestari (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menulis Teks Deskriptif Berbasis Kearifan Lokal Batik“. Menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia Kurikulum 2013 membutuhkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru hendaknya menggunakan media yang kreatif dan lebih menantang untuk siswa. Padahal kenyataan yang ada di lapangan, umumnya guru menggunakan media yang berbentuk visual. Media yang berbentuk visual ini dirasa masih kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Media *flash* yang merupakan media berbentuk audiovisual ini membantu guru dalam membelajarkan menulis teks deskriptif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai tanpa meninggalkan nilai-nilai kearifan lokal. Kesamaan

penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media yang digunakan yaitu media berbasis *flash*.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif juga dilakukan oleh Mukti dan Hwa (2004:144-152) dengan judul “*Malaysian Perspective: Desining Interactive Multimedia Learning Environmental for Moral Values Education*”. Penelitian ini memiliki tujuan yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu membuat sebuah media pedagogis yang menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan video dalam lingkungan yang menarik sehingga memungkinkan nilai-nilai positif dan gambar cerita akan diproyeksikan dalam layar. Media ini menggunakan CD-ROM dan komputer sebagai sarana diseminasi.

Penelitian pengembangan media pembelajaran juga dilakukan oleh Sari (2010) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ular Asyik* bagi Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun untuk Siswa sekolah Menengah Pertama dengan Pendekatan *Joyfull Learning*”. Media ini terbukti dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa dalam menulis pantun sebesar 11,37% pada SMP Negeri 1 Tenganan dan 10,34% pada SMP Islam Sudirman 1 Tenganan. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran.

Penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran berbasis *flash* menunjukkan bahwa pembelajaran yang didukung dengan media yang memadai, memiliki pencapaian hasil yang lebih memuaskan. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan minat dan semangat belajar siswa. Semakin menarik media yang digunakan oleh guru, maka semakin semangat pula siswa dalam menerima

pembelajaran. Salah satu media yang dapat meningkatkan produktivitas siswa dalam pembelajaran adalah media berbasis *flash*. Media pembelajaran berbasis *flash* tidak hanya menyajikan vektor gambar atau animasi, tetapi juga berisi materi, latihan soal, dan evaluasi yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

2.2 Landasan Teori

Teori-teori yang dipaparkan berkaitan dengan penelitian ini meliputi teori tentang teks cerita ulang biografi, media pembelajaran, dan *flash*. Teori-teori tersebut menjadi landasan dalam penelitian ini.

2.2.1 Teks Cerita Ulang (*Recount*)

Teks cerita ulang awalnya dipelajari sebagai sebuah teks dalam pembelajaran bahasa Inggris, yaitu *recount text*. Seperti artinya, *recount text* merupakan teks yang menampilkan pengalaman masa lampau. Misalnya catatan perjalanan *study tour* seorang siswa. Peristiwa tersebut dituliskan secara runtut berdasarkan urutan waktu dan tempat.

Gerot dan Wignell (1995:194-195) mendeskripsikan bahwa teks cerita ulang merupakan sebuah teks yang menceritakan kembali suatu peristiwa dengan tujuan untuk mengonfirmasi atau menghibur. Selain itu, di dalam sebuah teks cerita ulang terdapat dua unsur yaitu struktur dan kaidah kebahasaan yang digunakan.

Teks biografi dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki beberapa kaidah kebahasaan yang membedakannya dengan jenis teks lain. Kaidah kebahasaan tersebut

yaitu (a) menggunakan karja masa lampau, (b) diurutkan waktu kejadiannya (melalui situasi) dan, (c) teks ini berfokus pada individu, yaitu menggunakan referensi khusus.

1) Gerot dan Wignell (1995:194-195) mengungkapkan bahwa ceita ulang memiliki tiga struktur umum antara lain sebagai berikut.

a. Orientasi

Bagian ini menampilkan seting dan memperkenalkan tokoh.

b. Even.

Bagian ini menceritakan apa yang terjadi yang disajikan dalam sebuah urutan.

c. Reorientasi

Bagian ini merupakan penutupan dari even. Reorientasi bersifat opsional atau tidak harus ada dalam sebuah teks cerira ulang.

2) Kaidah kebahasaan teks cerita ulang biografi antara lain:

a. fokus pada tokoh tertentu;

b. menggunakan material proses;

c. menggambarkan keadaan waktu dan tempat;

d. menggunakan kata kerja bentuk lampau;

e. fokus pada urutan temporal.

Senada dengan Gerot dan Wignell, Mark dan Kathy (2003: 48) mengungkapkan bahwa cerita ulang atau *recount* adalah bagian dari teks yang menceritakan kembali masa lalu, biasanya dikisahkan dalam urutan waktu peristiwa itu terjadi. Tujuan teks cerita *recount* adalah memberikan pembaca sebuah deskripsi tentang apa dan kapan suatu peristiwa itu terjadi.

Mark dan Kathy memberikan pendapat yang sama dengan Gerot dan Wignell mengenai struktur recount, adapun kaidah kebahasaan teks cerita ulang atau recount menurut Mark dan Kathy (2003:50) sebagai berikut.

- a. Menggunakan kata benda untuk mengidentifikasi apa saja yang terlibat dalam teks.
- b. Menggunakan kata deskriptif untuk memberikan rincian tentang siapa, apa, kapan, di mana, dan bagaimana.
- c. Menggunakan kata kerja bentuk lampau untuk menceritakan kembali peristiwa.
- d. Kata-kata yang menunjukkan urutan peristiwa (misalnya, *pertama, selanjutnya, lalu*).

Teks cerita ulang atau dalam bahasa Inggris disebut *recount text* merupakan teks yang memiliki tiga struktur teks yaitu orientasi, even, dan reorientasi. Teks cerita ulang memiliki kaidah-kaidah yang merupakan ciri pembeda dari teks lain. Kaidah tersebut yaitu fokus pada tokoh tertentu, menyajikan urutan peristiwa berdasarkan waktu, menggunakan kata kerja lampau, dan bersifat deskriptif untuk menjelaskan kehidupan tokoh.

2.2.2 Jenis-Jenis Teks Cerita Ulang

Teks cerita ulang terdiri atas tiga jenis, meliputi (1) cerita ulang personal, (2) cerita ulang fakta, dan (3) cerita ulang imajinasi.

1) Cerita Ulang Personal

Cerita ulang personal adalah cerita ulang yang melibatkan penulis atau pencerita secara personal di dalamnya. Cerita ulang personal berfungsi untuk membangun keakraban antara penulis dan pembaca. Contoh cerita ulang personal yaitu surat pribadi yang ditunjukkan seorang anak kepada ibunya. Dalam surat tersebut, sang anak mengatakan bahwa ia sangat perindukan ibunya. Cerita ulang personal memiliki beberapa ciri-ciri antara lain:

- a. berupa pengalaman personal penulis;
- b. ditulis secara subjektif; dan
- c. menggunakan kata ganti orang pertama (*aku* dan *kami*) dan orang ketiga (*dia* dan *mereka*).

2) Cerita Ulang Fakta

Cerita ulang fakta merupakan cerita ulang yang merekam suatu peristiwa berdasarkan kenyataan. Contoh cerita ulang fakta adalah catatan sejarah, biografi, autobiografi, laporan penelitian ilmiah, dan berita media massa. Cerita ulang fakta memiliki beberapa ciri antara lain:

- a. penulisan waktu dilakukan secara detail untuk memudahkan pembaca memahami urutan peristiwa;
- b. akhir cerita ulang dapat diketahui dari hasil aktivitas atau kejadian, misalnya pada aktivitas ilmiah; dan
- c. pendeskripsian fakta dilakukan secara detail untuk menyediakan informasi yang lengkap.

3) Cerita Ulang Imajinatif

Cerita ulang imajinatif merupakan cerita ulang yang diciptakan berdasarkan pengalaman imajinatif. Contoh cerita ulang imajinatif adalah cerita pendek dan novel.

Cerita ulang imajinatif memiliki ciri-ciri antara lain:

- a. berdasarkan pengalaman atau imajinasi penulis; dan
- b. menggunakan gaya bahasa tertentu.

Teks cerita ulang yang dibahas dalam penelitian ini yaitu biografi termasuk jenis teks cerita ulang fakta. Teks cerita ulang biografi ditulis berdasarkan kehidupan tokoh yang sebenarnya.

2.2.3 Biografi

Kuntowijoyo (dalam Abrar 2010:1) mengungkapkan bahwa biografi adalah catatan tentang hidup seorang. Dia juga mengungkapkan bahwa biografi adalah sejarah, sama halnya dengan sejarah kota, negara atau bangsa. Menurut Gerot dan Wignell (1995:242-243) teks biografi memiliki fungsi yang sama dengan narasi kecuali yang berkaitan dengan menyoroti peristiwa dari kehidupan seseorang bukan dari satu rangkaian peristiwa.

Abrar (2010:5) mengungkapkan bahwa biografi menekankan keberadaan fakta tentang tokoh yang dikisahkan. Biografi tidak memberikan ruang sedikit pun kepada fantasi tokohnya dan menjadikan fakta sebagai titik tolak kisah. Karena itu, ia bisa disebut sebagai hasil pengisahan fakta tentang riwayat hidup tokoh.

Berdasarkan pendapat Abrar serta Gerot dan Wignell, dapat disimpulkan bahwa biografi adalah suatu teks yang menyoroti kehidupan seorang tokoh di masa lalu yang merupakan fakta. Fakta yang diungkapkan akan membangun penilaian dari pembaca. Sebuah biografi hendaknya tidak memojokkan tokoh atau pun mengagungkan seorang tokoh tanpa melihat fakta yang ada. Fakta yang ada juga harus merupakan hasil konfirmasi dari berbagai pihak yang benar-benar mengenal tokoh.

Abrar (2010: 10) mengemukakan bahwa biografi memiliki empat makna sebagai berikut.

1) Kisah perjalanan hidup

Perjalanan hidup yang dimaksud adalah perjalanan hidup yang menarik. Menarik dapat dinilai dengan tiga aspek. *Pertama*, nilai berita, seperti berpengaruh (terhadap kehidupan orang banyak), unik (kejadian yang sangat jarang terjadi), dekat (punya kedekatan dengan orang banyak). *Kedua*, warna yang dikandung perjalanan hidup tersebut. Semakin berwarna perjalanan hidup, semakin menarik kisahnya. *Ketiga*, nilai perjalanan hidup. Perjalanan hidup yang biasa-biasa saja tidak ubahnya dengan ulangan perjalanan hidup orang biasa. Sebaliknya, perjalanan hidup yang istimewa akan menimbulkan kekaguman. *Keempat*, konteks sosial. Kisah perjalanan hidup yang terlepas dari konteksnya akan terasa hampa.

2) Sejarah Anak Manusia

Penulisan biografi harus memilih episode tokohnya yang akan menjadi fokus perhatian. Meskipun hanya fokus pada episode sejarah tertentu, namun episode lain

juga harus dikisahkan. Dengan begitu, sejarah tokohnya sebagai anak manusia tidak akan terputus. Kesenambungan sejarah itu akan menentukan bagaimana sesungguhnya peran tokohnya dalam mengukir sejarah hidupnya.

3) Dokumentasi Gagasan dan Kekayaan Intelektual

Setiap individu bisa berpendapat karena pendapat orang lain. Dia bisa memiliki ide brilian karena suatu saat, dulu, entah kapan, pernah mendengar atau membaca pendapat orang lain. Khalayak sangat kagum dan hormat pada tokoh yang memiliki banyak gagasan dan kaya secara intelektual tokoh sebuah biografi. Maka usaha pendokumentasian gagasan dan kekayaan intelektual tokoh dalam sebuah biografi merupakan sebuah upaya yang perlu dilakukan.

4) Wahana Melancong ke Masa Lalu

Waktu berjalan terus dan tidak bisa diputar ulang, waktu juga tidak mau menunggu yang ketinggalan. Tetapi, khalayak tidak boleh terbelenggu oleh waktu. Mereka harus mengembara menembus batas waktu ke mana saja mereka mau. Dalam konteks inilah, biografi menjadi wahana melancong ke masa lalu.

