



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENULIS DIALOG BERBASIS *AURORA 3D* PADA
SISWA SMP KELAS VII**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh:

Nama : Nofi Setiowati Ningsih

NIM : 2601412033

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**


2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

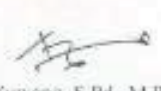
Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis Aurora 3D pada Siswa SMP Kelas VII* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Agustus 2016

Pembimbing I,


Susipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.
NIP.197208062005011003

Pembimbing II,


Agus Yuwono, S.Pd., M.Pd.
NIP.196812151993031003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis *Aurora 3D* pada Siswa SMP Kelas VII" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Selasa

Tanggal : 16 Agustus 2016

Penitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Muhammad Januli, M.Hum.
196107041988031003
Ketua

Ermi Dyah Kurnia, S.S., M.Hum.
197805022008012025
Sekertaria

Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.
196512251994021001
Penguji I

Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.
196812151993031003
Penguji II/Pembimbing II

Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.
197208062005014402
Penguji III/Pembimbing I

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (196008031989011001)

Dekan fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Dialog Berbasis Aurora 3D pada Siswa SMP Kelas VII* ini benar-benar hasil karya saya sendiri, 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, Agustus 2016



Nofi Setiowati Ningsih
NIM 2601412033

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Maka sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Maka apabila telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.

(QS. Asy-Syarah : 5-7)

Persembahan

1. Untuk Bapak Ibu tercinta Samingan dan Sukarti yang selalu medoakan menyemangati, dan menginspirasiku.
2. Untuk saudaraku Untung Riyadi dan adik-adikku Galih Ageng Ramdani, Bagas Cahya, Lucky dan Fares Juna El-Azzam yang selalu mendoakan.
3. Teman-temanku yang telah memotivasiku.
4. Untuk almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis Aurora 3D pada Siswa SMP Kelas VII* dengan baik. Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1 untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Drs. Widodo, M.Pd yang telah memberikan fasilitas administrative dan pengarahan dalam penyusunan skripsi
4. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd dan Agus Yuwono, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan membimbing, arahan, dan motivasi dari awal hingga terselesainya skripsi ini.

5. Yusro Edy Nugroho, S.S., M. Hum selaku penguji skripsi yang telah memberikan saran dan masukannya.
6. Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi.
7. Bapak Ibu guru SMP Negeri 41 dan SMP N 11 Semarang yang berkenan membantu dalam berjalannya penelitian.
8. Bapak, Ibu, dan keluarga yang senantiasa memberi semangat dan mendoakan.
9. Seluruh teman-teman wisma savira yang telah mendukung dan memberi semangat.
10. Teman-temanku sundang, isko, mifta, anisa, gupita yang telah memberiku semangat.
11. Teman-teman yang telah mendukung dan membantu pembuatan media.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan saran dari pihak-pihak yang telah membantu terselesainya penulisan skripsi ini, semoga berlimpah rahmat kepada-Nya. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pribadi maupun semua pihak.

Penulis

ABSTRAK

Ningsih, Nofi Setiowati. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis Aurora 3D pada Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd dan Agus Yuwono, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Menulis dialog, *Aurora 3D*.

Dalam pembelajaran bahasa Jawa, pembelajaran menulis dialog masih belum maksimal, karena sebagian besar siswa kesulitan dalam menulis dialog berbahasa Jawa, kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, dan penguasaan kosakata rendah. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran yang memotivasi siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* untuk menarik dan mempermudah siswa dalam pembelajaran.

Rumusan masalah yang disusun dalam penelitian ini adalah, bagaimanakan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* pada siswa SMP kelas VII dan bagaimanakah prototipe media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* pada siswa SMP kelas VII. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* dan mendeskripsikan prototipe media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Adapun langkah-langkah penelitiannya adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba terbatas. Data dan sumber data yaitu guru, siswa dan ahli. Pengumpulan data yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan lembar penilaian ahli. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Media ini berbentuk audio visual yang berisi materi, contoh dan latihan. Berdasarkan hasil validasi ahli dalam bidang media dan materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis dialog. Hasil uji coba yang dilakukan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dari 9 siswa yang belum memenuhi SKM menjadi 31 siswa yang memenuhi SKM setelah menggunakan media. Skor rata-rata pada *pre-test* 67 dan pada *post-test* 84.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis dialog.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka saran dari penulis yaitu, (1) Bagi guru, media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* bisa menjadi alternatif media pembelajaran menulis dialog, (2) Bagi siswa, media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan mempermudah siswa dalam pembelajaran menulis dialog, dan (3) bagi peneliti, dapat melakukan penelitian lanjutan terhadap media pembelajaran berbasis *Aurora 3D* ini, agar media *Aurora 3D* bisa dikembangkan lebih baik lagi.



SARI

Ningsih, Nofi Setiowati. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis Aurora 3D pada Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M. Pd dan Agus Yuwono, S.Pd., M.Pd.

Tembung pangurut: Media pembelajaran, Menulis dialog, Aurora 3D.

Ana piwulangan basa Jawa, piwulangan nulis pacelathon durung optimal, amarga siswa isih angel anggone nulis pacelathon bahasa Jawa, kurang minat kanggo melu piwulangan nulis pacelathon, lan kosakata siswa kurang. Banjur guru durung nganggo mediya piwulangan sing memotivasi siswa. Mediya pasinaon iku kalebu piranti sing digunakake guru kanggo nyampekake materi pasinaon. Mula panaliten ngembangake mediya pasinaon nulis pacelathon berbasis Aurora 3D kanggo menarik lan mbiyantu siswa anggone sinau nulis pacelathon.

Perkara ing panaliten iki yaiku, (1) kepiye kabutuhan guru lan siswa ngenani mediya pasinaon nulis pacelathon berbasis Aurora 3D lan (2) kepiye prototipe mediya pasinaon nulis pacelathon berbasis Aurora 3D. Ancas panaliten yaiku njlentrehna kabetahan guru lan siswa ngenani mediya pasinaon nulis pacelathon berbasis Aurora 3D lan njlentrehna prototipe mediya pasinaon nulis pacelathon berbasis Aurora 3D.

