



**PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN MENGINTERPRETASI
MAKNA TEKS CERITA ULANG BIOGRAFI
DENGAN MODEL *DRILL* PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh
Silvia Aprely Herowati NIM.5302411095
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing dan masukkan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Semarang, 10 Februari 2016



Silvia Aprely Herowati
NIM. 5302411095

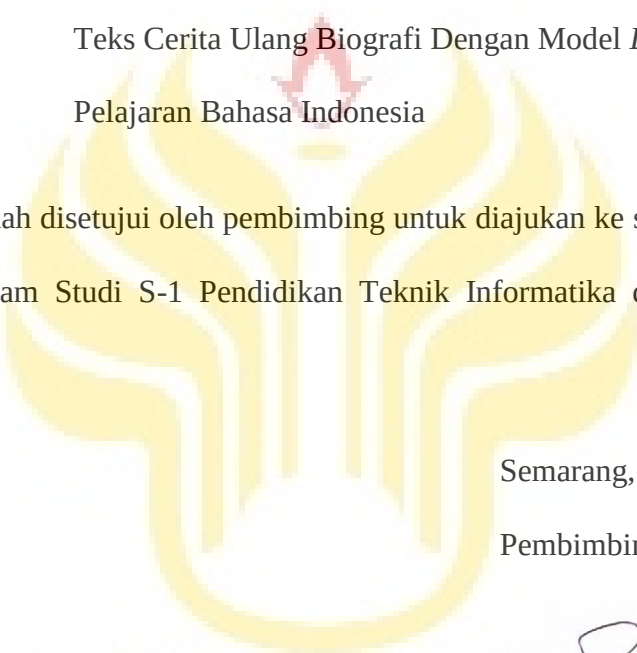
PERSETUJUAN PEMBIMBING

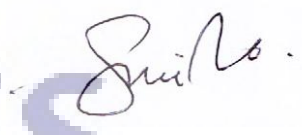
Nama : Silvia Aprely Herowati
NIM : 5302411095
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Menginterpretasi Makna
Teks Cerita Ulang Biografi Dengan Model *Drill* Pada Mata
Pelajaran Bahasa Indonesia

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FT. UNNES.

Semarang, 10 Februari 2016

Pembimbing,


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.
NIP. 19660505 199802 2 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Menginterpretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi Dengan Model *Drill* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia** telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 25 Februari 2016.

Oleh :

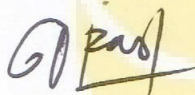
Nama : Silvia Aprely Herowati

NIM : 5302411095

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

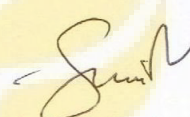
Panitia :

Ketua Panitia



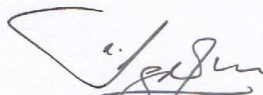
Dr. Ing Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T.
NIP. 19780531200501 1 002

Sekretaris



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.
NIP. 19660505 199802 2 001

Penguji I



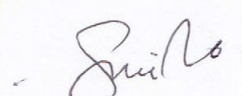
Drs. Agus Murnomo, M.T.
NIP. 19550606 198603 1 002

Penguji II



Drs. Agus Suryanto, M.T.
NIP. 19670818 199203 1 004

Penguji III/Pembimbing



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.
NIP. 19660505 199802 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik UNNES



Dr. Nur Qudus, M.T.
NIP. 19691130 199403 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ✓ “Barangsiapa bersungguh-sungguh, maka ia akan sukses. Barangsiapa yang berperisai sabar, maka ia akan beruntung dalam hidupnya.” (penulis)
- ✓ “Karakter tidak dapat dibangun dengan mudah tanpa usaha. Hanya dengan pengalaman ujian dan penderitaan, jiwa kita dapat diperkuat, visi diperjelas, keinginan dan sukses dapat dicapai.” (Hellen Keller)

Persembahan

Untuk :

- ✓ Ibu dan bapak terkasih sebagai kedua orang tua yang telah memberikan sumbangan terbesar baik berupa doa maupun yang lain selama penyelesaian studi ini.
- ✓ Kedua adik tercinta yang telah memberi motivasi dan semangatnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Herowati, S. A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menginterpretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi Dengan Model *Drill* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK N 10 Semarang pada tanggal 24 Maret 2015 diperoleh informasi bahwa siswa seringkali mengalami kesulitan untuk memahami materi menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi. Keterbatasan media yang digunakan oleh guru inilah yang menjadi salah satu penyebabnya yaitu guru masih menggunakan buku maupun media lainnya yang bersifat konvensional. Mengoptimalkan media pembelajaran merupakan salah satu langkah yang harus ditempuh oleh seorang guru agar siswa menjadi lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Tujuan penelitian yang akan dicapai adalah membuat media pembelajaran dan mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* ini sebagai media pendukung pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara tidak terstruktur, angket.