Biografi sebagai sebuah teks, memiliki makna yang hendak disampaikan kepada pembaca. Makna tersebut disampaikan dalam uraian kalimat, baik secara langsung atau pun tersirat. Makna yang terkandung dalam sebuah teks biografi hendaknya meliputi kisah inspiratif yang menarik dan sesuai dengan fakta yang ada. Fakta ini diungkapkan dengan akurat sehingga pembaca dapat mengetahui peristiwa yang terjadi pada masa lalu.

2.2.3.1 Fungsi Biografi

Abrar (2010:24) mengungkapkan bahwa dalam mengisahkan tokoh, perlu mempertimbangkan fungsi biografi sebagai berikut.

1) Menyediakan Informasi

Informasi yang dimaksud adalah informasi yang bisa membantu khalayak memahami kehidupan tokoh yang dikisahkan. Pemahaman ini akan membantu khalayak memanfaatkan informasi yang dapat mereka pakai untuk kepentingan mereka. Tegasnya, khalayak perlu mengetahui latar belakang tokoh yang dikisahkan sebelum mereka memilih informasi yang bermanfaat untuk mereka. Oleh karena itu, biografi yang baik memuat informasi yang dibutuhkan oleh khalayak.

2) Menjawab Teka-Teki

Informasi yang harus disediakan oleh sebuah biografi agar dapat menjawab teka-teki tentang tokohnya adalah informasi yang berkaitan dengan profesionalisme tokohnya. Menyangkut kehidupan kerja tokoh yang dikenal luas oleh khalayak.

3) Mengenang Sejarah

Abdullah (dalam Abrar 2010:31) mengemukakan bahwa pada sebuah biografilah sesungguhnya khalayak mendapatkan unsur sejarah yang paling akrab, yaitu manusia yang berpikir dan bertindak; yang kecewa dan bahagia; yang sedih dan bahagia. Biografi menghadapkan khalayak tidak hanya berhadapan dengan dunia yang objektif sebagaimana dilihat, dirasakan, dan dibangun oleh sang aktor.

4) Menghibur

Kenyataan selama ini tidak banyak khalayak yang bisa terhibur dengan fakta. Yang selalu bisa menghibur khalayak adalah fiksi. Oleh karena itu, fakta tentang tokoh dapat dikemas mengikuti format fiksi. Misalnya mengisahkan penderitaan tokoh sebagai akibat perlakuan pihak yang jahat.

Biografi merupakan karangan nonfiksi yang seringkali digunakan sebagai catatan sejarah seorang tokoh yang erat kaitannya dengan zaman di mana tokoh tersebut hidup. Biografi tak terlepas dari tokoh yang berjasa dan paling bersinar pada masanya. Berisi berbagai informasi mengenai tokoh yang sangat ingin diketahui oleh pembacanya. Misalnya saja rahasia kesuksesan seorang pengusaha terkenal seperti *Bill Gates*. Semua yang menjadi teka-teki *Gates* diuraikan pada sebuah teks biografi.

2.2.3.2 Muatan Isi Biografi

Biodata yang pantas disajikan dalam biografi adalah biodata terpenting, pengalaman yang pantas dikisahkan adalah pengalaman yang paling berkesan dan ide yang patut disampaikan adalah ide otentik (Abrar 2010:54-69). Muatan isi biografi dijelaskan sebagai berikut.

1) Biodata Terpenting

Biodata yang disajikan harus biodata yang penting. Biodata tersebut hendaknya memenuhi beberapa kriteria, yakni, *pertama*, unik. Dalam konteks ini, harus khas dan kira-kira tidak dimiliki oleh tokoh lain. *Kedua*, berharga. Dalam kaitan ini, harus berharga untuk dikisahkan. *Ketiga*, manusiawi. Berarti menyentuh

perasaan, mulai dari sedih, gembira, terharu hingga marah. *Keempat*, menjadi sambungan pengetahuan khalayak.

2) Pengalaman Paling Berkesan

Biografi tidak mungkin mengisahkan seluruh pengalaman individu yang bisa memperlihatkan makna yang dipesankan. Biografi hanya mengisahkan pengalaman tokoh yang paling berkesan. Ukuran paling berkesan ini harus datang dari sang tokoh.

Syarat sebuah pengalaman disebut berkesan, meliputi, *pertama*, tidak terlupakan. Pengalaman berlangsung dalam hidup, ketika seorang individu berinteraksi dengan berbagai lingkungan. Biografi berlangsung dalam waktu tertentu. *Kedua*, besar. Besar tidaknya sebuah pengalaman seorang individu ditentukan oleh kualitas pengalaman itu. Kalau pengalaman individu itu melibatkan banyak uang, banyak orang, dan banyak daerah, maka pengalaman itu bisa disebut sebagai pengalaman besar. *Ketiga*, berpengaruh. Pengalaman tersebut berkaitan dengan kebutuhan banyak orang. Berkat pengalaman itu, banyak orang jadi tertolong.

3) Ide Otentik

Syarat yang harus dipenuhi agar sebuah ide dikatakan otentik yaitu, *pertama*, dipopulerkan oleh sang tokoh. Dalam hal ini, ide tersebut datang dari tokoh biografi dan dia pula yang mempopulerkannya. Ide tersebut tidak hanya menyangkut keinginan tokoh tentang sesuatu yang menyangkut banyak orang, tetapi juga tentang dirinya sendiri. *Kedua*, tidak untuk mencari popularitas. *Ketiga*, memperlihatkan daya cipta pemilikinya.

Muatan inilah yang akan mengantarkan pembaca pada makna sebuah teks biografi. Apabila pembaca mengetahui muatan yang hendak disampaikan oleh penulis, maka dia akan mudah mengambil pesan atau amanat dari tokoh yang dapat dijadikannya sebagai sebuah pelajaran bermakna. Kisah yang ditampilkan dalam teks biografi haruslah yang paling menarik dan bukan merupakan semua kisah dalam kehidupan tokoh. Kisah yang menarik atau pengalaman paling berkesan ditentukan melalui sudut pandang tokoh. Selain itu, teks biografi juga harus memuat biodata tokoh secara lengkap dan terpercaya.

2.2.3.3 Proses Penulisan Biografi

Sebagai sebuah teks, sama halnya dengan teks narasi, biografi juga terdiri atas beberapa unsur. Unsur-unsur inilah yang membedakan teks biografi dengan teks yang lain. Selain itu, unsur-unsur ini harus diperhatikan oleh pembaca ketika mengamati teks biografi. Adapun enam unsur tersebut menurut Abrar (2010:76) sebagai berikut.

1) Alur Kisah

Alur kisah bermakna rangkaian peristiwa yang dialami tokoh utama biografi. Alur ini memiliki bagian awal, tengah, dan akhir. Alur akan menentukan bagian kisah dimulai, dilanjutkan, dan diakhiri.

Ada tiga jenis alur dalam biografi, *pertama*, urutan (episodik). Alur ini bermakna rangkaian peristiwa yang terjadi sambung-menyambung sejak awal hingga akhir. *Kedua*, alur mundur (*flashback*). Di sini pengisahan rangkaian peristiwa yang dialami tokoh utama biografi dilakukan mundur. Alur bergerak dari peristiwa yang

baru saja terjadi menuju peristiwa yang sudah lama terjadi. *Ketiga*, alur campur (ekletik). Alur ini mengisahkan rangkaian peristiwa yang dialami tokoh utama biografi secara maju-mundur. Alur kisah seperti ini bisa terjadi pada keseluruhan biografi, bisa juga pada satu bab.

2) Karakter

Karakter menjadi titik tolak kisah yang disajikan dalam biografi. Karakter meliputi, *pertama*, tokoh yang akan muncul dalam biografi. Tokoh terdiri atas tokoh utama dan tokoh tambahan. *Kedua*, wacana yang dikandung tokoh utama. Wacana ini dibangun oleh moral dan perilaku nyata yang dimiliki sang tokoh dan merujuk pada hal-hal penting mengenai keberadaan sang tokoh.

3) *Setting* Kisah

Dalam cerita fiksi, *setting* kisah disebut sebagai latar. *Setting* berguna untuk memberikan konteks pada peristiwa yang dialami oleh tokoh utama biografi. Secara umum, *setting* menurut Wiyatmi (dalam Abrar 2010: 88) dapat dibedakan menjadi tiga aspek yaitu waktu, tempat, dan sosial.

4) Urut-Urutan Kisah

Biografi memaparkan biodata terpenting, pengalaman paling berkesan, dan ide otentik tokoh yang dikisahkan. Semua harus punya porsi yang sama. Semuanya dikisahkan dalam sebuah kisah yang menarik dan enak dibaca. Tetapi, kisah selalu terkait dengan peristiwa. Maka peristiwa menjadi penting dalam penulisan biografi.

Urut-urutan kisah yang masuk akal akan membentuk kesatuan (*unity*) kisah. Kesatuan kisah ini pada gilirannya akan menentukan apakah kisah yang tersaji enak

dibaca atau tidak. Kalau kesatuan kisah dalam biografi sudah tercapai, khalayak akan merasa senang membacanya dan memilih untuk terus membacanya.

Kisah setiap peristiwa merupakan potongan-potongan yang kelak membentuk satu kesatuan kisah yang lebih besar. Kisah yang lebih besar ini harus mengisi kerangka yang sudah ditetapkan. Maka harus ditentukan kerangka yang besar terlebih dahulu. Setelah itu baru menyeleksi kisah tentang peristiwa-peristiwa yang cocok dengan kerangka besar itu. Peristiwa tersebut harus menghadirkan *setting* yang lengkap.

5) Motif

Motif merupakan sebuah aspek terpenting dalam setiap perbuatan manusia. Motif bisa menjadi alasan kuat mengapa manusia berbuat sesuatu. Bahkan motif bisa menjadi penanda tentang identitas manusia. Motif merupakan alasan seorang tokoh utama dalam berbuat. Alasan ini penting karena akan menentukan apakah sang tokoh merupakan individu yang baik atau bukan. Selain itu, motif juga menentukan apakah peristiwa yang terjadi merupakan rekayasa sang tokoh atau terjadi secara alami.

6) Narasi

Narasi berkaitan dengan alur kisah. Narasi menjelaskan bagaimana alur kisah disajikan. Saidi (dalam Abrar 2010:109) mengemukakan bahwa narasi memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik. Dari segi intrinsik, narasi harus mempunyai peristiwa, karakter, alur kisah, dan setting. Semua unsur inilah yang akan dirajut menjadi sebuah narasi yang baik dan enak dibaca. Dari segi ekstrinsik, narasi harus memiliki wacana tentang tokoh biografi yang akan disampaikan kepada khalayak.

Proses penulisan biografi harus memiliki unsur-unsur tersebut agar dapat memunculkan nilai-nilai subjektif yang dimiliki khalayak tentang sebuah biografi. Seorang penulis biografi hendaknya sudah merumuskan nilai-nilai ini sejak awal karena nilai inilah yang merupakan bekal penulis. Jika penulis menghasilkan sebuah biografi tanpa nilai, maka penulis itu gagal dalam menuliskan biografi.

2.2.4 Teks Cerita Ulang Biografi

Teori mengenai teks cerita ulang biografi yang dipaparkan meliputi biografi, cerita ulang, dan cerita ulang biografi.

2.2.4.1 Pengertian Teks Cerita Ulang Biografi

Teks cerita ulang biografi merupakan materi yang dimunculkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. Teks ini merupakan materi baru yang pada kurikulum sebelumnya tidak dimunculkan. Oleh karena itu buku ataupun penelitian mengenai teks cerita ulang biografi relatif jarang.

Cerita ulang lebih dahulu dimunculkan pada mata pelajaran bahasa Inggris yaitu materi *recount text*. Gerot dan Wignell (1995:194-195) mengungkapkan bahwa *recount text* merupakan sebuah teks yang menceritakan kembali suatu peristiwa dengan tujuan untuk mengonfirmasi atau menghibur, sama halnya dengan cerita ulang yang memiliki fungsi untuk menceritakan kejadian pada masa lampau. Sejalan dengan Gerot dan Wignell, Kuntowijoyo (dalam Abrar 2010:1) mengungkapkan bahwa biografi adalah catatan tentang hidup seorang. Selain itu, Gerot dan Wignell (1995:242-243) mengungkapkan bahwa teks biografi memiliki fungsi yang sama

dengan narasi kecuali yang berkaitan dengan menyoroti peristiwa dari kehidupan seseorang bukan dari satu rangkaian peristiwa.