Panaliten iki migunakake pendekatan Research & Development (R&D). Langkah-langkah panaliten iki yaiku potensi masalah, analisis kebutuhan, desain awal, validasi desain produk, revisi desain lan uji coba terbatas. Pangumpulan data panaliten yaiku migunakake teknik observasi, angket, wawancara, lan lembar penilaian ahli. Teknik analisis data migunakake teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Asil panaliten iki arupa mediya pasinaon nulis pacelathon berbasis Aurora 3D sing jumbuh karo kabetahan guru lan siswa. Media iki bentuke audio visual kang isine materi, tuladha, lan gladhen. Miturut asil validasi ahli media lan materi, bisa disimpulke menawa mediya pasinaon nulis pacelathon Aurora 3D iki pantes digunakake kanggo media pasinaon nulis pacelathon. Asil uji coba kang kang wis dilakoni, asil sinau siswa ningkat, saka 9 siswa durung menuhi SKM dadi 31 siswa kang menuhi SKM sawise nganggo mediya. Skor rata-rata pre-tets 67 lan post-test

84. Saka asil panaliten bisa disimpulke mediya pasionaon nulis pacelathon berbasis Aurora 3D efektif digunakake kanggo piwulangan nulis pacelathon.

Miturut asil panaliten iki, panulis ngaturi panyaruwe yaiku, (1) kanggo guru, mediya pembelajaran nulis pacelathon bisa dadi alterntif mediya pasinaon nulis pacelathon, (2) kanggo siswa, mediya pasinaon nulis pacelathon berbasis Aurora 3D dadi salah sijine mediya kang menarik lan mbiyantu siswa nyinaoni materi nulis pacelathin, (3) kanggo panaliten, bisa nglakokake panaliten maneh marang mediya pasinaon nulis pacelathon berbasis Aurora 3D iki, supaya mediya Aurora 3D iki bisa dikembangake lewih apik maneh.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN KELULUSAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
SARI.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
DAFTAR BAGAN.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6

BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Hakikat Media.....	12
2.2.1.1 Pengertian Media pembelajaran.....	12
2.2.1.2 Jenis-Jenis Media	13
2.2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media	15
2.2.2 <i>Aurora 3D</i>	19
2.2.3.1 Pengertian Menulis	20
2.2.3.2 Jenis-jenis Kegiatan dalam Pembelajaran Menulis	21
2.2.4 Dialog.....	23
2.2.4.1 Unsur-unsur yang terdapat dalam Dialog	24
2.2.4.2 Langkah-langkah Menulis Dialog.....	26
2.3 Kerangka Berpikir	26
BAB III	29
METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Desain Penelitian.....	29
3.2 Data dan Sumber Data	32
3.2.1 Data	32
3.2.2 Sumber Data.....	33
3.3 Teknik Pengumpulan Data	35
3.3.1 Teknik Observasi.....	35

3.3.2 Teknik Wawancara.....	35
3.3.3 Teknik Angket	36
3.3.4 Lembar Penilaian Ahli.....	36
3.4 Instrumen Penelitian.....	37
3.4.1 Lembar Observasi	38
3.4.2 Pedoman Wawancara	38
3.4.3 Angket Kebutuhan	39
3.4.4 Lembar Penilaian Ahli.....	40
3.5 Teknik Analisis Data.....	43
3.5.1 Teknik Analisis Angket Kebutuhan	43
3.5.2 Teknik Analisis Data Uji Ahli.....	43
3.5.3 Analisis Data Uji Coba Terbatas.....	43
BAB IV	45
HASIL PENELITIAN.....	45
4.1 Kebutuhan Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis <i>Aurora 3D</i>	45
4.1.1 Deskripsi Kebutuhan Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis <i>Aurora 3D</i>	45
4.1.2 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis <i>Aurora 3D</i>	50
4.2 Prototipe Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis <i>Aurora 3D</i>	54
4.3 Validasi Prototipe Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis <i>Aurora 3D</i>	62
4.3.1 Hasil Uji Ahli Materi	62
4.3.2 Uji Ahli Media.....	65

4.4 Hasil Perbaikan Prototipe Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis <i>Aurora</i> 3D	68
4.5 Hasil Uji Coba Terbatas Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis <i>Aurora</i> 3D	78
BAB V.....	82
PENUTUP.....	82
5.1 Simpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	87



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen penelitian	37
Tabel 3.2 Kisi-k isi lembar observasi	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi wawancara guru	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi angket kebutuhan siswa	40
Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar penilaian ahli media	41
Tabel 3.6 Kisi-kisi lembar penilaian ahli materi	42
Tabel 4.1 Hasil wawancara guru	47
Tabel 4.2 Hasil angket kebutuhan siswa	50
Tabel 4.3 Hasil penilaian materi	63
Tabel 4.4 Hasil penilaian media	66
Tabel 4.5 Perbaikan contoh	74
Tabel 4.6 Hasil uji coba terbatas	77
Tabel 4.7 Hasil angket tanggapan siswa	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan awal media	55
Gambar 4.2 Tampilan menu utama	56
Gambar 4.3 Tampilan menu kompetensi	57
Gambar 4.4 Isi media	58
Gambar 4.5 Tampilan menu contoh	60
Gambar 4.6 Tampilan menu latihan	61
Gambar 4.7 Perbaikan <i>background</i>	69
Gambar 4.8 Perbaikan tabel ragam bahasa	71
Gambar 4.9 <i>Gladhen 2</i>	73
Gambar 5.1 Perbaikan konteks contoh pada materi	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar observasi	88
Lampiran 2 Pedoman wawancara	89
Lampiran 3 Angket kebutuhan siswa	97
Lampiran 4 Lembar penilaian ahli materi	103
Lampiran 5 Lembar penilaian ahli media	106
Lampiran 6 Angket tanggapan siswa	109
Lampiran 7 Hasil analisis angket tanggapan siswa	111
Lampiran 8 Surat izin penelitian	113
Lampiran 9 Surat keputusan dosen pembimbing	117
Lampiran 10 Surat keterangan telah melakukan penelitian	118
Lampiran 11 Surat keterangan selesai bimbingan proposal	120



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan kerangka berpikir	28
Bagan 3.1 Tahapan penelitian	32



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kurikulum mata pelajaran bahasa Jawa Sekolah Menengah Pertama terdapat beberapa keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Salah satunya yaitu keterampilan menulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menurut Tarigan (1982:3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara langsung tatap muka dengan orang lain. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran menulis pada siswa SMP kelas VII yaitu menulis dialog.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) SMP N 41 Semarang, bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Bagi siswa, bahasa Jawa merupakan pelajaran yang membosankan, tidak menarik dan sulit untuk dipahami. Salah satu pembelajaran yang masih belum maksimal yaitu pembelajaran menulis dialog. Belum maksimalnya pembelajaran menulis dialog dikarenakan motivasi belajar siswa masih rendah.

Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan karena sebagian besar siswa kesulitan dalam menulis dialog berbahasa Jawa, kurang tertarik mengikuti pembelajaran menulis dialog, dan penguasaan kosakata rendah.

Selain itu, guru dalam menyampaikan materi bahasa Jawa khususnya menulis dialog di dalam kelas belum menggunakan media yang memotivasi siswa, guru dalam pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan pemberian materi dari buku paket saja, artinya komunikasi hanya terjadi satu arah, sehingga pembelajaran menulis dialog kurang menarik bagi siswa dan cenderung membosankan.

Guru bukan satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting (Sadiman dkk, 2014:3). Padahal, dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Jawa terdapat beberapa komponen pembelajaran, seperti pendidik, bahan ajar, metode, materi dan media pembelajaran. Belum adanya media yang memotivasi siswa menjadikan pembelajaran kurang menarik untuk siswa, seharusnya seiring perkembangan jaman dan teknologi sudah semakin bervariasi, guru harus mampu menciptakan media yang lebih kreatif sehingga pembelajaran menulis dialog akan mencapai hasil yang maksimal. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran juga akan mempengaruhi perhatian siswa. Penyampaian materi dengan metode ceramah secara terus menerus akan menimbulkan kejenuhan karena pembelajaran terlalu monoton, yang akhirnya menjadikan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis dialog rendah.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Media dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi

daya serap dan retensi belajar siswa (Sadiman dkk, 2014:7). Menurut Hamalik (dalam Arsyad 1996:15) Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena media digunakan untuk mempermudah dalam penyampaian materi dan digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan bervariasi, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Mengingat pentingnya pembelajaran menulis dialog untuk siswa, maka perlu adanya penelitian tentang pengembangan media untuk pembelajaran menulis dialog. Adanya pengembangan media ini, dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya untuk pembelajaran menulis dialog. Media yang menarik diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa agar tidak membosankan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran menulis dialog dirancang lebih menarik untuk siswa, selain membuat menarik, media pembelajaran juga dirancang agar memudahkan siswa dalam pembelajaran menulis dialog. Salah satu media yang memungkinkan untuk pembelajaran menulis dialog yaitu media berbasis *Aurora 3D*. Media *Aurora 3D* merupakan program presentasi 3 dimensi. Berbeda dengan Microsoft PowerPoint, *Aurora 3D* merupakan presentasi yang menarik untuk media pembelajaran karena objek grafiknya 3 dimensi sedangkan PowerPoint hanya menggunakan teknologi 2 dimensi. Gambar dan warna yang disajikan dalam media *Aurora 3D* menjadikan

pembelajaran lebih menarik. Media yang nantinya akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* yang nantinya akan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru.

Menulis dialog dengan media *Aurora 3D* ini diharapkan akan menjadi alternatif yang baik karena menjadikan pembelajaran lebih menarik, menghilangkan kejenuhan atau kebosanan dalam pembelajaran bahasa Jawa dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, karena selama ini mata pelajaran bahasa Jawa menjadi pelajaran yang tidak disenangi oleh siswa dan membosankan untuk siswa, dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis dialog, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis *Aurora 3D* pada Siswa SMP Kelas VII”.

1.2 Identifikasi Masalah

Siswa kesulitan dalam menulis dialog, penguasaan kosakata siswa rendah, dan siswa merasa kurang tertarik dengan pembelajaran menulis dialog. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang masih terpusat pada guru. Guru dalam pembelajaran belum menggunakan media yang memotivasi siswa sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru hanya sekedar buku paket. Kurang menariknya media yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap pembelajaran menulis dialog. Oleh sebab itu, perlu adanya media yang dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa tertarik pada pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan keinginan dan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Identifikasi masalah menjadi dasar dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mendukung pembelajaran menulis dialog. Berdasarkan masalah diatas, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* pada siswa SMP kelas VII. Dengan adanya pengembangan media berbasis *Aurora 3D* diharapkan dapat merangsang ketertarikan, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis dialog, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* pada siswa SMP kelas VII. Pengembangan media berbasis *Aurora 3D* ini dapat menjadi salah satu pilihan guru ketika pembelajaran menulis dialog berlangsung agar siswa semakin tertarik mengikuti pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* pada siswa SMP kelas VII?
- b. Bagaimanakah prototipe media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* pada siswa SMP kelas VII?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* pada siswa SMP kelas VII
- b. Mendeskripsikan prototipe media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* pada siswa SMP kelas VII.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat teoretis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah khasanah dalam menulis dialog. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan penelitian, khususnya bidang penelitian pengembangan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Manfaat bagi guru, yaitu memberikan alternatif pemilihan media menulis dialog dan dapat bermanfaat untuk menghasilkan media yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar.

1.6.2.2 Manfaat bagi siswa, pengembangan media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* ini dapat menjadi stimulus dalam upaya peningkatan

kemampuan siswa dalam menulis dialog. Dengan demikian, siswa akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran menulis dialog.

1.6.2.3 Manfaat bagi sekolah, mendorong sekolah untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai bagi para siswa dan memberikan sumbangan yang positif untuk pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar para siswa.

1.6.2.4 Manfaat bagi peneliti lain, penelitian dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengadakan penelitian lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D*.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang fokus pada pengembangan media pembelajaran. Penelitian tentang media pembelajaran telah dilakukan. Penelitian tersebut antara lain penelitian yang dilakukan oleh Astuty (2015), Dermawan (2015), Putri (2014), Khoyr (2015), Nadori dkk (2014) dan Nasinha dkk (2012). Penelitian tersebut perlu dikaji kembali untuk melihat posisi penelitian ini.

Astuty (2015) melakukan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Komik Rumpang Sebagai Media Pembelajaran Menulis Dialog Sesuai Dengan Unggah-ungguh Pada Siswa Kelas VII SMP di Kabupaten Banjarnegara*". Hasil dari penelitian ini yaitu media komik rumpang bahasa Jawa untuk pembelajaran menulis dialog sesuai dengan unggah-ungguh. Berdasarkan hasil validasi ahli dalam bidang media dan materi, dapat disimpulkan bahwa komik rumpang berbahasa Jawa ini layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis dialog dengan unggah-ungguh pada siswa kelas VII, bagi siswa media komik menjadi salah satu media yang mempermudah siswa dalam memahami materi menulis dialog sesuai dengan unggah-ungguh.