Hasil analisis uji kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 83,33% maka termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan hasil analisis uji kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 88,125% maka termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba yang dilakukan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diperoleh rata-rata nilai masing-masing sebesar 55,125 dan 77,917. Simpulan yang didapat secara keseluruhan pengembangan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* ini sudah valid/ sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas XI SMA/SMK. Saran yang dapat diberikan pada penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* dapat dikembangkan lagi dengan penambahan sistem jawaban latihan dan evaluasi yang menggunakan jawaban tertulis sehingga membuat pengguna dapat mengembangkan pemahaman terhadap materi yang diberikan.

Kata Kunci : media pembelajaran, menginterpretasi, teks cerita ulang, model *drill*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menginterpretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi Dengan Model *Drill* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

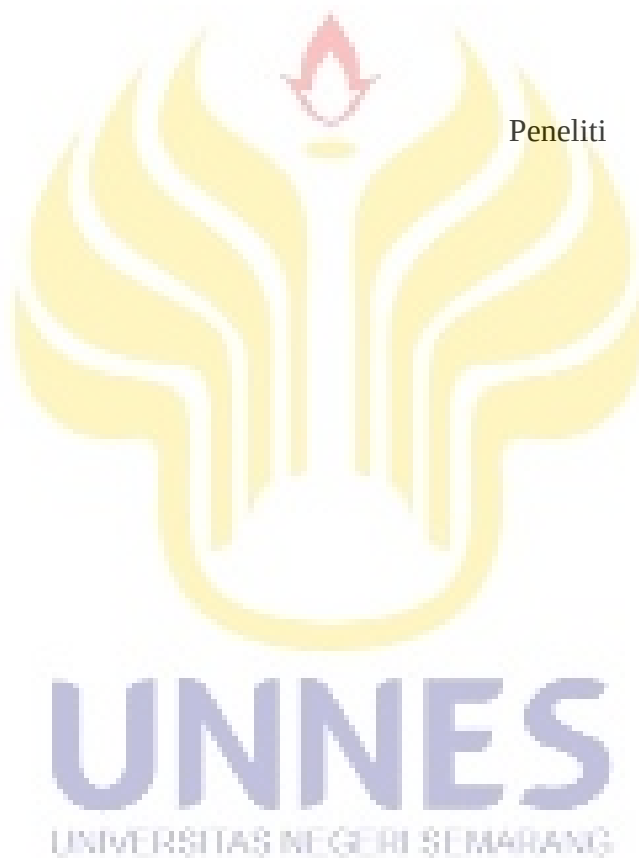
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Ing. Dhidik Prastiyanto S.T., M.T., Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang.
4. Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T., Ketua Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, saran dan masukan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Teknik Elektro.
6. Kepala Sekolah, guru dan siswa kelas XI SMK N 10 Semarang yang telah memberi kesempatan dan membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian.
7. Keluarga tercinta, Bapak Trias Heri Purnomo, Ibu Suhuroh Maryanah yang selalu memberikan doa, semangat, serta dorongan yang tiada hentinya.
8. Teman-teman prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2011, Teman-teman PPL SMK N 10 Semarang yang telah memberikan bantuan serta semangat dalam penyusunan skripsi ini.

9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan doanya hingga selesainya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Pada skripsi ini disadari masih belum sempurna, diharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak sebagaimana yang diharapkan. Amin.

Semarang, 10 Februari 2016

Peneliti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Perumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
1.7. Penegasan Istilah	8
1.8. Sistematika Penelitian Skripsi.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Landasan Teori	11

2.2. Penelitian yang Relevan	46
2.3. Kerangka Berfikir	52
BAB III METODE PENELITIAN.....	55
3.1. Jenis Penelitian	55
3.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	55
3.3. Alat dan Bahan	58
3.4. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	58
3.5. Subjek Uji Coba	58
3.6. Jenis Data	59
3.7. Teknik Pengumpulan Data	59
3.8. Instrumen Pengumpulan Data	60
3.9. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
4.1. Hasil Penelitian	65
4.2. Pembahasan	80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	84
5.1. Simpulan.....	84
5.2. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan <i>Macromedia</i> Atau <i>Adobe Flash</i>	41
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	60
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Media Pembelajaran Menginterpretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi untuk Ahli Media.....	61
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Media Pembelajaran Menginterpretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi untuk Ahli Materi	62
Tabel 4.1 Data dan Analisis Angket Uji Validasi Media Pembelajaran Terhadap Ahli Media	72
Tabel 4.2 Data dan Analisis Angket Uji Validasi Media Pembelajaran Terhadap Ahli Materi	74
Tabel 4.3 Hasil Rata-rata Angket Uji Validasi Media Pembelajaran	75
Tabel 4.4 Rekap Saran Perbaikan Media Pembelajaran	76
Tabel 4.5 Nilai Pretest dan Posttest Siswa	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Teks Cerita Ulang Biografi	22
Gambar 2.2 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran.....	32
Gambar 2.3 Flowchart Model <i>Drill</i>	39
Gambar 2.4 Tampilan awal <i>Adobe Flash Pro CS6</i>	42
Gambar 2.5 Tampilan area kerja <i>Adobe Flash Pro CS6</i>	43
Gambar 2.6 Tools Box atau Panel Tools	44
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	54
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian.....	57
Gambar 3.2 Grafik Skala Likert.....	64
Gambar 4.1 Tampilan Pembuka.....	66
Gambar 4.2 Tampilan Login.....	66
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	67
Gambar 4.4 Tampilan Petunjuk <i>Media</i>	67
Gambar 4.5 Tampilan Kompetensi	68
Gambar 4.6 Tampilan Pengertian	68
Gambar 4.7 Tampilan Materi	69
Gambar 4.8 Tampilan Latihan Soal	69
Gambar 4.9 Tampilan Evaluasi.....	70
Gambar 4.10 Tampilan Rapor.....	70
Gambar 4.11 Tampilan Tentang	71
Gambar 4.12 Tampilan Kuis	71