Berdasarkan pengertian cerita ulang dan biografi, dapat disimpulkan bahwa teks cerita ulang biografi merupakan genre teks yang fokus menceritakan kembali kehidupan seorang tokoh. Teks cerita ulang biografi mengisahkan kehidupan tokoh secara mendetail mulai dari masa kecil hingga tua atau bahkan wafat, lengkap dengan suka-duka dan pengalaman menarik yang dialami tokoh tersebut.

Teks cerita ulang biografi memuat pencatatan peristiwa perjalanan kehidupan seorang tokoh. Untuk mengetahui apa saja peran tokoh dunia, siswa bisa mempelajari catatan dan rekaman sejarah dari sejumlah sumber. Pencatatan peristiwa tersebut termasuk salah satu bentuk teks cerita ulang. Sementara catatan perjalanan kehidupan tokohnya disebut biografi (Kemendikbud 2014:114).

Teks cerita ulang biografi memiliki fungsi untuk membangun sejarah, hal itu merupakan pergeseran fokus dari individu untuk membuat pengalaman kolektif (Gerot dan Wignell 1995:243-244). Teks cerita ulang mengungkapkan sisi lain atau teka-teki yang ingin khalayak ketahui dari seorang tokoh untuk upaya membangun sejarah. Kehidupan tokoh tidak jauh dari latar belakang sejarah yang sedang terjadi pada masa itu. Gambaran sejarah itu akan tersaji dalam teks cerita ulang biografi. Agar dapat memahami apa saja yang terkandung dalam sebuah teks cerita ulang biografi, pembaca atau siswa harus melakukan interpretasi makna secara mendalam dan seksama.

2.2.4.2 Struktur Teks Cerita Ulang Biografi

Teks cerita ulang biografi mengupas kehidupan tokoh secara rinci. Kehidupan tokoh diuraikan dalam teks yang dibatasi dengan struktur tertentu. Struktur teks cerita ulang biografi sama dengan struktur *recount text*. Hanya saja di dalam *recount text* struktur yang kedua bukan *urutan peristiwa kehidupan tokoh*, melainkan disebut *even*. Adapun struktur teks ini terdiri atas tiga bagian (Kemendikbud 2013:119).

1) Orientasi

Biasanya teks cerita ulang diawali oleh orientasi yang memberi pengenalan tokoh secara umum, seperti nama, tempat dan tanggal lahir, latar belakang keluarga, serta riwayat pendidikan tokoh yang diangkat.

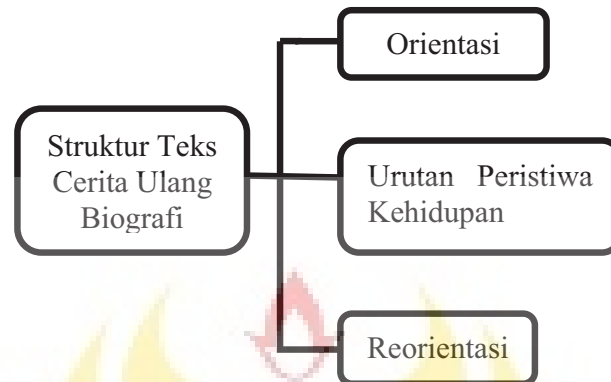
2) Urutan Peristiwa Kehidupan Tokoh

Bagian berikutnya merupakan urutan peristiwa kehidupan tokoh yang pernah dialami sosok yang digambarkan. Pada bagian terlihat berbagai pengalaman tokoh, baik peristiwa yang mengesankan maupun persoalan yang dihadapinya.

3) Reorientasi

Reorientasi berisikan pandangan penulis terhadap tokoh yang diceritakan. Bagian ini merupakan tahapan yang bersifat pilihan, artinya boleh saja bagian ini tidak di sajikan oleh penulis teks cerita ulang biografi.

Ketiga bagian struktur teks cerita ulang biografi tersebut dapat dilihat pada bagan berikut.



Bagan 2 Struktur Teks Cerita Ulang Biografi

Ketiga struktur ini saling berkaitan. Seperti halnya teks lain, struktur teks cerita ulang biografi merupakan suatu hal yang baku dan tidak boleh dibolak-balik urutannya. Struktur teks akan membawa pembaca memahami kehidupan tokoh secara terstruktur. Dimulai dengan pengenalan atau identitas tokoh, pembaca kemudian akan diajak untuk mendalami tokoh dengan urutan peristiwa kehidupan yang dijelaskan secara runtut. Selanjutnya pembaca akan memperoleh simpulan berdasarkan opini penulis yang disajikan dalam struktur reorientasi (apabila ada). Pembaca juga dapat menyimpulkan sendiri penilaiannya terhadap tokoh.

2.2.4.3 Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Ulang Biografi

Teks cerita ulang biografi memiliki beberapa kaidah kebahasaan yang menjadi ciri atau karakteristik yang membedakan dengan teks-teks lain. Kaidah kebahasaan tersebut antara lain.

- 1) Partisipannya adalah manusia yang terlibat pada peristiwa lampau.

- 2) Menggunakan pronomina atau kata ganti *ia, -nya, mereka, kita, dan kami*.
- 3) Menggunakan kata-kata yang menunjukkan kejadian atau peristiwa, waktu, dan tempat untuk menguraikan peristiwa.
- 4) Menggunakan kata kerja (verba) material untuk menunjukkan aktivitas atau perbuatan nyata yang dilakukan oleh partisipan, seperti *membaca, menulis, dan memukul*.
- 5) Menggunakan kata sambung atau konjungsi temporal. Yaitu konjungsi yang digunakan untuk menata urutan peristiwa yang diceritakan. Contohnya *ketika, kemudian, dan setelah*. Selain itu juga menggunakan konjungsi lain, seperti *sementara itu, setelah itu, dan, tetapi, dan karena*.
- 6) Menggunakan kalimat simpleks (yang sesungguhnya sama dengan kalimat tunggal), yaitu kalimat yang hanya terdiri atas satu verba utama yang menggambarkan satu aksi, peristiwa, keadaan. Kalimat simpleks hanya mengandung satu unsur yaitu subjek, predikator, (pelengkap), (keterangan). Pelengkap dan keterangan belum tentu terdapat pada sebuah kalimat simpleks.

Kaidah kebahasaan teks cerita ulang biografi menunjukkan karakteristik yang lekat kaitannya dengan penyampaian makna dari penulis kepada pembaca. Pembaca dapat menginterpretasi makna teks dengan berpedoman kaidah kebahasaan. Masing-masing kaidah menuntun pembaca untuk mendapat simpulan dan nilai-nilai yang dapat dipetik dari seorang tokoh. Nilai-nilai inilah yang hendak ditonjolkan oleh seorang penulis dari sebuah teks cerita ulang biografi.

2.2.4.4 Mengintepretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi

Mengintepretasi dalam dunia pendidikan diartikan sebagai menafsirkan. Mengintepretasi teks sama halnya dengan menafsirkan teks. Menafsirkan teks berhubungan dengan bagaimana seseorang mengaitkan suatu teks dengan faktor-faktor ekstrinsik, seperti pertimbangan biografi, sejarah, politik, atau agama. Istilah penafsiran pada abad kedua puluh, cenderung digunakan dalam pengertian yang lebih sempit yaitu untuk pembacaan teks tertentu yang berhubungan dengan pernyataan seperti makna dan pentingnya teks secara keseluruhan, struktur tematisnya, hubungan antara aspek-aspek semantik, kebahasaan atau gaya suatu teks (Newton 1994:1).

Pendefinisian adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja untuk mengungkapkan suatu benda, konsep, proses, aktivitas, peristiwa dan sebagainya dengan kata-kata. Macam-macam definisi antara lain:

- a. definisi sinonimis. Misalnya *ayah/dadi* bersinonim dengan *abah*;
- b. definisi formal (pembeda). Misalnya *pensil*, memiliki definisi umum *alat untuk menulis*, dan memilki definisi khusus yaitu *sesuatu yang bisa diraut, bisa dihapus, dan lain sebagainya*;
- c. definisi logis atau definisi ensiklopedis (telah dibuktikan kebenarannya dengan kamus/ ensiklopedi).

Dalam kegiatan mengintepretasi, siswa bebas memberikan pendapat atau penafsiran tentang teks cerita ulang biografi tersebut. Untuk dapat mengintepretasi, siswa harus sudah memahami struktur teks, aspek kebahasaan yang digunakan, dan informasi apa saja yang dibutuhkan untuk membangun sebuah teks cerita ulang

biografi. Selanjutnya siswa diminta untuk memberikan pendapat atau kesan tentang perjalanan kehidupan tokoh yang digambarkan dalam teks.

Tafsiran atau intepretasi sebuah teks tidak sekadar menafsirkan permukaan teks saja tapi sampai pada kedalaman makna karya sastra tersebut. Untuk itu, menafsirkan sebuah teks memerlukan wawasan bahasa, sastra, dan budaya yang luas dan mendalam. Pencapaian intepretasi yang optimal bergantung pada kecermatan dan ketajaman penafsir. Karena bahasa merupakan media tanpa batas, maka setiap pembaca akan memiliki intepretasi yang berbeda terhadap teks.

Ferdinand de Saussure (dalam Aminudin 2007:287-297) memberikan penjelasan bahwa makna adalah pengertian atau konsep yang dimiliki atau terdapat pada sebuah tanda linguistik. Grice dan Bolinger (dalam Aminuddin 2008:52) mengungkapkan bahwa makna adalah hubungan antara bahasa dengan dunia luar yang telah disepakati bersama oleh para pemakai bahasa sehingga dapat saling dimengerti.

Sebuah kata atau leksem memiliki makna yang di dalamnya mengandung pesan. Cherry dan Lyons (dalam Aminuddin 2008:51) mengemukakan bahwa pesan termasuk aspek semantis yang harus dikembalikan dan berasal dari *sender* atau pengirim pesan tersebut. Pesan disebut berada dalam sender karena pesan adalah isi komunikasi dalam sender yang diwadahi oleh tataran lambang kebahasaan serta individual. Apabila pesan itu sudah ditranmisikan lewat *signal* atau tanda, maka isi pesan itu disebut informasi. Pemahaman informasi pada diri penerima, biasa disebut dengan isi atau *content*. Lyons (dalam Aminuddin 2008:51) mengemukakan bahwa

kegiatan penyusunan pesan tidak dapat terlepas dari *enkoding*, sedangkan usaha memahami pesan yang dilakukan oleh penerima pesan disebut *dekoding*. Apabila *dekoding* gagal, informasi dan isi tetap tinggal dan menjadi pesan yang ada pada si penutur. Dengan demikian komunikasi itu pun belum berhasil.

Begitu pula dalam sebuah teks, penulis memiliki maksud dan tujuan yang hendak disampaikan kepada pembaca. Maksud dan tujuan ini merupakan makna sebuah teks. Makna ini berupa nilai-nilai yang harus dipelajari oleh pembaca atau berupa amanat dan moral yang diperoleh dari teks tersebut. Misalnya dalam teks cerita ulang biografi mengenai seorang pengusaha yang sukses, maka pembaca dapat memperoleh nilai wirausaha yang dapat diambil sebagai pembelajaran bagi dirinya serta diterapkan ketika menjadi seorang pengusaha.

Makna bersifat tersirat dan lebih dalam, oleh karena itu untuk memahami makna sebuah teks, pembaca harus membaca serta memahami teks secara mendalam. Pembaca juga harus mengaitkan konteks yang dimaksudkan oleh penulis agar mendapatkan makna yang sesungguhnya dari sebuah teks. Kegiatan menggali makna ini disebut dengan menginterpretasi makna teks yang di dalamnya terdapat beberapa langkah atau kegiatan yang harus dilalui oleh siswa. Menginterpretasi juga bisa disamakan dengan mendefinisikan.