Penelitian yang dilakukan oleh Astuty memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian Astuty dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran untuk menulis dialog dan perbedaan penelitian Astuty dengan penelitian ini yaitu penelitian Astuty mengembangkan media komik rumpang berbahasa Jawa untuk pembelajaran menulis dialog sesuai dengan unggah-ungguh sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D*.

Dermawan (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Dialog Bahasa Jawa Sesuai dengan Unggah-ungguh untuk Siswa SMP Kelas VII*". Penelitian menghasilkan media pembelajaran menulis dialog sesuai dengan unggah-ungguh untuk siswa SMP kelas VII. Media ini siswa dapat memahami aturan dan penggunaan unggah-ungguh secara lebih rinci. Penelitian menggunakan jenis penelitian pengembangan.

Penelitian yang dilakukan oleh Dermawan (2015) memiliki persamaan dan perbedaan penelitian ini. Persamaan penelitian Dermawan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran menulis dialog dan menggunakan jenis penelitian pengembangan. Sedangkan perbedaan kedua penelitian ini yaitu penelitian Dermawan hanya mengembangkan media pembelajaran menulis dialog sesuai dengan unggah-ungguh sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D*.

Putri (2014) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan media audio visual berbasis Aurora 3D Presentation dalam Pembelajaran IPS SMP Kelas VII*".

Materi Pokok Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini mengembangkan media audio visual menggunakan aplikasi *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran IPS. Media ini setelah diuji validasi mendapat kategori baik dari ahli media dan ahli materi mendapat nilai baik dan tanggapan guru serta siswa sangat baik.

Penelitian Putri (2014) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *Aurora 3D Presentation* dan perbedaannya yaitu penelitian Putri dengan penelitian ini yaitu Putri mengembangkan media Audio visual untuk pembelajaran IPS sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D*.

Khoyr (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Berbasis Flash untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong*". Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berdialog berbasis *flash*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran berdialog untuk proses pembelajaran.

Persamaan penelitian Khoyr dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran dialog. Sedangkan perbedaan kedua penelitian tersebut terletak pada jenis media yang digunakan atau dikembangkan. Khoyr menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* sedangkan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media berbasis *Aurora 3D*.

Nadori dkk (2014) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Kelas X pada Pokok Bahasan Pengukuran dengan Menggunakan Software Aurora 3D*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana bentuk produk media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan Aurora 3D, dan melihat persepsi siswa terhadap hasil pengembangan media pembelajaran fisika dengan menggunakan software *Aurora 3D*. Hasil dari analisis respon siswa terhadap media yang dikembangkan masuk dalam kategori baik dan media dinyatakan media yang layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Nadori dkk memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian Nadori dkk sama-sama mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Aurora 3D*. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian Nadori dkk mengembangkan media untuk pembelajaran fisika dan penelitian ini mengembangkan media untuk pembelajaran menulis dialog.

Nasinha dkk (2012) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Tayangan Acara Televisi untuk Siswa Kelas VIII*". Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan media pembelajaran menulis puisi. Instrumen yang digunakan yaitu teknik angket.

Penelitian Nasinha dkk memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamannya yaitu sama-sama mengembangkan media untuk pembelajaran menulis dan sama-sama merupakan penelitian pengembangan. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian Nasinha dkk mengembangkan media untuk

pembelajaran menulis puisi berbasis tayangan acara televisi dan penelitian ini mengembangkan media untuk pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D*.

2.2 Landasan Teori

Beberapa teori yang mendasari dalam penelitian ini meliputi, (1) hakikat media, (2) *Aurora 3D*, (3) hakikat menulis, dan (4) dialog.

2.2.1 Hakikat Media

Landasan teori yang dibahas dalam subbab ini mencakupi pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media, fungsi dan manfaat media.

2.2.1.1 Pengertian Media pembelajaran

Aqib (2013:50) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Menurut Criticos (dalam Daryanto, 2013:04) media merupakan komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan defnisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan dan sebagai perantara penyampaian komunikasi dalam proses pembelajaran untuk merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Gagne (dalam Sadiman dkk, 2014:6) juga menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Sedangkan Briggs (dalam Sadiman dkk, 2014:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat diketahui bahwa media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Alat-alat fisik tersebut contohnya dapat berupa buku, film, kaset, film bingkai.

2.2.1.2 Jenis-Jenis Media

Media yang berkembang saat ini sangat beragam jenisnya, berikut ini dijelaskan jenis-jenis media menurut beberapa pendapat. Menurut Sudjana & Rivai (2013:3) ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, *media grafis* seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, *media tiga dimensi* yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain. Ketiga, *media proyeksi* seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat *penggunaan lingkungan* sebagai media pengajaran.

Menurut Sadiman dkk (2014:28) ada beberapa media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, media tersebut antara lain, (1) media grafis, media grafis termasuk dalam media visual, media grafis antara lain

gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta, papan flannel, papan bulletin. (2) media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam, dan laboratorium bahasa, dan (3) media proyeksi diam, media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), overhead proyektor, proyektor opaque, *tachitoscope*, *microprojection*, dengan microfilm.

Menurut Seels & Richey (dalam Arsyad 2013:31) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Sedangkan Aqib (2013:52) jenis-jenis media yaitu media grafis yaitu symbol-simbol komunikasi visual, termasuk di dalam media grafis yaitu media gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, papan flannel, papan buletin. Media audio (dikaitkan dengan indra pendengaran) termasuk di dalamnya yaitu radio dan alat perekam pita magnetik. Yang terakhir yaitu media multimedia yang dibantu dengan proyektor LCD, misalnya file program komputer multimedia.

Menurut beberapa pendapat diatas dapat diketahui bahwa jenis-jenis pembelajaran memiliki jenis yang beraneka ragam yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio, media hasil teknologi cetak, media audio visual, media gabungan antara teknologi cetak dan komputer.