Gambar 4.13 Diagram Nilai Pretest Siswa 78

Gambar 4.14 Diagram Nilai Posttest Siswa..... 79



DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Angket Ahli Media	89
Lembar Angket Ahli Materi.....	93
Analisis Hasil Angket	97
Daftar Nama Responden	98
Soal Pretest dan Posttest	99
Daftar Nilai Pretest dan Posttest	105
Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	106
Surat Ijin Observasi.....	107
Surat Ijin Penelitian.....	108
Surat Selesai Penelitian.....	109
Lembar Transkrip Hasil Wawancara	110
Dokumentasi Penelitian	113



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi, membawa perubahan pula pada bahan belajar. Sebelum berkembangnya teknologi komputer, bahan belajar yang pokok digunakan dalam dunia pendidikan adalah semua yang bersifat *printed material*, seperti halnya buku, modul, makalah, koran, jurnal, *hand out* dan sebagainya yang semuanya menggunakan bahan tercetak (Darmawan 2012: 38).

Adanya perubahan dalam bidang teknologi khususnya teknologi informasi, membawa paradigma baru pada *learning material* dan *learning method*. Produk TI dewasa ini telah memberikan alternatif berupa bahan belajar yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik yang tidak dalam bentuk kertas melainkan berupa program/*software*.

Pada praktiknya pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menginterpretasi teks cerita ulang biografi di lapangan, banyak menemui masalah. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK N 10 Semarang pada tanggal 24 Maret 2015 diperoleh informasi bahwa siswa seringkali mengalami kesulitan untuk memahami materi menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi. Selain itu siswa kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga respon terhadap pembelajaran sedikit lambat. Keterbatasan media yang digunakan oleh guru inilah yang menjadi salah satu penyebabnya yaitu guru masih menggunakan buku maupun media lainnya yang bersifat konvensional. Media pembelajaran yang

tersedia belum mampu memenuhi kebutuhan siswa dan guru. Untuk itu, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran bentuk baru agar dapat menunjang keberhasilan pembelajaran teks cerita ulang biografi.

Konsep pembelajaran menginterpretasi teks cerita ulang biografi pada peserta didik kelas XI sudah seharusnya diiringi dengan ketersediaan media ajar yang memadai. Menjawab permasalahan tersebut, mengoptimalkan media pembelajaran merupakan salah satu langkah yang harus ditempuh oleh seorang guru agar setiap pembelajaran siswa menjadi lebih cepat memahami materi, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu penggunaan media pembelajaran akan memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Seperti yang telah dituturkan oleh Sayuti (dalam Nasinha, 2012:1) media pembelajaran pada dasarnya merupakan produk teknologi pendidikan.

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.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, penyesuaian dengan karakteristik siswa kelas XI serta Kurikulum 2013 menjadi konsep pembeda sekaligus penyempurnaan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru, sehingga mampu 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 pembelajaran yang tepat tentunya tidak terlepas dari bagaimana model pembelajaran itu diterapkan dalam media yang dibuat. Artinya, jika model pembelajaran yang diimplementasikan dalam media pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan produk maka dalam proses belajar mengajar nantinya akan tidak berjalan sepenuhnya dengan baik. Untuk itu, dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti menggunakan model *drill* sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran baik itu konsep maupun prinsip-prinsip model tersebut.

Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Fathir (2013) dengan judul “Pemanfaatan Media *Computer Assisted Instructional* (CAI) Model *Drills* Pada Materi Ajar “*Travelling Violation*” Permainan Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas VIII-G SMP Negeri 1 Magetan)”. Menunjukkan bahwa adanya manfaat dari media *computer assisted instructional* (CAI) model *drill* pada pembelajaran peraturan permainan travelling violation bola basket. Hasil penelitian tersebut terbukti dari hasil perhitungan uji beda rata-rata untuk sample sejenis bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media CAI model *drill*, manfaat media tersebut terbukti dari peningkatan hasil tes kognitif siswa yaitu sebesar 66,17%.