2.2.4.4.1 Jenis-Jenis Makna

Makna dalam semantik terdiri atas enam jenis, meliputi (1) makna leksikal, gramatikal, dan kontekstual, (2) makna referensial dan non-referensial, (3) makna

denotatif dan makna konotatif, (4) makna konseptual dan makna asosiatif, (5) makna konseptual dan makna asosiatif, dan (6) makna idiom dan peribahasa.

1) Makna Leksikal, Gramatikal, dan Kontekstual

Makna leksikal adalah makna yang dimiliki atau ada pada leksem meski tanpa konteks apapun atau makna leksikal adalah makna yang sebenarnya, makna yang sesuai dengan hasil observasi indera, atau makna apa adanya. Misal 'kuda' memiliki makna leksikal sejenis binatang berkaki empat yang biasa dikendarai.

Makna gramatikal adalah makna yang baru ada kalau terjadi proses gramatikal, seperti afiksasi, reduplikasi, komposisi, atau kalimatisasi. Umpamanya, dalam proses afiksasi prefiks *ber-* dengan dasar baju melahirkan makna gramatikal 'memakai atau mengenakan baju'.

Makna kontekstual adalah makna sebuah leksem atau kata yang berada di dalam satu konteks. Misalkan kata 'kepala' dalam kalimat "Rambut di *kepala* nenek belum ada yang putih", "Sebagai *kepala* sekolah, dia harus menegur murid itu", "Nomor teleponnya ada pada kepala surat itu".

2) Makna Referensial dan Non-referensial

Sebuah kata atau leksem dikatakan bermakna referensial apabila ada referen atau acuannya. Kata-kata seperti kuda, merah, dan gambar termasuk kata-kata yang bermakna referensial karena ada acuannya dalam dunia nyata.

Sebaliknya kata-kata seperti *dan*, *atau*, dan *karena* termasuk kata-kata yang tidak bermakna referensial, karena kata-kata itu tidak mempunyai referen.

Berkaitan dengan acuan ini ada sejumlah kata, yang disebut kata –kata deiktik, yang acuannya tidak menetap pada satu maujud, melainkan dapat berpindah dari maujud satu ke maujud yang lain. Termasuk deiktik ini adalah kata-kata yang termasuk pronomina seperti *dia*, *saya*, dan *kamu*; kata-kata yang menyatakan ruang, seperti *di sini*, *di sana*, dan *di situ*; dan kata-kata yang disebut penunjuk seperti *ini* dan *itu*.

3) Makna Denotatif dan Makna Konotatif

Makna denotatif adalah makna asli, makna asal, atau makna sebenarnya yang dimiliki oleh sebuah leksem. Umpamanya, kata ‘babi’ bermakna denotatif ‘sejenis binatang yang biasa ditenakkan untuk dimanfaatkan dagingnya’.

Makna konotatif adalah makna lain yang ditambahkan pada makna denotatif tadi yang berhubungan dengan nilai rasa dari orang atau kelompok orang yang menggunakan kata tersebut. Umpamanya kata *babi* pada orang beragama Islam atau dalam masyarakat Islam mempunyai konotasi yang negatif, ada rasa atau perasaan yang tidak enak bila mendengar kata-kata itu.

4) Makna Konseptual dan Makna Asosiatif

Makna konseptual makna yang dimiliki oleh sebuah leksem terlepas dari konteks atau asosiasi apapun. Kata ‘kuda’ memiliki makna konseptual ‘sejenis binatang berkaki empat yang biasa dikendarai’.

Makna asosiatif adalah makna yang dimiliki sebuah kata atau leksem berkenaan dengan adanya hubungan kata itu dengan sesuatu yang berada di luar bahasa. Misalnya, kata ‘melati’ berasosiasi dengan sesuatu yang suci atau kesucian.

5) Makna Kata dan Makna Istilah

Makna kata dalam penggunaannya baru menjadi jelas kalau kata itu sudah berada di dalam konteks kalimatnya atau konteks situasinya. Kata *tangan* dan *lengan* sebagai kata, maknanya lazim dianggap sama, seperti tampak pada contoh kalimat berikut.

Tangannya luka kena pecahan kaca.

Lengannya luka kena pecahan kaca.

Makna istilah mempunyai makna yang jelas, pasti, yang tidak meragukan meskipun tanpa konteks kalimat. Umpamanya, kata *lengan* dan *tangan* di atas dalam istilah kedokteran memiliki makna yang berbeda.

6) Makna Idiom dan Peribahasa

Idiom adalah satuan ujaran yang maknanya tidak dapat ‘diramalkan’ dari makna unsur-unsurnya, baik secara leksikal maupun secara gramatikal. Umpamanya secara gramatikal *menjual rumah* atau *menjual sepeda* bermakna ‘yang menjual menerima uang dan yang membeli menerima sepeda atau rumah’. Tetapi dalam bahasa Indonesia bentuk ‘menjual gigi’ tidaklah bermakna seperti itu, melainkan bermakna ‘tertawa keras-keras’. Makna yang dimiliki ‘menjual gigi’ merupakan makna idiomatikal.

Peribahasa memiliki makna yang masih dapat ditelusuri atau dilacak dari makna unsur-unsurnya karena adanya “asosiasi” antara makna asli dengan maknanya sebagai peribahasa. Umpamanya, peribahasa ‘seperti anjing dengan kucing’ yang bermakna ‘dikatakan ihwal dua orang yang tidak bisa akur’.

2.2.4.4.2 Mengintepretasi Makna Teks

Mengintepretasi makna teks cerita ulang biografi adalah kegiatan dengan memberi apresiasi atau pemaknaan terhadap kehidupan tokoh sesuai dengan pikiran atau perasaan yang diperoleh pembaca terhadap kehidupan tokoh tersebut. Kegiatan intepretasi lebih memfokuskan dan memprioritaskan pada pengkajian bagian-bagian yang paling melekat, unsur-unsur, dan simbol-simbol. Untuk itu mengintepretasi atau menafsirkan teks cerita ulang biografi diperlukan untuk mengungkapkan makna yang tersembunyi atau sengaja disembunyikan pengarang.

Langkah-langkah mengintepretasi makna teks cerita ulang biografi dalam Kemendikbud (2013:130) sebagai berikut.

1. Membaca teks cerita ulang biografi dengan menggunakan teknik *scanning* yaitu kata demi kata agar dapat memahami makna teks secara mendalam.
2. Memahami struktur teks cerita ulang biografi. Menggolongkan yang mana orientasi, urutan peristiwa kehidupan tokoh, dan yang mana reorientasi.
3. Mencari kaidah kebahasaan teks cerita ulang yang terdiri atas.
 - a. partisipan atau tokoh dalam teks;
 - b. pronomina atau kata ganti *ia*, *-nya*, *mereka*, *kita*, dan *kami*;
 - c. kata-kata yang menunjukkan kejadian atau peristiwa, waktu, dan tempat untuk menguraikan peristiwa;
 - d. kata kerja (verba) material untuk menunjukkan aktivitas atau perbuatan nyata yang dilakukan oleh partisipan, seperti *membaca*, *menulis*, dan *memukul*;

- e. kalimat simpleks yaitu kalimat yang hanya terdiri atas satu verba utama yang menggambarkan satu aksi, peristiwa, keadaan;
 - f. konjungsi yang menghubungkan dua satuan bahasa sederajat; kata dengan kata, frasa dengan frasa, atau klausa dengan klausa, seperti *semenjak, dari, dan., bahwa, yang setelah itu, dengan, tatkala, andaikan, sebab* dan sebagainya.
4. Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk membangun sebuah teks cerita ulang biografi (berisi biodata tokoh yang dikisahkan). Adapun informasi tersebut antara lain:
- a. nama lengkap;
 - b. nama gelar;
 - c. tempat dan tanggal lahir;
 - d. tempat dan tanggal wafat;
 - e. nama pasangan;
 - f. riwayat personal;
 - g. riwayat pendidikan;
 - h. riwayat pekerjaan;
 - i. permasalahan yang pernah dihadapi;
 - j. peristiwa yang paling berkesan selama hidup.
5. Memberikan pendapat atau kesan tentang perjalanan kehidupan tokoh.
6. Merangkai pendapat atau kesan tentang perjalanan kehidupan tokoh dalam bentuk paragraf.

Langkah-langkah menginterpretasi makna teks cerita biografi ini hendaknya dilakukan secara benar dan teliti. Hal ini dikarenakan menginterpretasi makna bukanlah hal yang dapat dilakukan hanya dengan membaca teks saja tanpa menyelami teks secara betul-betul. Makna merupakan suatu yang mendalam dan hanya dapat diperoleh jika pembaca sungguh-sungguh dan memiliki keinginan untuk menemukannya. Melalui makna ini, nilai-nilai diselipkan oleh penulis. Jadi, apabila pembaca dapat menemukan makna, maka pembaca dapat memperoleh manfaat yang sesungguhnya dalam membaca sebuah teks cerita ulang biografi.

2.2.5 Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Hemalik (dalam Arsyad, 2011: 2) mengemukakan bahwa disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran. Media merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar. Media memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

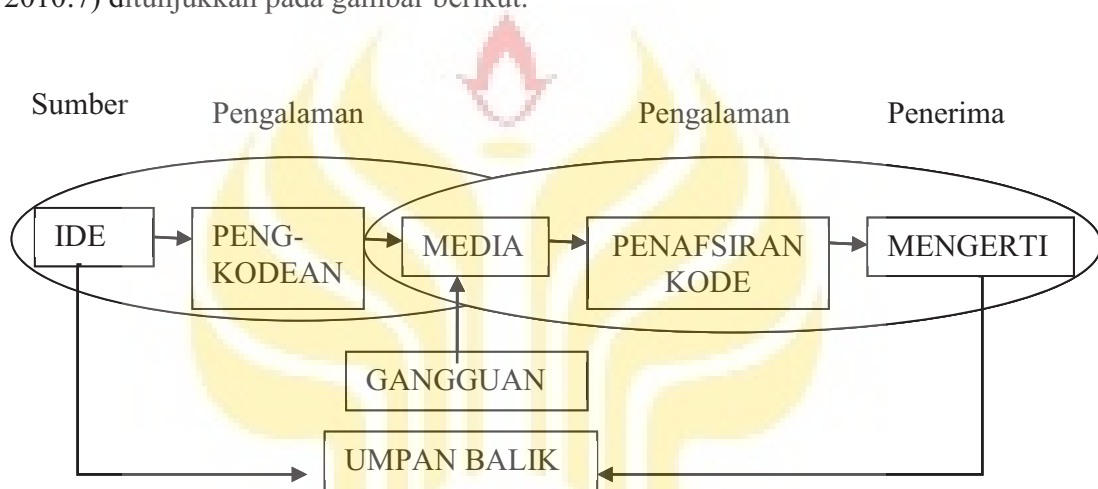
2.2.5.1 Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang dalam proses belajar mengajar. Briggs (dalam Sadiman 2009:6) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contoh media pembelajaran adalah buku, film, kaset, dan film bingkai.

Sejalan dengan Briggs, Daryanto (2010:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Daryanto (2010: 5) juga menjelaskan bahwa media mempunyai kegunaan antara lain:

- 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas;
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera;
- 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antaramurid 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;
- 6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi (Daryanto 2010:7) ditunjukkan pada gambar berikut.



Bagan 2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran

Gambar tersebut menunjukkan betapa pentingnya peran media dalam pembelajaran. Media mengorelasikan ide dan pengalaman siswa sehingga siswa dapat memberikan umpan balik berupa pemahaman. Siswa dapat lebih mudah memahami materi dengan bantuan media, karena media bersifat nyata atau tidak abstrak. Siswa yang belajar tanpa media pembelajaran mengalami kesulitan karena harus meraba-raba materi yang jelaskan oleh guru.

2.2.5.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Arsyad (2010:29) menjelaskan bahwa dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Adapun jenis atau klasifikasi media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, yaitu media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, dan pembelajaran audio-visual.