2.2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media

2.2.1.3.1 Fungsi Media

Salah satu fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu untuk pembelajaran. Menurut (Arsyad 2013:19) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran memiliki kegunaan, secara umum kegunaan media menurut Daryanto (2013:05), antara lain: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan

visual, auditori, dan kinestetiknya, (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sadiman dkk (2013:17) berpendapat bahwa secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut, (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya: a) objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model, b) objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar, c) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*, dan d) konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain, (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan (4) dengan sifat yang unik siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru tidak bisa mengatasi sendiri, masalah tersebut dapat diatasi dengan media pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat, maka dapat diketahui bahwa fungsi dan kegunaan media adalah untuk membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga

dengan media pembelajaran motivasi siswa dalam belajar akan tumbuh, memungkinkan anak untuk belajar sendiri dengan bakat dan kemampuannya, dan dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bervariasi, memperjelas penyajian materi, serta dapat membantu guru untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran.

2.2.1.3.2 Manfaat Media

Media pembelajaran pastinya memiliki manfaat dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana & Rivai (2013:2), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media pembelajaran memiliki manfaat dalam penggunaannya, manfaat media pembelajaran menurut Aqib (2013:51) yaitu, (1) menyeragamkan penyampaian materi, (2) pembelajaran lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran lebih

interaktif, (4) efisiensi waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, (7) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, (8) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Arsyad (2013:29) manfaat praktis media yaitu (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui kunjungan wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat diketahui bahwa fungsi media dalam pembelajaran yaitu dapat menarik perhatian siswa, bahan pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, pembelajaran menjadi lebih bervariasi menggunakan media pembelajaran, akan menumbuhkan sikap aktif kepada siswa karena siswa tidak hanya belajar dari mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan memerankan, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu dan media pembelajaran dapat

memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

2.2.2 Aurora 3D

Menurut (Ruslandi & Susilowati 2014:1) 3D Aurora merupakan salah satu program presentasi 3 dimensi. Objek grafik 3 dimensi (3D) merupakan perkembangan dari grafik 2 dimensi. Di dalam grafika komputer, 3D merupakan bentuk grafik yang menggunakan representasi data geometri tiga dimensi. Objek 3 dimensi saat ini merupakan suatu yang sangat menarik untuk dilihat dan digunakan termasuk dalam hal presentasi. Berbeda dengan Microsoft PowerPoint yang biasa digunakan untuk membuat presentasi yang cepat saji karena hanya menggunakan teknologi 2 dimensi.

Aurora 3D Presentation merupakan sebuah tool untuk membuat slide presentasi 3D. Dengan perangkat lunak ini dapat dengan mudah menghasilkan presentasi yang bagus untuk gambar, teks, model video, dan data, dan memilih banyak cara untuk menampilkan konten presentasi. Sekedar catatan pula bahwa aplikasi ini mendukung untuk sebuah presentasi yang didukung dengan layar sentuh, sehingga lebih interaktif dan mempunyai kesan modern dalam berpresentasi. *Aurora Presentasi 3D* memiliki banyak jenis model presentasi dan dapat membuatnya dari template dengan mudah. Beberapa kemudahan dalam perangkat lunak ini adalah:

- a) Dukungan berbagai jenis konten. Gambar, Teks, Video, Model 3D, Tabel, Navigasi, Gambar Wall, data Grafik, Partikel.

- b) Mudah dalam pembuatan slide presentasi dengan mengambil dari template yang tersedia, meliputi: template presentasi banyak, template slide, template animasi.
- c) Dapat di-publish dalam berbagai format. Dapat dijalankan secara langsung atau diekspor sebagai urutan gambar, video, dan image.

2.2.3 Hakikat Menulis

Landasan teori yang dibahas dalam subbab ini mencakup pengertian menulis dan jenis-jenis kegiatan dalam pembelajaran menulis.

2.2.3.1 Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu komponen dari empat komponen berbahasa. Menulis adalah suatu kegiatan menuangkan ide atau gagasan kedalam sebuah tulisan. Menurut Marwoto (dalam Dalman 2014:4) menulis adalah mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk karangan secara leluasa. Dalam hal ini, menulis membutuhkan skema yang luas sehingga si penulis mampu menuangkan ide, gagasan, pendapatnya dengan mudah dan lancar. Jadi, seperti yang sudah di jelaskan diparagraf sebelumnya, menulis bukan merupakan keterampilan yang instan, keterampilan menulis perlu membutuhkan latihan dan belajar agar dalam menulis si penulis dapat menuangkan ide, gagasan secara mudah dan lancar.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Melalui tulisan, penulis mempunyai tujuan dalam bentuk tulis, misalnya memberitahu, meyakinkan, ataupun menghibur. Untuk memiliki

keterampilan, seseorang haruslah sering berlatih dan belajar agar tidak kesulitan dalam kegiatan menulis. Seseorang yang tidak pernah berlatih menulis akan mengalami kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan ke dalam sebuah tulisan.

Menurut Tarigan (1982:3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara langsung tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini maka sang penulis haruslah trampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa dan kosa kata.

Menulis dapat dianggap sebagai proses ataupun hasil. Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan tulisan. Sebenarnya, kegiatan menulis yang menghasilkan sebuah tulisan sering kita lakukan, misalnya mencatat pesan ataupun menulis memo untuk teman.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa yang digunakan secara tidak langsung dan kegiatan untuk mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk karangan secara leluasa.

2.2.3.2 Jenis-jenis Kegiatan dalam Pembelajaran Menulis

Keterampilan menulis dapat diklasifikasikan berdasarkan dua sudut pandang yang berbeda. Sudut pandang tersebut adalah kegiatan atau aktivitas dalam melaksanakan keterampilan menulis dan hasil produksi menulis itu. Klasifikasi keterampilan menulis berdasarkan sudut pandang kedua menghasilkan produk

menulis atas empat kategori yaitu: karangan narasi, eksposisi, deskripsi, dan argumentasi.

Berdasarkan dua acuan tersebut di atas dapat disusun jenis-jenis kegiatan dalam pembelajaran keterampilan menulis tersebut dengan dari yang mudah menuju kepada yang sukar adalah sebagai berikut.