Model *drill* menurut Darmawan (2012) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji pemahaman

dan kemampuan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program. Model pembelajaran ini diharapkan dapat diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk materi pokok menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi yang melibatkan soal-soal latihan karena dapat merangsang siswa untuk berpikir, aktif berlatih menyelesaikan soal-soal dan aktif mengajukan permasalahan yang belum dipahami.

Dalam penggunaannya, secara individu siswa dapat termotivasi dan terinspirasi dari media pembelajaran yang disampaikan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peserta didik dapat menginterpretasi teks cerita ulang secara maksimal dari berbagai sudut. Selain itu peserta didik juga dapat mengambil sisi positif dari tokoh inspiratif yang dipaparkan dalam media dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran dengan model *drill* 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.

Dengan demikian, pembuatan media pembelajaran dengan model *drill* ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan guru dan siswa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia ini khususnya pada materi menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi. Pada penelitian ini produk akan diujikan kelayakannya hingga memenuhi kriteria layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, dalam skripsi ini akan diadakan penelitian dengan judul: “*Pengembangan Media Pembelajaran Menginterpretasi Makna Teks*

Cerita Ulang Biografi Dengan Model Drill Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia“.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK N 10 Semarang diperoleh informasi bahwa siswa seringkali mengalami kesulitan untuk memahami materi menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi.
2. Keterbatasan media yang digunakan oleh guru inilah yang menjadi salah satu penyebabnya yaitu guru masih menggunakan buku maupun media lainnya yang bersifat konvensional.
3. Media pembelajaran yang tersedia belum mampu memenuhi kebutuhan siswa dan guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4. Pemanfaatan model pembelajaran masih belum dilaksanakan dengan baik.
5. Kebutuhan akan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* perlu untuk dikembangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian lebih terfokus dan mendalam maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah model *Drill*.

Penggunaan model ini dibatasi pada tahapan pemberian soal latihan yang

seharusnya pada akhir pengerjaan soal latihan terdapat umpan balik terhadap siswa yang berupa siswa mengetahui dimana letak benar dan salahnya soal latihan yang telah dikerjakannya, namun pada penelitian ini akan dibatasi bahwa pemberian umpan balik terhadap siswa tidak akan diberikan.

2. Materi

Materi yang akan dibahas dalam media pembelajaran ini adalah menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi.

3. Tempat dan Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas XI TIPK2 di SMK N 10 Semarang.

4. Pengujian Media

Pengujian media pembelajaran yang dibuat hanya meliputi pengujian kelayakan media, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.

1.4 Perumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA/SMK?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* ini sebagai media pendukung pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA/SMK?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Membuat media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA/SMK.
- 2) Mengetahui bagaimana kelayakan dalam penggunaan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* ini sebagai media pendukung pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA/SMK.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat teoretis dan praktis.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, produk media pembelajaran hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada khazanah keilmuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik SMA/SMK.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru, peserta didik, 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 dan guru akan dipermudah untuk mentransformasikan ilmu yang bermanfaat bagi peserta didik.

Bagi peserta didik, kehadiran media pembelajaran yang menarik tentu akan menambah minat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga memiliki gambaran mengenai tokoh-tokoh dunia yang dapat menginspirasi mereka. Sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

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

1.7 Penegasan Istilah

Penegasan istilah dimaksudkan untuk memberikan gambaran dan menyatukan pengertian agar lebih jelas dan mudah dimengerti dari beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menginterpretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi Dengan Model *Drill* Pada Kelas XI SMK N 10 Semarang”.

1. Pengembangan

Sugiyono (2012: 407), pengembangan merupakan cara untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas.

2. 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.

3. Menginterpretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi

Menginterpretasi 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.

4. Model *Drill*

Model *drill* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji pemahaman dan kemampuan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program. (Darmawan: 2012).

1.8 Sistematika Penelitian Skripsi

Untuk mempermudah dalam memahami keseluruhan isi dari penelitian skripsi, maka disusun dalam 3 bagian, yaitu :

1. Bagian Awal Skripsi, terdiri dari :
 - a. Halaman judul.
 - b. Halaman pernyataan keaslian
 - c. Halaman persetujuan pembimbing
 - d. Halaman pengesahan.
 - e. Motto dan persembahan.
 - f. Kata pengantar.
 - g. Abstrak.

- h. Daftar isi.
 - i. Daftar tabel.
 - j. Daftar gambar.
 - k. Daftar lampiran.
2. Bagian Isi Skripsi, terdiri dari :
- a. BAB I Pendahuluan, berisi tentang :
 - 1) Latar belakang.
 - 2) Identifikasi masalah.
 - 3) Pembatasan masalah.
 - 4) Perumusan masalah.
 - 5) Tujuan penelitian.
 - 6) Manfaat penelitian.
 - 7) Penegasan istilah.
 - 8) Sistematika penelitian skripsi.
 - b. BAB II Landasan Teori.
 - c. BAB III Metode Penelitian.
 - d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.
 - e. BAB V Simpulan dan Saran.
3. Bagian Akhir Skripsi, terdiri dari :
- a. Daftar Pustaka.
 - b. Lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

Teori-teori yang dipaparkan berkaitan dengan penelitian ini meliputi teori tentang teks cerita ulang biografi, media pembelajaran, program *Adobe Flash Pro CS6*, dan model pembelajaran *drill*. Teori-teori tersebut menjadi landasan dalam penelitian ini.