1. Media Visual

Daryanto (2010: 19) mengemukakan bahwa media visual dikelompokkan menjadi empat.

a. Media Grafis

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Adapun fungsi khususnya untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Unsur-unsur media grafis terdiri atas titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur. Jenis-jenis media grafis meliputi: sketsa, gambar, grafik, bagan, poster, kartun dan karikatur, peta datar, dan transparansi OHP.

b. Media Bentuk Papan

Beberapa jenis media papan antara lain papan tulis, papan tempel, papan flanel, dan papan magnet. Keempat papan ini memiliki fungsi yang hampir sama

yaitu untuk menuliskan pokok-pokok keterangan guru dan menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan, atau gambar.

c. Media Cetak

Secara historis, istilah media cetak muncul setelah ditemukan alat pencetak oleh Johan Gutenberg pada tahun 1456. Kemudian dalam bidang percetakan berkembanglah produk alat pencetak yang semakin modern dan efisien penggunaannya. Jenis-jenis media cetak antara lain: buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedi, buku suplemen, pengajaran berprogram, dan komik.

d. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media tiga dimensi meliputi peta timbul, boneka, dan alat peraga.

Media visual merupakan media yang paling sederhana dibanding media yang lain. Media ini berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran melalui visualisasi materi. Media ini cocok digunakan untuk jenis materi yang memerlukan pemahaman menyeluruh agar konsentrasi siswa tidak terpecah dengan adanya audio atau unsur lain.

2. Media Audio dan Radio

Media audio dan radio merupakan media pembelajaran berbasis suara atau bunyi. Media audio atau radio dapat membantu tugas guru sehingga lebih ringan jika

dibandingkan dengan jika tanpa dibantu oleh media ini. Contoh media audio yaitu CD atau DVD, MP3, audio digital (WAV), radio dan audio *streaming*.

Media audio cocok digunakan oleh guru yang ingin mengetes konsentrasi dan pemahaman siswa. Media ini memungkinkan siswa bekerja secara individual. Media audio juga dapat merangsang kepekaan siswa terhadap penjelasan guru.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media yang saat ini dirasa paling efektif untuk menunjang pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa tidak hanya dapat berimajinasi melalui salah satu indera, namun juga melalui dua indera yaitu penglihatan dan pendengaran yang dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami pembelajaran akan lebih maksimal. Arsyad (2010:49) menyebutkan beberapa contoh media audio-visual yaitu film, video, televisi, dan komputer. Dari contoh media tersebut, media audio-visual dapat dikelompokkan menjadi dua.

a. Media Video

Media video merupakan salah satu jenis media audio-visual selain film. Media ini banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasanya 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 yang berlangsung secara dua arah antara guru dan siswa. Bahkan komputer yang disambungkan dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar

menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

Adapun media pembelajaran berbasis *flash* yang dikembangkan oleh peneliti termasuk media berbasis visual.

2.2.5.3 Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang telah ada dalam dunia pendidikan saat ini mengalami perkembangan pesat. Hal ini seiring dengan perkembangan teknologi yang juga terus berkembang. Guru dan tenaga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar pembelajaran semakin efektif, menyenangkan, dan siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran konvensional.

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, Sadiman dkk (2009:99) mengemukakan urutan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan program media sebagai berikut.

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- b. Merumuskan tujuan intruksional (*instructional objective*) dengan operasional yang khas.
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.

- d. Mengembangkan alat pengukuran keberhasilan.
- e. Menulis naskah media.
- f. Mengadakan tes dan revisi

Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran menurut William W. Lee dan Diana L. Owens (2004:162) adalah sebagai berikut.

- 1) Menyusun sebuah kerangka dari pengembangan alat, pengembangan spesifikasi, dan standarnya.
- 2) Mengembangkan bagian-bagian dari media yang telah dicocokkan dengan kerangkanya.
- 3) Meninjau dan memperbaiki produknya.
- 4) Mengimplementasikan produk akhirnya.

2.2.6 Prosedur Teknis Pengembangan Media Pembelajaran

Darmawan (2012:59) mengemukakan bahwa uraian prosedur model pembelajaran media dapat dijelaskan pada uraian tahapan berikut.

- 1) Analisis Kebutuhan

Keefektifan program yang dibuat bergantung pada sejauh mana program tersebut sesuai dengan kebutuhan kurikulum lembaga pendidikan, atau kebutuhan siswa (mahasiswa) dan apakah sesuai dengan spesifikasi keilmuan dan ketepatan metodologi pembelajaran dengan substansi materi dan kompetensi yang diharapkan atau tidak.

2) Identifikasi Materi

Materi yang akan dirancang diidentifikasi berdasarkan kurikulum terutama mencakup skop dan *sequence* materi. Identifikasi ini mencakup: tujuan pembelajaran umum dan khusus, pokok materi, pokok bahasan dan subpokok bahasan, sasaran dan waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

3) Menentukan Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang akan digunakan ditentukan berdasarkan karakteristik materi dan tujuan serta identifikasi materi.

Adapun Stoney dan McMahon (dalam Frey, 2010:492) mengungkapkan bahwa pengembangan media mengidentifikasi empat tahap dasar berikut.

- 1) Desain informasi termasuk perencanaan konten dan analisis pengguna media.
- 2) Desain *interface* yang menghubungkan siswa dengan konten dalam cara yang paling fungsional dan seintuitif mungkin.
- 3) Navigasi untuk menghubungkan halaman konten dalam struktur logis.
- 4) Desain interaksi yang menentukan bagaimana program bekerja dan bagaimana siswa menggunakan program.

2.2.7 Pengembangan Media Pembelajaran Mengintepretasi Teks Cerita Ulang Biografi Berbasis *Flash*

Flash merupakan salah satu program pembuatan animasi yang sangat handal. Kelebihan *flash* dibandingkan dengan program lain adalah dalam ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. Untuk itu animasi yang dihasilkan oleh program *flash*

banyak digunakan untuk membuat desain web agar tampilannya lebih menarik (Daryanto 2007:4).

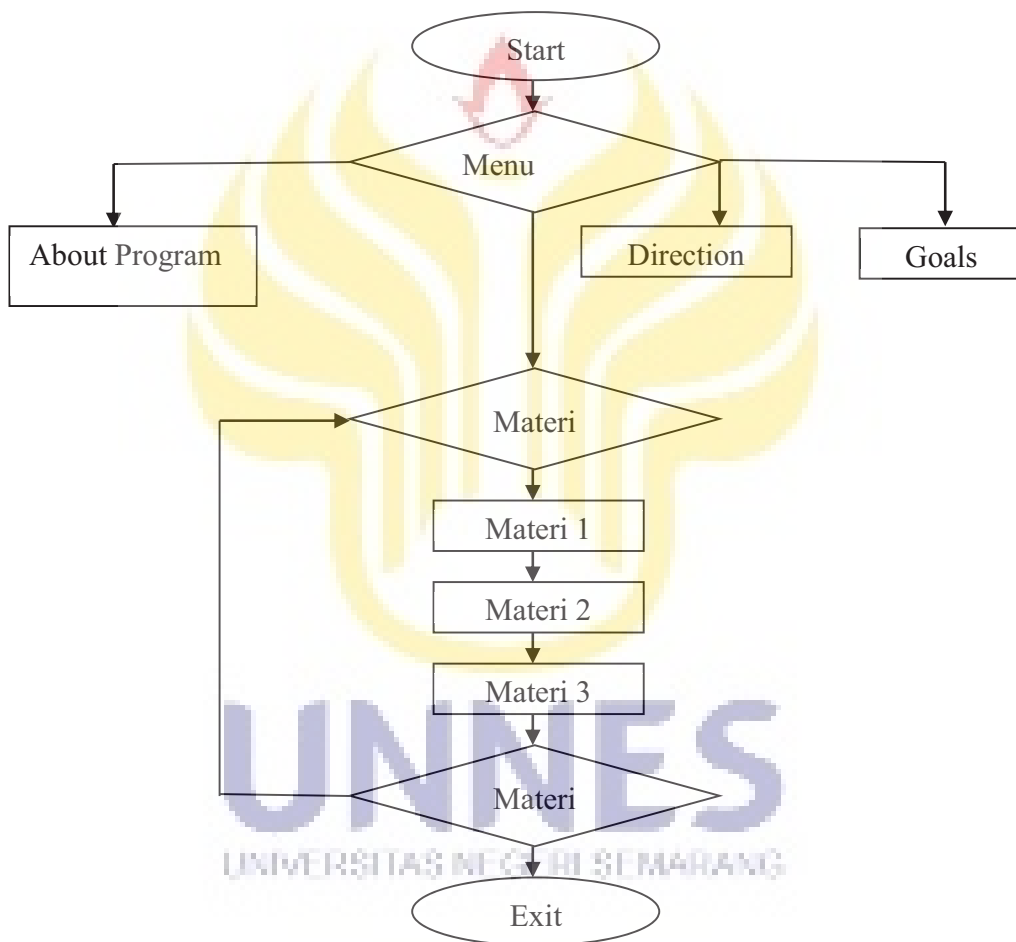
Flash mampu menghasilkan berbagai macam dokumen dengan *extension* yang berbeda hanya menggunakan satu dokumen yang sama yaitu *.fla*. Jadi, *flash* merupakan media audiovisual yang dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar siswa.

Pengembangan media mengintepretasi makna teks cerita ulang biografi ini menggunakan model *Flow Chart* untuk *Drill* (tipe latihan). Secara umum tahapan pembelajaran menurut Darmawan (2012:70) dengan model drill sebagai berikut.

- a. Penyajian masalah-masalah dalam latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan siswa.
- b. Siswa mengerjakan soal-soal latihan.
- c. Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik.
- d. Jika jawaban yang diberikan siswa benar program menyajikan materi selanjutnya dan jika jawaban siswa salah program menyediakan fasilitas untuk mengulangi latihan atau *remediation*, yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

Darmawan (2012:71) juga mengungkapkan bahwa prosedur pembelajaran dengan drill tidak disarankan melakukan proses pengulangan di tengah-tengah penyajian soal-soal latihan yang merupakan sajian materi (soal sama dengan materi) yang dilatihkan. Proses pembelajaran bersifat mengalir dan baru bisa mengulang

setelah si pembelajar menyelesaikan satu tahap pengerjaan latihan dan sebelumnya siswa mengecek kemampuannya apakah sudah memenuhi standar atau belum. Adapun pengembangan media pembelajaran dengan model *flow chart* untuk program *drill* dalam penelitian ini sebagai berikut.



Bagan 2.2 Computer Assisted Instruction Drill Mode

2.2.7.1 Pembuatan Desain

Mengembangkan media merupakan sebuah tindakan yang kompleks. Ada beberapa tahapan yang harus diperhatikan oleh pengembang media tersebut. Tahapan tersebut terdapat komponen-komponen yang harus diperhatikan secara detail agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan syarat media yang baik. Berikut ini akan diuraikan mengenai tahapan-tahapan tersebut.

2.2.7.1.1 Persiapan Proyek

Tahap pertama dalam proyek pengembangan media yaitu persiapan proyek. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam persiapan proyek. Berikut ini akan diuraikan mengenai persiapan proyek menurut Seri Buku Pintar (2007:149-151).

1) Subjek dan Tujuan Pembuatan Media.

Mengembangkan media perlu memperhatikan untuk siapa desain ditujukan dan tujuan pembuatannya. Untuk mengetahuinya, perlu dilakukan studi dan eksplorasi ide agar desain yang dikerjakan bukan sekadar tempel-tempelan objek. Dalam penelitian ini, dilakukan angket kebutuhan terhadap siswa dan guru untuk menemukan sasaran dan tujuan pembuatan desain. Tujuan pembuatan merupakan hal yang rumit dan kompleks karena bersinggungan dengan banyak kepentingan yang kadang sulit bertemu.

2) Menyesuaikan kebutuhan subjek media dengan prinsip seni desain grafis.

Desain yang dikerjakan seharusnya tidak asal indah, asal sesuai dengan permintaan subjek, atau asal komunikatif. Segala sesuatu harus sesuai dengan data

yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Untuk itu, pengembang media harus mengenal siapa objek sasaran desain.

3) Mengumpulkan data dan bahan yang disenangi oleh subjek atau pengguna media.

Hal-hal yang harus dilakukan yaitu menyiapkan bahan yang cocok, misalnya tipe huruf, besar ukuran dan menentukan warna yang sesuai dengan karakter siswa pengguna media. Untuk itu, desainer media harus mengimajinasikan dunia siswa yang menjadi sasaran media.