- a) Menyusun kerangka bersama
- b) Menyusun kembali kerangka yang diacak
- c) Menyelesaikan cerita tertulis
- d) Meringkas (synopsis) bacaan
- e) Reka cerita gambar
- f) Memerikan atau mendeskripsikan sesuatu
- g) Mengembangkan judul
- h) Menulis surat
- i) Menyusun/menulis dialog
- j) Menyusun laporan
- k) Menyusun iklan, slogan poster, dan spanduk
- l) Meresensi buku
- m) Menyusun karangan ilmiah

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa menulis dialog merupakan salah satu dari jenis-jenis kegiatan pembelajaran menulis.

2.2.4 Dialog

Gumperz (dalam Rustono 1999:48) mengartikan percakapan sebagai bentuk aktivitas kerjasama yang berupa interaksi komunikatif. Interaksi berarti saling melakukan aksi sebagai realisasi komunikasi yang melibatkan paling sedikit dua orang. Sedangkan Schiffrin (dalam Rustono 1999:50) percakapan adalah suatu interaksi yang tertib dan merupakan wahana pembicara dan pendengar mengkoordinasikan produksi bersama tentang makna dan aksi di dalam suatu konteks sesaat interaksi sosial secara sinambung. Percakapan itu hanya merupakan suatu bagian dari serangkaian peristiwa komunikasi manusia, karakteristik interaksi secara sinambung itu melekat pada kegiatan berbahasa ini.

Richards (dalam Rustono 1999:49) juga berpendapat bahwa percakapan merupakan suatu aktivitas yang diatur oleh aturan (*rule governed*). Percakapan itu tidaklah merupakan aktivitas yang acak, dalam percakapan pasti memiliki tujuan. Kegiatan berbahasa ini selalu berlangsung secara terikat dengan tujuan yang hendak dicapai oleh para pelakunya. Percakapan adalah interaksi verbal yang berlangsung secara tertib dan teratur dan melibatkan dua pihak atau lebih guna mencapai tujuan tertentu sebagai wujud peristiwa komunikasi (Rustono 1999:50).

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:231), dialog adalah percakapan dalam sandiwara, cerita, dan lain sebagainya. Dialog biasanya disajikan dalam bentuk percakapan antara dua orang atau lebih.

Dialog dalam kehidupan sehari-hari berfungsi sebagai sarana penyampai pesan kepada orang lain. Dengan dialog, seseorang dapat mengungkapkan perasaan yang sedang dia rasakan kepada orang lain.

Dalam praktek pelaksanaannya dialog tidak hanya dilakukan oleh dua orang, tetapi dialog juga dapat dilakukan lebih dari dua orang.

Dialog dalam bahasa Jawa memiliki keunikan dengan bahasa-bahasa lain. Dialog dalam bahasa Jawa memiliki perbedaan dalam tuturan yang diucapkan. Dalam dialog bahasa Jawa harus memperhatikan *unggah-ungguh* basa Jawa. Misalnya dialog dilakukan oleh orang yang mempunyai perbedaan usia atau status, bahasa Jawa yang digunakan kedua orang tersebut mempunyai perbedaan. Orang yang lebih tua atau mempunyai status lebih tinggi menggunakan bahasa Jawa *ngoko*. Sedangkan, orang yang lebih muda atau statusnya lebih rendah menggunakan bahasa Jawa *krama*.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *dialog* atau percakapan adalah bentuk aktivitas kerjasama yang berupa interaksi komunikatif yang melibatkan paling sedikit dua orang dan memiliki tujuan yang hendak dicapai. Dialog biasanya terdapat dalam sandiwara, cerita, dan sebagainya. Dialog dalam bahasa Jawa memiliki perbedaan dengan yang lainnya karena dialog dalam bahasa Jawa harus memperhatikan *unggah-ungguh* basa Jawa.

Penulisan dialog tidak serta merta dituliskan, akan tetapi dalam menulis dialog harus mengikuti langkah-langkah yang ada.

2.2.4.1 Unsur-unsur yang Terdapat dalam Dialog

Unsur-unsur dalam dialog sama halnya dengan unsur pada drama. Hapsari (2008:50) menjelaskan unsur-unsur dialog. Adapun unsur-unsur dialog yaitu:

1. Tema. Tema merupakan suatu ide/gagasan/dasar cerita. Melalui sebuah tema dapat dikembangkan menjadi sebuah cerita atau percakapan,
2. Tokoh atau pemain yang berperan dalam cerita. Tokoh dilihat dari watak, watak tokoh antara lain watak protagonist, antagonis, dan tritagonis.
3. Latar. Latar merupakan bagian dari cerita yang menjelaskan waktu dan tempat kejadian ketika tokoh mengalami peristiwa, latar terbagi menjadi dua, yaitu latar sosial (berupa waktu, suasana, dan bahasa), dan latar fisik yaitu berupa benda-benda sekitar tokoh (rumah, pakaian, dan lain-lain),
4. Alur. Alur adalah tahapan cerita yang bersambungan. Alur meliputi: alur maju/lurus, alur mundur, alur sorot balik, dan alur gabungan,
5. Amanat. Amanat adalah pesan atau sisipan nasihat yang disampaikan melalui tokoh dan konflik dalam suatu cerita.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan dalam menulis dialog perlu memperhatikan unsur-unsur yang terkandung di dalamnya meliputi tema, yang menjadi gagasan utama dalam menulis dialog, tokoh dalam dialog yang akan dibuat, latar, alur, dan amanat juga menjadi unsur penting dalam penulisan dialog. Dengan adanya amanat diharapkan pembaca dialog bisa mengambil hikmah/pelajara yang terkandung dalam dialog yang dibaca.

2.2.4.2 Langkah-langkah Menulis Dialog

Penulisan dialog tidak secara serta merta, menulis dialog harus mengikuti langkah-langkah yang ada. Langkah-langkah mudah membuat dialog yang dikemukakan oleh Sanggoro (2007:36) dimulai dengan langkah sebagai berikut.

1. Menentukan masalah atau topik yang akan diperbincangkan dalam percakapan.
2. Menentukan tokoh-tokoh yang akan melakukan percakapan.
3. Memerhatikan penggunaan tanda baca misalnya: titik dua (:), tanda petik ("..."), tanda titik (.), tanda koma (,), dan tanda baca lainnya yang diperlukan dalam penulisan teks percakapan.

Suyatno (2008:52) menjelaskan langkah-langkah menulis dialog sebagai berikut.