2.2.1 Teks Cerita Ulang Biografi

Teori mengenai teks cerita ulang biografi yang dipaparkan meliputi pengertian, struktur dan kaidah kebahasaan. Namun, dalam penelitian ini akan diuraikan mengenai biografi dan cerita ulang secara terpisah terlebih dahulu, baru kemudian diperoleh teori mengenai teks cerita ulang biografi. Hal ini dikarenakan belum ada buku yang membahas mengenai teks cerita ulang biografi dalam satu buku.

2.2.1.1 Biografi

Kuntowijoyo (dalam Abrar 2010: 1) mengungkapkan bahwa biografi adalah catatan tentang hidup seorang. Dia juga mengungkapkan bahwa biografi merupakan sejarah, sama halnya dengan sejarah kota, Negara atau bangsa. Sedangkan 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.

Sedangkan menurut Abrar (2010: 5) biografi sangat menekankan keberadaan fakta tentang tokoh yang dikisahkan. Ia tidak memberikan ruang

sedikit pun kepada fantasi tokohnya. Ia menjadikan fakta sebagai titik tolak kisah. Karena itu, ia bias disebut sebagai hasil pengisahan fakta tentang riwayat hidup tokoh. Menurut Abrar (2010: 10) makna biografi paling tidak ada empat.

a. Kisah Perjalanan Hidup

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

b. 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.

c. Dokumentasi Gagasan dan Kekayaan Intelektual

Setiap individu bisa berpendapat karena pendapat orang lain. Dia bisa memiliki ide brilian karena 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.

d. 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.

2.2.1.1.1 Fungsi Biografi

Menurut Abrar (2010: 24) dalam mengisahkan tokoh, perlu mempertimbangkan fungsi biografi diantaranya ialah (menyediakan informasi, menjawab teka-teki, mengenang sejarah, dan menghibur).

2.2.1.1.2 Muatan Isi Biografi

Menggunakan kaidah jurnalisme, biodata yang pantas disajikan adalah biodata terpenting, pengalaman yang pantas dikisahkan adalah pengalaman yang paling berkesan dan ide yang patut disampaikan adalah ide otentik.

a. Biodata Terpenting

Biodata yang disajikan harus biodata yang penting. Penting di sini paling tidak memenuhi beberapa kriteria, yakni, *pertama*, unik. Dalam konteks ini, ia 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.

b. 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, banyak uang, dan banyak daerah, maka pengalaman itu bisa disebut sebagai pengalaman besar. Ketiga, berpengaruh. Berpengaruh di sini berkaitan dengan kebutuhan banyak orang. Berkat pengalaman itu, banyak orang jadi tertolong.

c. 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 pemiliknya.

2.2.1.1.3 Proses Penulisan Biografi

Sebuah biografi memiliki beberapa unsur yang harus diperhatikan oleh pembaca ketika mengamati teks biografi. Adapun enam unsur tersebut menurut Abrar (2010: 76) adalah sebagai berikut.

a. Alur Kisah

Alur kisah di sini 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.

b. Karakter

Karakter menjadi titik tolak kisah yang disajikan dalam biografi. Karakter di sini meliputi, *pertama*, tokoh yang akan muncul dalam biografi. Tokoh ini 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.

c. 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

d. 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 akan 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.

e. 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.

f. Narasi

Narasi berkaitan dengan alur kisah. Narasi menjelaskan bagaimana alur kisah disajikan. Menurut Saidi (dalam Abrar 2010: 109) narasi memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik. Dari segi intrinsik, narasi harus mempunyai peristiwa, karakter, alur kisah, dan setting. Semua unsur inilah kelak 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.

Teks biografi dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki beberapa kaidah kebahasaan yang membedakannya dengan jenis teks lain. Kaidah kebahasaan tersebut yaitu a) menggunakan kata masa lampau, b) diurutkan waktu kejadiannya (melalui situasi) dan, c) teks ini berfokus pada individu, yaitu menggunakan referensi khusus.

2.2.1.2 Cerita Ulang (*Recount*)

Gerot dan Wignell (1995: 194-195) memberikan definisi mengenai cerita ulang atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *recount* merupakan sebuah teks yang menceritakan kembali suatu peristiwa dengan tujuan untuk mengonfirmasi

atau menghibur. Selain itu, Gerot dan Wignell menuturkan dalam sebuah teks cerita ulang terdapat dua unsur yaitu struktur dan kaidah kebahasaan yang digunakan.