2.2.7.1.2 Pengerjaan Proyek

Sebagai langkah awal dalam pengerjaan proyek, harus mempersiapkan bahan-bahan untuk desain. Proyek yang berbeda akan membutuhkan bahan dan langkah pengerjaan yang berbeda pula. Adapun langkah-langkah pengerjaan proyek (Seri Buku Pintar 2007:151-169) terdiri atas empat langkah sebagai berikut.

1) Persiapan Desain

Setelah bahan terkumpul, selanjutnya tahap pengerjaan desain. Langkah pertama dalam pengerjaan desain adalah persiapan desain. Persiapan ini dilakukan dengan menggambar atau menentukan pola dasar desain, termasuk menentukan ukuran desain media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2) Pengerjaan Desain

Pengerjaan desain harus memperhatikan beberapa aspek. Berdasarkan hukum Romano, berbagai aspek yang harus diperhatikan antara lain:

- a. konsisten;

- b. hindari kebosanan;
- c. setiap halaman harus punya elemen visual yang dominan;
- d. halaman wajah desain;
- e. ciptakan *grid* (garis khayal yang akan membentuk publikasi secara menyeluruh dan konsisten);
- f. standarisasi *margin*;
- g. menggunakan *border* sebagai bingkai;
- h. mengatur teks ke dalam kolom;
- i. menciptakan tanda penempatan;
- j. menggunakan karakter topografi;
- k. memberi *headline* yang kuat;
- l. mengatur *subhead* untuk membantu perubahan;
- m. menggunakan *caption* untuk menggambarkan *photography* dan *atwork*;
- n. menggunakan warna untuk perangkat elemen secara terpisah;
- o. menggunakan tipe yang besar untuk menekankan ide yang besar;
- p. menggunakan *white-space* sebagai elemen halaman;
- q. menggambarkan teks atau grafik dengan kotak;
- r. memfokuskan ide dengan gambar; dan
- s. meneliti teks dan *layout*.

3) Penyampaian Materi

Tahap selanjutnya yaitu menentukan komposisi *layout* atau tata letak sebagai upaya menyampaikan isi materi desain. Selain memahami prinsip-prinsip

komunikasi, juga harus memperhatikan bagaimana mata bekerja. Objek seperti apa yang paling mudah dilihat dan ditangkap mata. Ada empat prinsip yang harus digunakan dalam mengembangkan media, (a) fokus, (b) keseimbangan, (c) skala, dan (d) proporsi, kesatuan, dan irama (Seri Buku Pintar 2007:157-168).

a. Fokus

Fokus yaitu membuat mata mudah menangkap, dengan menggunakan metode ilusi optik atau permainan perspektif melalui kreativitas bentuk dan warna. Ada beberapa komponen yang harus diperhatikan untuk menciptakan titik fokus, yaitu elemen yang terpenting (dominan), elemen pendukung (subdominan), dan pelengkap (subordinal). Elemen dominan adalah objek yang dimunculkan secara berlebih dan paling menarik. Elemen subdominan adalah objek yang dimunculkan untuk mendukung penampilan objek dominan. Objek sub-ordinal adalah objek yang kurang tampak dan tidak menonjol.

b. Keseimbangan

Keseimbangan yaitu menampilkan seluruh elemen desain secara menyeluruh sebagai satu komponen. Mata dapat menangkap keseluruhan halaman desain, mulai dari elemen dominan hingga elemen sub-ordinal. Ada beberapa model keseimbangan yang sering digunakan dalam desain, antara lain (1) simetris, (2) asimetris, dan (3) radial (tampilan memancar dari tengah lingkaran).

c. Skala dan Proporsi

Skala adalah perubahan ukuran tanpa perbandingan ukuran panjang dan lebar. Berbeda dengan skala, proporsi adalah perbandingan antara panjang dan lebar atau

tinggi sehingga perbedaan dari perubahan proporsi sering terlihat menyimpang. Proporsi dapat diatur dengan menyelaraskan komposisi skala dan proporsi sehingga desain berkesan lebih luas, sempit, jauh, sedang, atau dekat.

d. Kesatuan

Kesatuan adalah perpaduan antara semua elemen grafis sehingga orang dapat memahaminya sebagai suatu kesatuan. Untuk mendapat desain dengan kesatuan, dapat dilakukan menggunakan prinsip-prinsip berikut.

(1) Kesenambungan

Prinsip kesenambungan adalah mengarahkan mata pada objek tertentu, dengan menggunakan perspektif, bentuk, atau garis bantu. Dengan begitu seolah-olah mata diajak untuk menuju objek lain.

(2) Kedekatan

Kesatuan dapat diperoleh dengan menyusun satu objek dengan objek lain secara dekat sehingga membantu sebuah objek baru. Dengan membentuk objek baru tersebut, hilanglah kesan objek penyusunnya sehingga melebur menjadi satu objek.

(3) Kesamaan dan Konsistensi

Objek yang memiliki kesamaan warna atau bentuk dengan ukuran dan proporsi yang konsisten cenderung membentuk kesatuan.

(4) Perataan

Dalam desain juga dikenal prinsip rata kanan, rata kiri, dan center sebagaimana saat kita mengetik pada *Microsoft Word*. Dengan menggunakan

fasilitas bantu berupa *guideline* atau garis, pada setiap software desain agar hasil kerja lebih rapi.

(5) Melewati Batas

Melewati batas tidak selamanya buruk, hal ini juga berlaku dalam dunia desain. Agar lebih menarik, kadangkala desain dibuat berpotongan dengan garis batas, dengan prinsip melewati batas.

(6) Ritme

Ritme adalah variasi dari berbagai komponen desain grafis yang diulang-ulang sehingga membentuk objek tertentu seolah-olah bergerak. Adapun jenis-jenis pengulangan yang dapat mengesankan objek bergerak yaitu (1) reguler, (2) mengalir, dan (3) progresif.

4) Penggunaan Bahasa

Ketika menggunakan sebuah proyek desain grafik, perlu melakukan pemilihan kata yang tepat untuk pesan yang hendak disampaikan. Kalimat sebaiknya mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan bahasa sebaiknya tidak terlalu banyak, singkat, padat, dan jelas serta sesuai dengan psikologis objek sasaran pesan sebuah desain.

2.2.7.1.3 Tipografi

Tipografi dan *font* sering digunakan secara bersamaan dan saling bertukar tempat. Namun sesungguhnya ada perbedaan di antara keduanya. Tipografi adalah karakter desain yang disatukan oleh anatomi visual sedangkan font adalah satuan karakter yang lengkap dalam satu desain, ukuran, bentuk, atau tipe gaya.

Pada dasarnya setiap bentuk font memiliki keunikan tersendiri dalam batas-batas aturan tertentu. Batas itu berdasarkan tipe anatomi masing-masing, seperti *body*, *ascender*, *descender*, *capline*, tangkai, terminal, dan lain-lain.

1) Anatomi *Font*

Selayaknya manusia, *font* pun dibedakan berdasarkan anatomi bentuknya. Dengan mengetahui bagian anatomi tubuh *font*, maka dapat memperkirakan bentuk-bentuk *font* yang cocok untuk diterapkan pada sebuah desain. *Font* dibedakan berdasarkan ketinggian, badan, dan bentuknya.

2) Jenis *Font*

Jenis *font* dapat digolongkan berdasarkan anatomi *font*. Beberapa jenis *font* yang sering digunakan dalam pengemabangan media misalnya *serif*, *san serif*, *script*, *mono space*, *display*, dan *dekoratif*.

3) Format *Font*

Mengatur format tampilan huruf bertujuan agar huruf menjadi lebih menarik dan komunikatif. *Software* pengolah kata dan *software* pengolah grafis umumnya menyediakan fasilitas ini, seperti *bold* (tebal), *italic* (miring), *underline* (bergaris bawah).

a. Huruf Tebal (*Bold*)

Huruf tebal akan mengundang perhatian karena terlihat kontras dengan huruf yang lain. Namun penggunaan terlalu banyak huruf tebal karena akan mengaburkan fokus. Biasanya dipakai untuk judul atau subjudul.

b. Huruf *Italic* (Miring)

Serupa dengan kegunaan huruf tebal, huruf *italic* juga digunakan untuk merebut perhatian, karena kontras dengan huruf lain. Biasanya digunakan untuk istilah atau kata asing.

c. Huruf dengan Garis Bawah (*Underline*)

Huruf dengan garis bawah menandakan adanya kata atau kalimat penting. Dalam web site, garis bawah menandakan *hiperlink*.

4) Format *Layout*

Membuat *layout* yang baik dapat dilakukan dengan cara memperhatikan prinsip desain seperti fokus, keseimbangan, dan kontras. Salah satu prinsip tersebut harus ditonjolkan dengan memadukan antara prinsip tujuan dan *layout*. Ada banyak format desain, misalnya sumbu horisontal, diagonal, radial, dan acak.

5) Format *Layout* Kover

Kover merupakan bagian terpenting dalam dunia desain grafis karena orang pertama kali akan melihat sebuah media dari kovernya. Membuat sebuah kover, harus memahami produk yang di-*layout* yaitu isi media pembelajaran tersebut. Langkah selanjutnya yaitu menyiapkan teks judul, teks subjudul, teks isi, gambar *background*, logo, ilustrasi, dan lemen pendukung lainnya. Terdapat beberapa format kover, antara lain:

- a. format kover horisontal,
- b. format kover vertikal,
- c. format kover diagonal, dan

d. format kover radial.

6) Format Desain Teks

Format tata letak teks dalam media pembelajaran sangat penting untuk mempengaruhi psikologi dan minat baca seseorang. Oleh karena itu, media yang dibuat harus menarik, tidak membosankan, dan bukan media yang berat sehingga membuat siswa pusing ketika membacanya. Berikut ini beberapa macam format desain teks antara lain:

- a. teks dengan format horizontal;
- b. teks dengan format vertikal;
- c. teks dengan format diagonal;
- d. teks dengan format acak;
- e. teks dengan format radial;
- f. format teks penuh diimbangi dengan format bebas;
- g. format teks *capture*;
- h. format teks untuk rubrik wawancara; dan
- i. format untuk daftar isi.

2.2.8 *Adobe Flash Professional CS6*

Teori-teori yang dipaparkan mengenai *Adobe Flash Professional CS6* meliputi pengertian, perkembangan, serta komponen-komponen yang ada di dalamnya.

2.2.8.1 Pengertian Adobe *Flash*

Adobe *flash* merupakan salah satu perangkat lunak komputer dari produk unggulan *Adobe System* yang digunakan untuk membuat gambar vektor dan animasi gambar. *Flash* merupakan program berbasis vektor yang memiliki kemampuan untuk membuat animasi yang rumit dengan cepat dan mudah (Seri Buku Pintar 2007:89). Salah satu kelebihan *flash* yaitu memiliki teknologi *vector graphic* yang memungkinkan film atau gambar diperbesar tanpa mengurangi kualitas gambar tersebut. Selain itu, program *flash* lebih mudah digunakan daripada program lain seperti *Animated Gift*, karena sifatnya yang *open environment*, dapat diakses di beberapa program pengolahan web seperti *Dreamweaver*.

Bahasa pemrograman yang digunakan oleh *flash* bernama *ActionScript*, bahasa pemrograman tersebut muncul pertama kali pada *Flash 5*. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak *Adobe Flash* mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*.

Adobe Flash menjadi *tool* yang dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. *Adobe Flash* yang merupakan program animasi yang mendukung pemrograman dengan *ActionScript*-nya. Oleh karenanya itu, *flash* tepat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, *image*, teks, dan pemrograman. *Flash* juga didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi sehingga program ini banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan lainnya. Aplikasi ini juga dapat membuat animasi logo, tombol

animasi, *banner*, *e-card*, *game*, *movie*, menu interaktif, pembuatan navigasi pada situs web dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

Flash memiliki keunggulan yaitu mampu menerima kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan *database* dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web. Terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkakan video lengkap dengan fasilitas *playback* FLV. Penelitian ini menggunakan Adobe *Flash* Professional CS6 sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif.