1. Menentukan masalah atau topik yang topik yang akan diperbincangkan dalam percakapan,
2. Menentukan tokoh-tokoh yang akan melakukan percakapan,
3. Memperhatikan tanda baca yang diperlukan dalam penulisan teks percakapan,
4. Menyusun butir-butir dialog. Butir-butir dialog adalah pokok-pokok yang akan dibicarakan dalam dialog,
5. Mengembangkan butir-butir dialog.

Dalam penulisan dialog ada beberapa yang perlu diperhatikan. Cara menulis dialog sebagai berikut.

1. Pemakaian tanda titik dua (:), diletakkan setelah nama tokoh,

2. Pemakaian tanda petik (“), digunakan untuk mengapit kalimat langsung yang diucapkan tokoh,
3. Penulisan huruf kapital serta tanda baca yang lain.

Dapat disimpulkan langkah-langkah dalam menulis dialog sederhana adalah menentukan permasalahan yang diperbincangkan dalam dialog yang akan dibuat, setelah itu dilanjutkan dengan menentukan tokoh dalam dialog yang akan dibuat serta perwatakannya.

2.3 Kerangka Berpikir

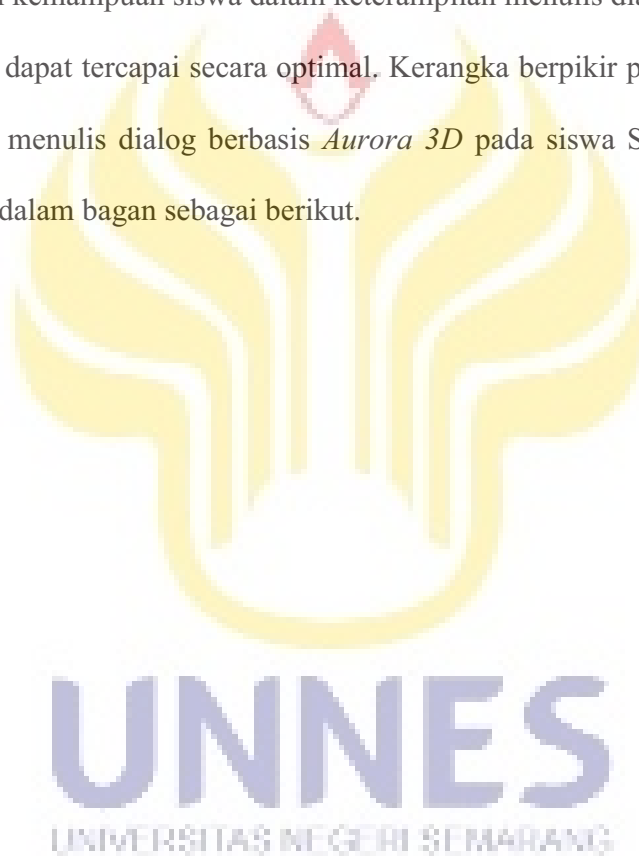
Pembelajaran menulis dialog merupakan pelajaran bahasa Jawa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama pada Kelas VII. Pelajaran bahasa Jawa merupakan pelajaran yang kurang disukai oleh siswa. Siswa beranggapan bahwa pelajaran bahasa Jawa itu sulit. Pelajaran bahasa Jawa yang masih belum maksimal yaitu pembelajaran menulis dialog.

Belum maksimalnya pembelajaran menulis dialog karena motivasi belajar siswa masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Jawa khususnya pembelajaran menulis dialog disebabkan oleh guru dalam pembelajaran menulis dialog belum menggunakan media yang memotivasi siswa.

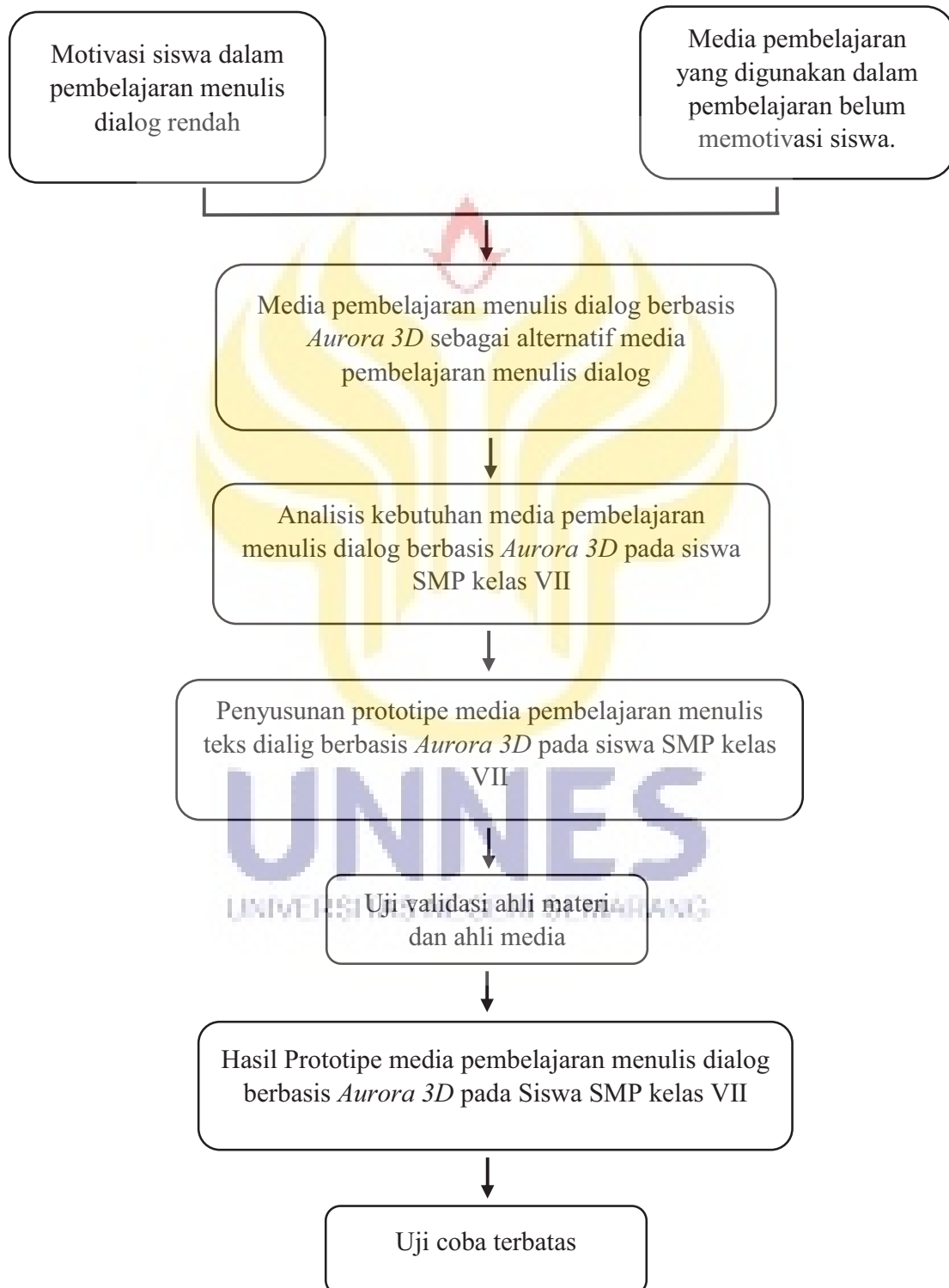
Media pembelajaran sebagai sarana yang digunakan dalam pembelajaran seharusnya mampu menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi, banyak siswa yang kurang berminat dengan pelajaran bahasa Jawa khususnya pembelajaran menulis dialog. Oleh karena itu perlu dikembangkan media

pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* untuk yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

Media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* diharapkan dapat merangsang ketertarikan, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis dialog, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* pada siswa SMP kelas VII dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



Bagan Kerangka Berpikir



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Dialog Berbasis *Aurora 3D* pada Siswa SMP Kelas VII” yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* sangat dibutuhkan, karena berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, motivasi belajar siswa masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan karena sebagian besar siswa kesulitan dalam menulis dialog berbahasa Jawa, kurang tertarik dengan pembelajaran menulis dialog, dan penguasaan kosakata rendah. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang memotivasi siswa. Guru hanya menggunakan buku paket dan metode ceramah, sehingga siswa merasa kurang tertarik dan merasa bosan.
2. Prototipe media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Prototipe media berbentuk audio visual yang berisi materi, contoh, dan latihan.
3. Berdasarkan uji ahli materi dan uji ahli media, prototipe media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* mengalami perbaikan yaitu pada aspek visual

(tampilan), dan aspek isi materi. Perbaikan pada aspek visual yaitu perbaikan *background* yang digunakan, tampilan tabel pada ragam bahasa yaitu tabel harus diisi penuh dan tampilan tulisan pada *gladhen* atau latihan yaitu tulisan terlalu cepat. Perbaikan pada aspek isi materi yaitu perbaikan konteks pada contoh materi dan perbaikan konteks pembicaraan dalam contoh/*gladhen*.

4. Hasil uji coba terbatas terhadap media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* hasil belajarnya mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar sebelum menggunakan media. Pada nilai sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media dengan rata-rata nilai pada *pre-test* 67 dan pada *post-test* 84, ini berarti media pembelajaran menulis dialog efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran menulis dialog.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian, dapat disampaikan saran yaitu, 1) Bagi guru, media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* bisa menjadi alternatif media pembelajaran menulis dialog, 2) Bagi siswa, media pembelajaran menulis dialog berbasis *Aurora 3D* menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan mempermudah siswa dalam pembelajaran menulis dialog, sehingga memotivasi siswa dalam belajar, dan 3) bagi peneliti, dapat melakukan penelitian lanjutan terhadap media pembelajaran berbasis *Aurora 3D* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers.
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuty, Fatimah Herra Febria. 2015. *Pengembangan Komik Rumpang Berbahasa Jawa Sebagai Media Pembelajaran Menulis Dialog Sesuai dengan Unggah-Ungguh pada Siswa Kelas VII SMP di Kabupaten Banjarnegara*. Skripsi. Semarang: FBS Unnes.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Bagus. 2014. *Membuat Presentasi yang Mengagumkan dengan Aurora 3D Presentation*. <http://www.mediapembelajaran efektif.blogspot.co.id/2014/06/membuat-presentasi-yang-mengagumkan.html> (diakses 7 April 2016).
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Dermawan, Dodik Roby. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Dialog Bahasa Jawa Sesuai Unggah-Ungguh untuk Siswa Kelas VII*. Skripsi. Malang: Fakultas Sastra UM. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-indonesia/article/view/4634> (diakses 5 April 2016)
- Hapsari, Sri. 2008. *Pintar Berbahasa Indonesia 5: Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Khoir, Taufiqul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berdialog Berbasis Flash untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Brangsong*. Skripsi. Semarang: FBS Unnes.
- Nadori, Suparjin dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika pada Pokok Bahasan Pengukuran dengan Menggunakan Software Aurora 3D*. *Artikel*. Jambi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

- http://103.26.102.47/eskripsi/data/pdf/jurnal_mhs/artikel/A1C308047.pdf (diakses 7 April 2016)
- Nasinha, Idrus dkk. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Tayangan Acara Televisi untuk Siswa Kelas VIII. *Artikel*. Malang: UM. <http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/artikelID16723C8D09EBADE3EB6884B1F2E7F73.pdf> (diakses 8 April 2016)
- Putri, Atikah Rachma (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aurora 3D Presentation dalam Pembelajaran IPS SMP Kelas VII Materi Pokok Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia*. Skripsi. Yogyakarta: FIS UNY. <http://eprints.uny.ac.id/18337/1/1.%20Hal%20Awal%20%2010416241002.pdf> (diakses tanggal 1 April 2016)
- Rachmadwidodo. 2009. *Pendalaman materi menulis di SD*. <http://wyw1d.wordpress.com/2009/10/26/pendalaman-materi-menulis-du-sd/> (diakses 8 April 2016).
- Ruslandi, Landi dan Susilowati. 2014. *Membuat Slide Presentasi 3D*. Bekasi: Gramata Publising.
- Rustono. 1999. *Pokok-Pokok Pragmatik*. Semarang: CV. IKIP Semarang Press.
- Sadiman, Arief dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanggoro, Adi. 2007. *E-Book Bahasa Indonesia Kelas V*. http://smk.adisanggoro.or.id/download/EBook/gunungkidul/23_BSE_Bahasa_Indonesia/Kelas5/02_Unit_3.pdf (diakses 8 April 2016).
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno. 2008. *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia: Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Tarigan. Henry Guntur. 1982. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.