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

- a. Orientasi : menampilkan seting dan memperkenalkan tokoh.
- b. Even : menceritakan apa yang terjadi yang disajikan dalam sebuah urutan.
- c. Reorientasi : merupakan penutupan dari even. Reorientasi bersifat opsional atau tidak harus ada dalam sebuah teks cerita ulang.

2) Kaidah kebahasaan teks cerita ulang biografi antara lain sebagai berikut.

- 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 untuk 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) adalah 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*).

2.2.1.3 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 masih sangat jarang ditemukan. Untuk dapat memperoleh pengertian teks cerita ulang biografi secara utuh, perlu adanya penggabungan antara pengertian cerita ulang dan biografi.

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. Sedangkan biografi Kuntowijoyo (dalam Abrar 2010: 1) mengungkapkan bahwa biografi adalah catatan tentang hidup seorang. Selain itu 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.

Berdasarkan pengertian cerita ulang dan biografi, maka dapat disimpulkan bahwa teks cerita ulang biografi merupakan genre teks yang fokus pada 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, peserta didik 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 merupakan materi yang baru dimunculkan pada kurikulum 2013 yang pada kurikulum terdahulu belum ada. Sehingga mengenai referensi baik buku maupun penelitian yang terkait masih belum ada.

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). Dalam upaya membangun sejarah,

teks cerita ulang mengungkapkan sisi lain atau teka-teki yang ingin khalayak ketahui dari seorang tokoh. Kehidupan tokoh tidak jauh dari latar belakang sejarah yang sedang terjadi pada masa itu. Gambaran sejarah itu akan tersaji dalam teks cerita ulang biografi. Sedangkan untuk memahami hal apa saja yang terkandung dalam sebuah teks cerita ulang biografi, pembaca atau siswa harus melakukan interpretasi makna secara seksama dan mendalam.

2.2.1.4 Struktur Teks Cerita Ulang Biografi

Teks cerita ulang biografi mengupas kehidupan tokoh secara rinci. Adapun struktur teks ini terdiri atas tiga bagian.

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.



Gambar 2.1 Struktur Teks Cerita Ulang Biografi

2.2.1.5 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 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.

2.2.1.6 Menginterpretasi Makna Teks Cerita Ulang Biografi

Menginterpretasi dalam dunia pendidikan diartikan sebagai menafsirkan. Menginterpretasi 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 cenderung 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).

Dalam kegiatan menginterpretasi, peserta didik bebas memberikan pendapat atau penafsiran tentang teks cerita ulang biografi tersebut. Untuk dapat menginterpretasi, sebelumnya peserta didik harus sudah memahami struktur teks, aspek kebahasaan yang digunakan, dan informasi apa saja yang dibutuhkan untuk membangun sebuah teks cerita ulang biografi. Selanjutnya peserta didik diminta untuk memberikan pendapat atau kesan tentang perjalanan kehidupan tokoh yang digambarkan dalam teks.

Tafsiran atau interpretasi 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 interpretasi yang optimal bergantung pada kecermatan dan ketajaman penafsir. Karena bahasa merupakan media tanpa batas, maka setiap pembaca akan memiliki interpretasi yang berbeda terhadap teks.

Menurut Ferdinand de Saussure (2007:287-297) makna adalah pengertian atau konsep yang dimiliki atau terdapat pada sebuah tanda linguistik.

Jenis makna:

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 kita, 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 meneguk 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. Yang 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 menjual menerima uang dan yang 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’.

Menurut Grice dan Bolinger (dalam Aminuddin 2008:52) 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. Menurut Cherry dan Lyons (dalam Aminuddin 2008:51) 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*. Menurut Lyons (dalam Aminuddin 2008:51), kegiatan penyusunan pesan tidak dapat dilepaskan dari encoding, sedangkan usaha memahami pesan yang dilakukan oleh penerima pesan disebut dekoding. Apabila dekoding gagal, informasi dan isi tetap tinggal jadi 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.

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

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

Menginterpretasi 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 interpretasi lebih memfokuskan dan memprioritaskan pada pengkajian

bagian-bagian yang paling melekat, unsur-unsur, dan simbol-simbol. Untuk itu menginterpretasi atau menafsirkan teks cerita ulang biografi ini sangat diperlukan untuk mengungkapkan makna yang tersembunyi atau sengaja disembunyikan pengarang.

Langkah-langkah menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dalam Kemendikbud (2013:130) adalah 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
4. Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk membangun sebuah teks cerita ulang biografi (berisi biodata tokoh yang dikisahkan). Adapun informasi tersebut adalah sebagai berikut.

- 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.

2.2.2 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.