2.2.8.2 Perkembangan *Flash*

Flash pertama kali dikenalkan pada tahun 1996. Setelah itu, namanya berganti menjadi Adobe *flash* karena produsen pembuat *flash* professional bergabung dengan Adobe Corp. Perubahan terjadi pada *flash series* 9 menjadi Adobe *flash* CS3 pada 16 April 2007. Versi terakhir yang diluncurkan pada tanggal 3 Desember 2005 di pasaran dengan menggunakan nama *flash* 8.

Tabel 2.1 Perkembangan Adobe *Flash*

No.	Versi	Tahun
1.	<i>Future Splash Animator</i>	10 April 1996
2.	<i>Flash</i> 1	Desember 1996
3.	<i>Flash</i> 2	Juni 1997
4.	<i>Flash</i> 3	31 Mei 1998
5.	<i>Flash</i> 4	15 Juni 1999
6.	<i>Flash</i> 5 – <i>ActionScript</i> 1.0	24 Agustus 2000
7.	<i>Flash</i> MX (Versi 6)	15 Maret 2002

8.	<i>Flash MX 2004 / Flash MX Professional 2004 (Versi 7) – ActionScript 2.0</i>	9 September 2003
9.	<i>Flash Basic 8 / Flash Professional 8</i>	13 September 2005
10.	<i>Flash CS3 Professional (Versi 9) – ActionScript 3.0</i>	16 April 2007
11.	<i>Flash CS4 Professional (Versi 10)</i>	15 Oktober 2008
12.	<i>Adobe Flash CS5 Professional (Versi 11)</i>	2010
13.	<i>Adobe Flash Professional CS6 (Versi 12 / terbaru)</i>	2012

2.2.8.3 Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash Creative Suite 6 (CS6) merupakan sebuah perangkat lunak yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi *standar authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dan animasi yang sangat menarik untuk keperluan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash Professional CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan membantu dan mempermudah para animator untuk membuat animasi menjadi semakin menarik.

1) Komponen *Adobe Flash Pro CS6*

Tampilan awal dari *Adobe Flash Professional CS6* terdapat komponen *Adobe Flash Professional CS6* yang terdiri atas: (1) *create from template*, yang digunakan untuk membuka format yang telah tersedia; (2) *create new*, digunakan untuk membuka dokumen baru; (3) *open a recent item*, yang digunakan untuk membuka file yang baru saja tersimpan; (4) *open*, digunakan untuk membuka file, dan (5) *don't show again*, yang berfungsi untuk menyembunyikan atau menampilkan tampilan awal program *flash*.



Gambar 2.1 Tampilan awal Adobe *Flash Pro CS6*

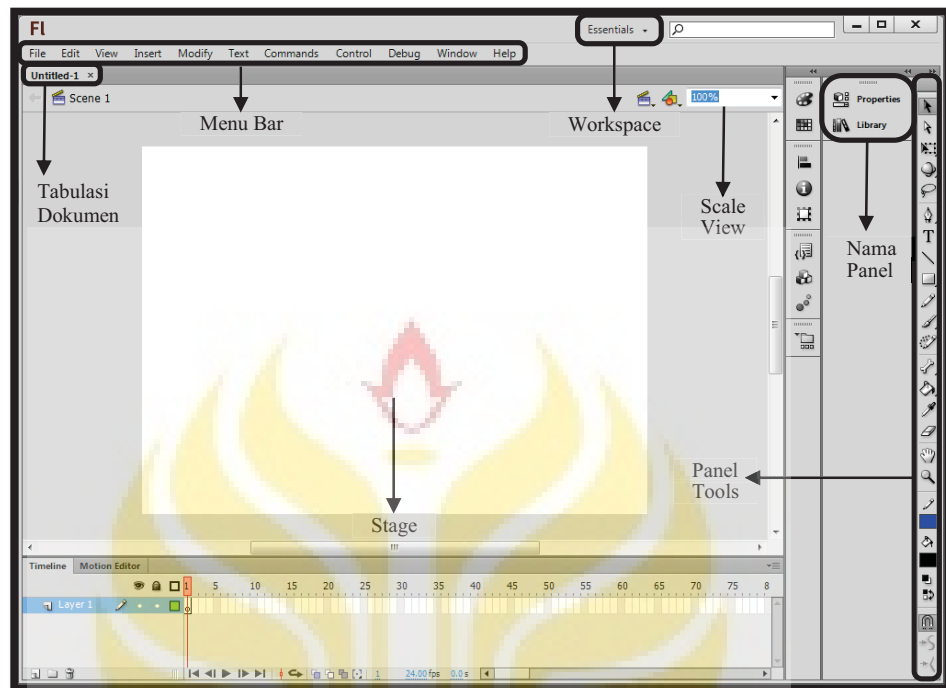
2) Area Kerja *Adobe Flash Pro CS6*

Area kerja atau lembar kerja merupakan tempat untuk memulai awal dari pembuatan program, pembuatannya dilakukan dalam kotak *movie* dan *stage* yang didukung oleh *tools* lainnya. Area kerja *Adobe Flash Professional CS6* terdapat bagian seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.2 yang masing-masing bagiannya mempunyai fungsi sebagai berikut.

- a. Tabulasi Dokumen, merupakan tabulasi dari lembar kerja atau *Stage* yang sedang dikerjakan. Sering juga disebut *Document Tab*.

- b. Menu Bar, merupakan kumpulan perintah yang terdiri dari menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori.
- c. *Workspace*, berfungsi untuk mengatur tampilan area kerja *Adobe Flash Pro CS6*.
- d. Stage, merupakan tempat untuk membuat atau memodifikasi semua objek dalam program *flash*.
- e. *Scale View*, berguna untuk mengatur skala lembar kerja.
- f. *Timeline*, yaitu bagian untuk mengatur dan mengontrol isi dokumen dalam *layer* dan *frame*.
- g. *Panel Motion Editor*, digunakan untuk mengontrol animasi yang telah dibuat, seperti mengatur motion, transformasi, dan parameter animasi lainnya.
- h. *Panel properties*, digunakan untuk mengatur objek, *frame* dan *stage* yang terpilih.
- i. *Panel library*, digunakan untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti *symbol graphic*, *button*, *movie clip* yang dibuat, dan lain-lain.
- j. *Panel tools*, yaitu kumpulan *tools* yang digunakan untuk membuat, mengatur dan mendesain objek.

Agar lebih jelas, bagian-bagian dalam area kerja *Adobe Flash Professional CS6* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.2 Tampilan area kerja *Adobe Flash Pro CS6*

3) *Tools Box*

Panel tools atau yang biasa disebut *Tools box* merupakan bagian yang berisi tombol-tombol untuk membuat, mengatur, dan mendesain objek. Berikut penjelasan fasilitas *tools box* dari tiap-tiap *tool*-nya.

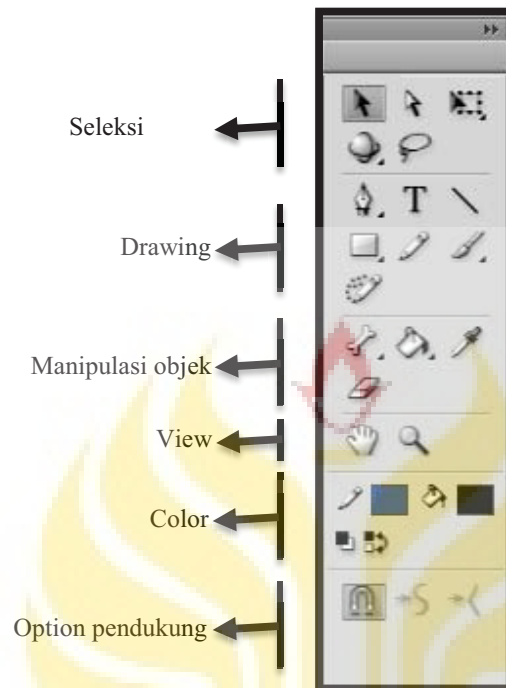
Tabel 2.2 Fungsi Fasilitas *Tools Box*

<i>Tools Box</i>	Fungsi
<i>Selection Tool</i>	Untuk menyeleksi objek.
<i>Subselection Tool</i>	Untuk menyeleksi dan mengedit objek.
<i>3D Rotation Tool</i>	Untuk memutar <i>Movie Clip</i> secara tiga dimensi.
<i>3D Translation Tool</i>	Untuk memindah <i>Movie Clip</i> secara tiga dimensi.
<i>Free Transform Tool</i>	Untuk mengatur ukuran dan arah objek dengan bebas.
<i>Gradient Transform Tool</i>	Untuk mentransformasi warna dari <i>fill</i> objek yang terseleksi.
<i>Lasso Tool</i>	Untuk melakukan seleksi dengan menggambar sebuah garis seleksi.
<i>Pen Tool</i>	Untuk menggambar garis lurus dan lengkung.

<i>Teks Tool</i>	Untuk membuat objek teks.
<i>Line Tool</i>	Untuk menggambar garis lurus.
<i>Rectangle Tool</i>	Untuk menggambar objek kotak.
<i>Oval Tool</i>	Untuk menggambar objek lingkaran.
<i>Polystar Tool</i>	Untuk menggambar objek polygon dan bintang.
<i>Pencil Tool</i>	Untuk menggambar dengan coretan pensil.
<i>Brush Tool</i>	Untuk menggambar dengan polesan kuas.
<i>Spray Brush Tool</i>	Untuk membuat percikan brush.
<i>Deco Tool</i>	Untuk membuat dekorasi pada sebuah area.
<i>Bone Tool</i>	Untuk menghubungkan sebuah objek atau antar objek untuk keperluan animasi.
<i>Bind Tool</i>	Untuk mengontrol objek yang telah terhubung dengan <i>bone</i> .
<i>Eraser Tool</i>	Untuk menghapus objek.
<i>Fill Transform</i>	Untuk memodifikasi warna gradasi.
<i>Paint Bucket</i>	Untuk mewarnai bidang objek tertutup.
<i>Stroke Color</i>	Untuk mewarnai garis objek.
<i>Fill Color</i>	Untuk mewarnai bidang objek.
<i>Black and White</i>	Untuk mengubah warna dasar menjadi hitam putih.
<i>Swap Colors</i>	Untuk membalik warna <i>stroke</i> dan <i>fill</i> .

Agar lebih jelas, bagian-bagian *tools box Adobe Flash Professional CS6* dapat dilihat pada gambar berikut.





Gambar 2.3 Tools Box atau Panel Tools

4) *ActionScript*

ActionScript merupakan bahasa *scripting* yang terdapat di dalam program *flash*. Penggunaan *ActionScript* bertujuan untuk mempermudah pembuatan suatu aplikasi atau animasi. Awalnya *ActionScript* hanya digunakan untuk mengendalikan animasi vektor 2 dimensi yang sederhana. Seiring berkembangnya zaman, *ActionScript* memiliki lebih banyak fitur dan fungsionalitas sehingga dapat membuat aplikasi-aplikasi seperti game berbasis web maupun *Rich Internet Application*. Bahkan *ActionScript* yang sekarang juga sangat tepat untuk membuat aplikasi-aplikasi *database* dan robotika dasar.

Menggunakan program Adobe CS6 memberikan banyak keuntungan, termasuk juga untuk membuat spanduk, periklanan, slide presentasi, tampilan

pembuka CD, permainan, kartun, proyek pembelajaran, dan kartu sambutan (*e-cards*). Kelebihan *Adobe flash* dibandingkan *software* lain (Salim dan Tiawa, 2014:8332) antara lain:

- 1) dapat membuat sebuah tombol interaktif dengan film atau objek lain;
- 2) *Adobe flash* memungkinkan untuk membuat transparansi warna di dalam pembuatan film;
- 3) *Adobe flash* dapat membuat perubahan dalam animasi dari sebuah *form* ke *form* lain dan memungkinkan untuk membuat *motion* (gerakan) dengan mengikuti garis yang ditetapkan sebelumnya;
- 4) *file* dapat dikonversikan secara lebih variatif.

2.3 Kerangka Berpikir

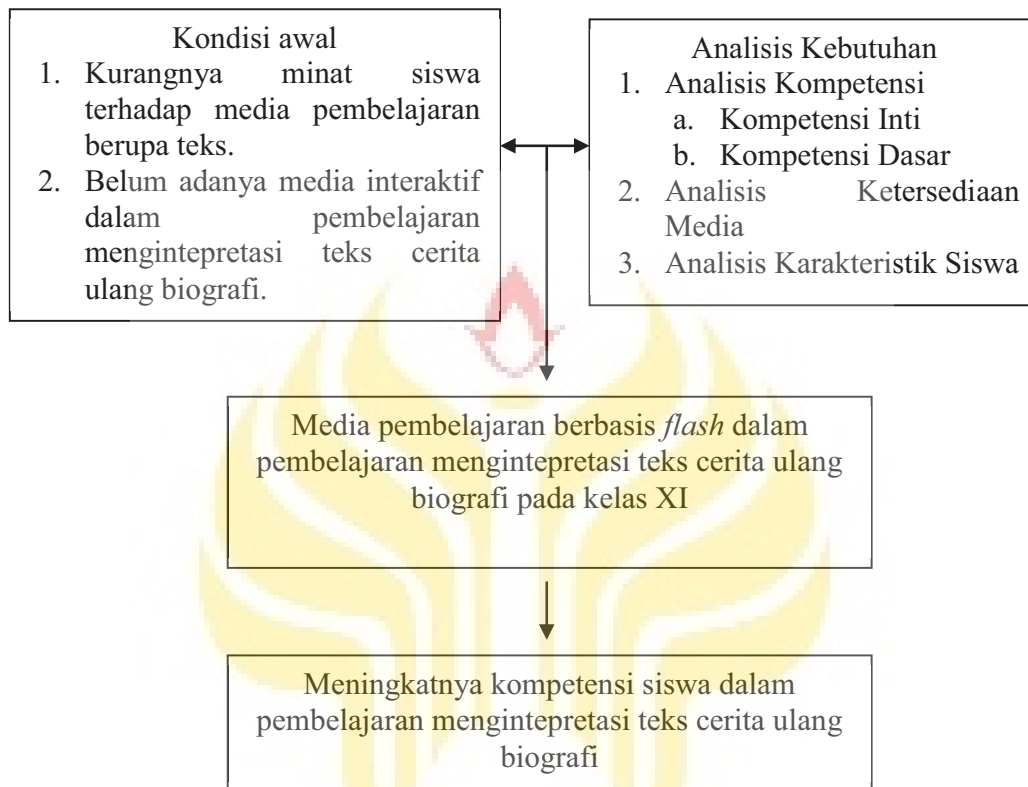
Pembelajaran menginterpretasi teks cerita ulang biografi pada peserta didik kelas XI sudah seharusnya diiringi dengan ketersediaan media pembelajaran yang memadai. Media pembelajaran yang berupa teks, terbukti tidak efektif karena siswa malas membaca teks yang panjang. Siswa membutuhkan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk menyiasati rasa malas ketika membaca teks-teks yang panjang.

Penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran menginterpretasi teks cerita ulang biografi berbasis *flash* sebagai media interaktif yang dianjurkan dalam Kurikulum 2013. Pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas XI serta Kurikulum 2013. Hal ini menjadi konsep pembeda

sekaligus penyempurnaan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk memaksimalkan pembelajaran menginterpretasi teks cerita ulang biografi. Melalui program *flash*, media pembelajaran yang dihasilkan mampu memudahkan guru dalam memberikan pelajaran yang komunikatif serta membentuk siswa yang lebih aktif.

Media yang dikembangkan memanfaatkan program *flash* sehingga mampu menyajikan gambar dan suara yang jelas untuk merangsang indera mata dan telinga agar menimbulkan ketertarikan siswa. Selain itu, media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu mempertajam kemampuan siswa dalam menginterpretasi teks cerita ulang biografi.

Secara individu siswa dapat termotivasi dan terinspirasi dari media pembelajaran yang disampaikan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Siswa dapat menginterpretasi teks cerita ulang secara maksimal. Selain itu siswa juga dapat mengambil sisi positif atau nilai-nilai kehidupan tokoh inspiratif yang dipaparkan dalam media. Media pembelajaran interaktif berbasis *flash* ini didesain untuk menjadi media pembelajaran yang bisa digunakan secara mandiri dan dapat pula melengkapi media yang sudah ada sehingga hasil yang dicapai lebih maksimal dibandingkan dengan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru-guru secara umum.



Bagan 2.3 Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi berbasis *flash* untuk kelas XI SMA/SMK/MA dipaparkan simpulan sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan analisis kebutuhan, media pembelajaran yang dikembangkan yaitu menyajikan tokoh inspiratif di bidangnya; materi berupa hakikat teks cerita ulang biografi (pengertian dan struktur), tujuan menginterpretasi, langkah-langkah menginterpretasi, dan kaidah kebahasaan teks cerita ulang biografi; materi diperbanyak dengan contoh dan latihan soal; skor pada latihan soal dan evaluasi dapat langsung diketahui; media dilengkapi dengan penjelasan dan contoh analisis teks; media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media; media menggunakan bahasa yang komunikatif pada petunjuk penggunaan dan petunjuk evaluasi, bahasa baku digunakan pada teks dan latihan soal; jenis tulisan yang digunakan adalah *Arial* dan *Times New Rowman*; serta media pembelajaran memiliki tingkat keterbacaan tinggi dengan menyesuaikan warna tulisan dan *background*.
- 2) Media pembelajaran interaktif menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi berbasis *flash* ini memiliki karakteristik sesuai dengan prinsip-prinsip, yaitu (1) menarik dan menyenangkan karena dapat menciptakan suasana kelas yang

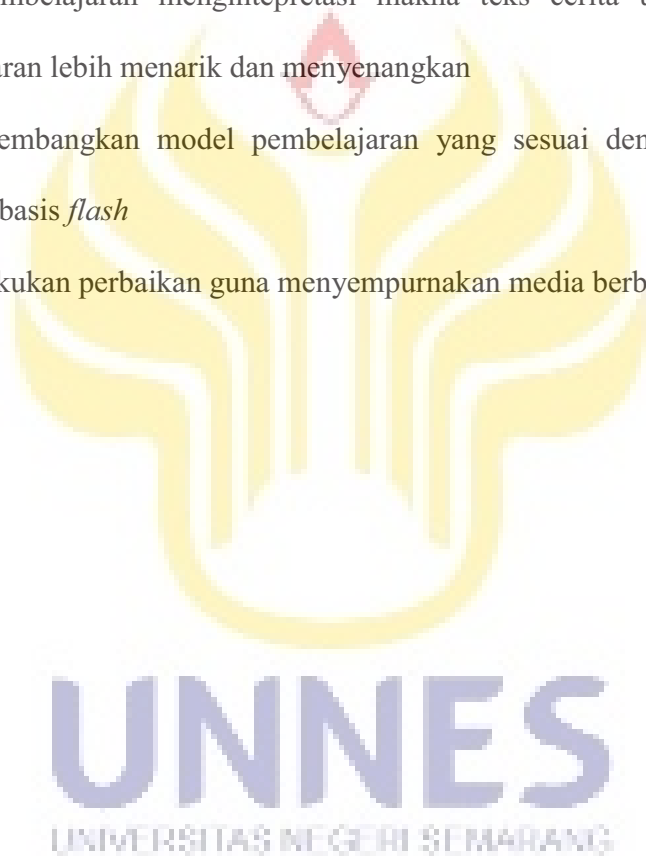
kondusif dan antusiasme siswa, (2) mudah karena media ini dapat dipakai pada komputer atau *laptop* mana pun tanpa harus menginstal program *flash*, (3) fleksibel karena dapat disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa, (4) inovatif karena menampilkan menu rapor, dan (5) memiliki nilai relevansi dengan kehidupan siswa.

- 3) Kelayakan media pembelajaran berbasis *flash* telah diuji oleh ahli materi dan ahli bahasa serta tanggapan siswa yang kesemuanya menunjukkan bahwa media ini layak digunakan untuk pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan sedikit perbaikan yang telah dilakukan.
- 4) Media pembelajaran berbasis *flash* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dilihat dari hasil ujicoba pada tiga sekolah yang diteliti. Di SMK N 10 Semarang, skor rata-rata *posttest* mengalami peningkatan sebesar 10 poin yaitu dari angka 67,917 menjadi 77,917 dan ketuntasan meningkat 20,83%. Di MAN 1 Semarang, skor rata-rata *posttest* mengalami peningkatan sebesar 26,667 poin yaitu dari angka 52,5 menjadi 79,167 dan ketuntasan meningkat 27,78%. Di SMA N 2 Semarang, skor rata-rata *posttest* mengalami peningkatan sebesar 7,5 poin yaitu dari angka 74,265 menjadi 81,765 dan ketuntasan meningkat 32,35%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan penelitian, saran yang dapat peneliti rekomendasikan sebagai berikut.

- 1) Guru bahasa Indonesia perlu menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* dalam pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan
- 2) Perlu dikembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan media berbasis *flash*
- 3) Perlu dilakukan perbaikan guna menyempurnakan media berbasis *flash* ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Ana Nadhya. 2010. *Bagaimana Menulis Biografi Perspektif Jurnalisme*. Yogyakarta: Emerson.
- Aminuddin. 2008. *Semantik*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Cahyadi, Dede. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash* pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMP N 5 Satu Atap Bumiwijaya. *Skripsi*. Semarang: Unnes.
- Cairncross, Sandra and Mike Mannion. 2001. "Interactive Multimedia and Learning: Realizing the Benefits". *Journal Innovations in Education and Teaching International*. ISSN. 1470-3300.
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2007. *Belajar Komputer Animasi Flash*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Frei, Barbara A. 2010. "A Model for Developing Multimedia Learning Projects". *Journal of Online Learning and Teaching*. Vol. 6, No. 2, June 2010. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>, 10 Agustus 2015.
- Gerot dan Wignell. 1995. *Text Type in English*. Australia: MacMillan Education Australia.
- Gora S, Winastwan. 2005. *Belajar Sendiri Membuat CD Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-Learning*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kemendikbud. 2013. *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2014/2015 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTs*. Jakarta: Kemendikbud.

- Lee, William. 2004. *Multimedia Based Instructional Design*. United States of America: Pfeiffer.
- Mishra, Sanjaya and Ramesh C. Sharma. 2005. *Interactive Multimedia in Education and Training*. United States of America: Idea Group Publishing.
- Muchamad, Masduki Khamdan dkk. 2015. "Analisis Development and Implementation Media Education of Mathematic Achievement of Student Learning". *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, Vol. 9 No. 9 Hal. 37-42.
- Mukti, Norhayati Abd and Siew Pei Hwa. 2004. "Malaysian Perspective: Desining Interactive Multimedia Learning Environment for Moral Values Education." *Journal Educational Technology & Society*. Vol, 7. No. 4, 143-152. ISSN. 1436-4522.
- Newton, K.M. 1994. *Menafsirkan Teks*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash*. Yogyakarta: ANDI.
- Purwanto. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis *Flash 8* untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran. *Skripsi*. Semarang: Unnes.
- Sadiman, Arief dkk. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salim Kalbin dan Dayang Hjh Tiawa. 2014. "Development of Media-Based Learning Animation for Mathematics Courses in Electrical Engineering, University Riau Kepulauan". *International Journal of Advanced Research in Computer and Communication Engineering*. Vol. 3, Issue 10, October 2014. ISSN. 2319-5940.
- Sari, Dyah Puspita. 2010. "Pengembangan Media Permainan *Ular Asyik* bagi Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Pendekatan *Joyfull Learning*". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Seri Buku Pintar. 2007. *Menjadi Seorang Desain Grafis*. Semarang: ANDI OFFSET.
- Setiyawan, Angga. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Keterampilan Memahami Perintah Keja Tertulis bagi Peserta Didik SMK dalam Pendekatan Competency Based Training. *Skripsi*. Semarang: Unnes.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer. 2004. *Pembuatan CD Interaktif dengan Flash MX Professional 2004*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Utami, Siti Fatmawati. 2013. Pengembangan Media Audio Visual untuk Menunjang Pembelajaran Membaca Indah Tembang Dolanan pada Siswa Kelas II SD. *Skripsi*. Semarang: Unnes.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual*. Jakarta Timur: Bumiaksara.