Menurut Hemalik (dalam Arsyad, 2011: 2), disamping mampu menggunakan alat-lat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Karena media merupakan

bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

2.2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran

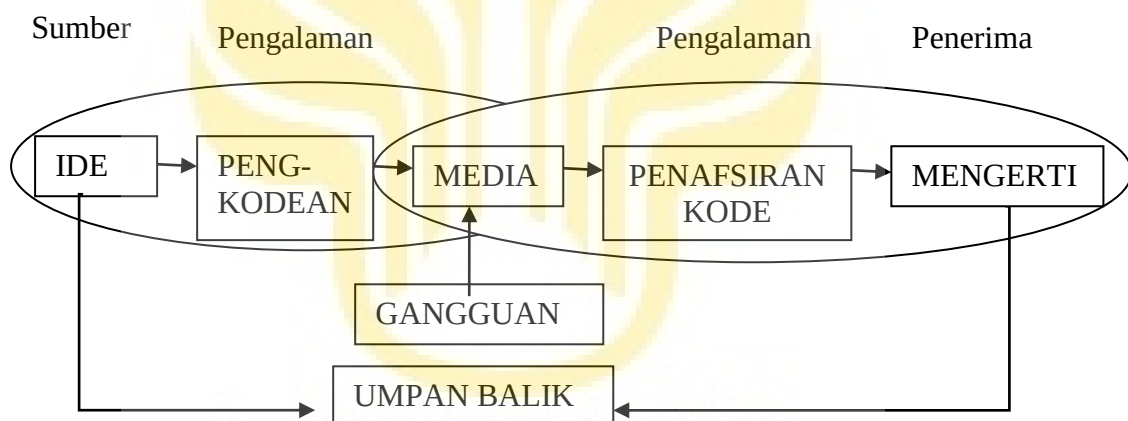
Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang dalam proses belajar mengajar. Briggs (dalam Sadiman, 2009:6) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contoh media pembelajaran adalah buku, film, kaset, dan film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



Gambar 2.2 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran (Daryanto, 2010: 7)

2.2.2.2 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

Menurut Daryanto (2010: 19), media visual dikelompokkan menjadi 4 :

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. Sedangkan fungsi khususnya adalah 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.

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.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media yang saat ini dirasa paling efektif untuk menunjang pembelajaran. Hal ini disebabkan peserta didik tidak hanya dapat berimajinasi melalui salah satu indera, namun juga melalui dua indera yaitu penglihatan dan pendengaran. Sehingga 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 peserta didik. Bahkan komputer yang disambungkan dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

2.2.2.3 Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang telah ada dalam dunia pendidikan saat ini mengalami perkembangan pesat. Hal ini seiring perkembangan teknologi yang juga terus berkembang. Sehingga 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 penilainya. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media, Sadiman, dkk (2009:99) mengemukakan urutan langkah-langkah yang harus dilakukan adalah 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

2.2.3 Model Pembelajaran *Drill*

Model *drill* adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model *drill* akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Dengan latihan yang terus menerus, maka akan tertanam dan kemudian akan menjadi suatu kebiasaan. Selain itu untuk menanamkan kebiasaan, model ini juga dapat menambah kecepatan, ketepatan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat dipakai sebagai suatu cara mengulangi bahan latihan yang telah disajikan. Model ini berasal dari model pembelajaran Herbart, yaitu model asosiasi dan ulangan tanggapan. Melalui model ini maka akan memperkuat tanggapan pelajaran siswa. Pelaksanaannya secara mekanis untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran dan kecakapan. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam melatih siswa:

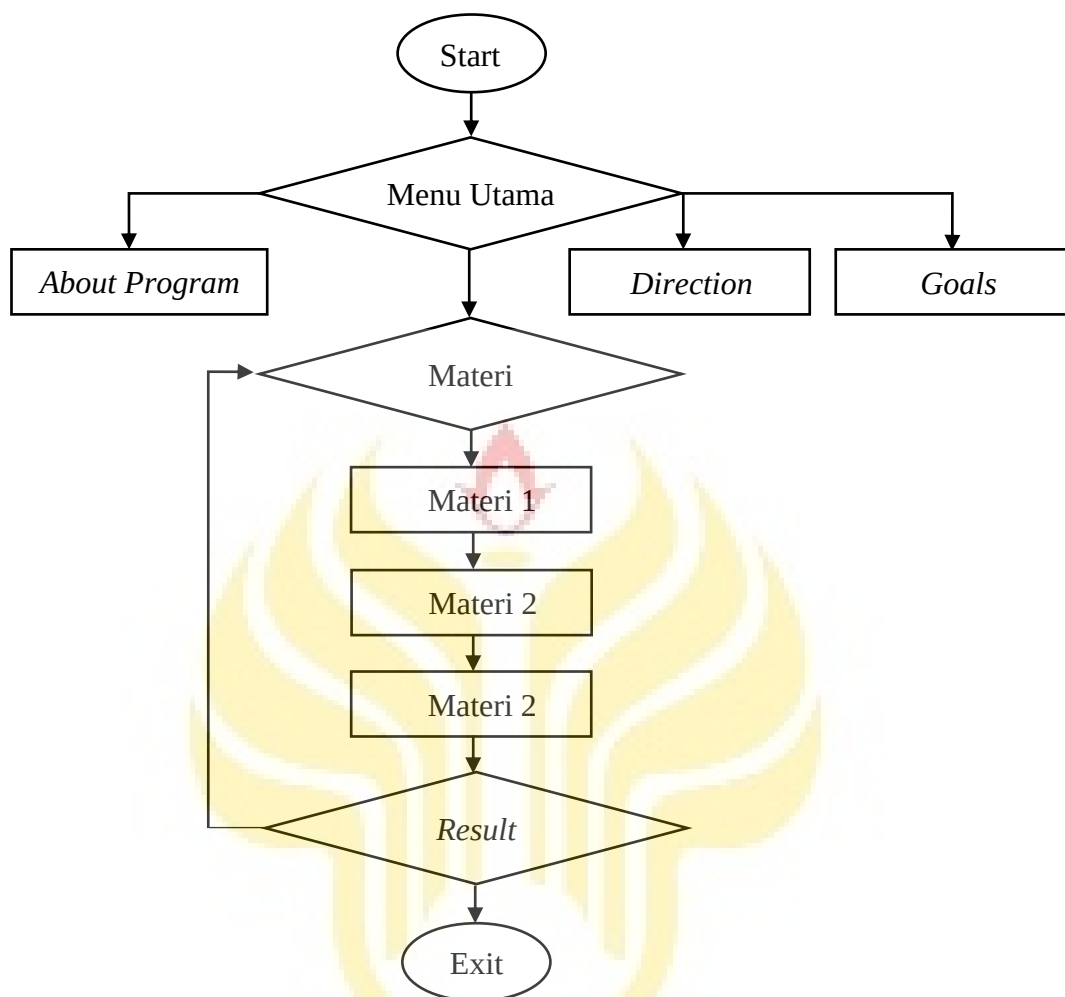
1. Jelaskan terlebih dahulu tujuan atau kompetensi.
2. Tentukan dan jelaskan kebiasaan, ucapan, kecekatan, gerak tertentu dan lain sebagainya yang akan dilatihkan, sehingga siswa mengetahui dengan jelas apa yang harus mereka kerjakan.
3. Pusatkan perhatian siswa terhadap bahan yang akan atau sedang dilatihkan itu, misalnya dengan menggunakan animasi yang menarik dalam tampilan komputer.
4. Gunakan selingan latihan, supaya tidak membosankan dan melelahkan.
5. Guru hendaknya memperhatikan kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa, serta mendiagnosis kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa. Kesalahan dibetulkan secara klasikal, sedangkan kesalahan perorangan dibenarkan secara perorangan.

Konsep pembelajaran model *drill* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan model *drill* dalam CAI, bahwa karakteristik model *drill* dalam pembelajaran berbasis komputer ini pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program.

Hal ini sesuai dengan pendapat Geisert dan Futrell (dalam Rusman 2013:113) yang menyatakan secara umum tahapan penyajian model *drill* adalah sebagai berikut:

1. Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari kemampuan dan *performance* siswa.
2. Siswa mengerjakan soal; -soal latihan.
3. Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi, kemudian memberikan umpan balik.
4. Jika jawaban yang diberikan siswa benar program menyajikan materi selanjutnya dan jika jawaban siswa salah program menyediakan fasilitas untuk mengulangi latihan (remedial) yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

Darmawan (2012:71) juga mengungkapkan bahwa disarankan prosedur pembelajaran dengan model *drill* tidak ada 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 adalah sebagai berikut.



Gambar 2.3 Flowchart Model Drill

2.2.4 Program Adobe Flash Pro CS6

2.2.4.1 Pengertian Adobe Flash

Flash atau yang biasa disebut *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 menjadi tampil lebih menarik (Daryanto, 2007: 4).

Adobe Flash merupakan salah satu perangkat lunak komputer dari produk unggulan *Adobe System* yang digunakan untuk membuat gambar vektor dan animasi gambar. 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 multimedia pembelajaran interaktif. Selain itu *Adobe Flash* yang merupakan program animasi yang juga mendukung pemrograman dengan *ActionScript*-nya, oleh karenanya program ini tepat digunakan untuk mengembangkan multimedia 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* ini memiliki keunggulan yaitu ia mampu diberikan sedikit code 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. *Flash* didalamnya terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, filter, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap

dengan fasilitas playback FLV. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* sebagai aplikasinya.

2.2.4.2 Perkembangan *Flash*

Flash atau *Flash* pertama kali dikenalkan pada tahun 1996, kemudian diganti menjadi *Adobe Flash* dikarenakan *Flash* atau *macromedia* yang merupakan produsen pembuat *Flash professional* kini telah merger dengan *Adobe corp.* Perubahan terjadi pada *Flash series 9* menjadi *Adobe Flash CS3* pada 16 April 2007. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama “*Macromedia*” adalah *Flash 8* pada tanggal 3 Desember 2005.

Tabel 2.1 Perkembangan *Macromedia* Atau *Adobe Flash*

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

2.2.4.3 *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 multimedia 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*

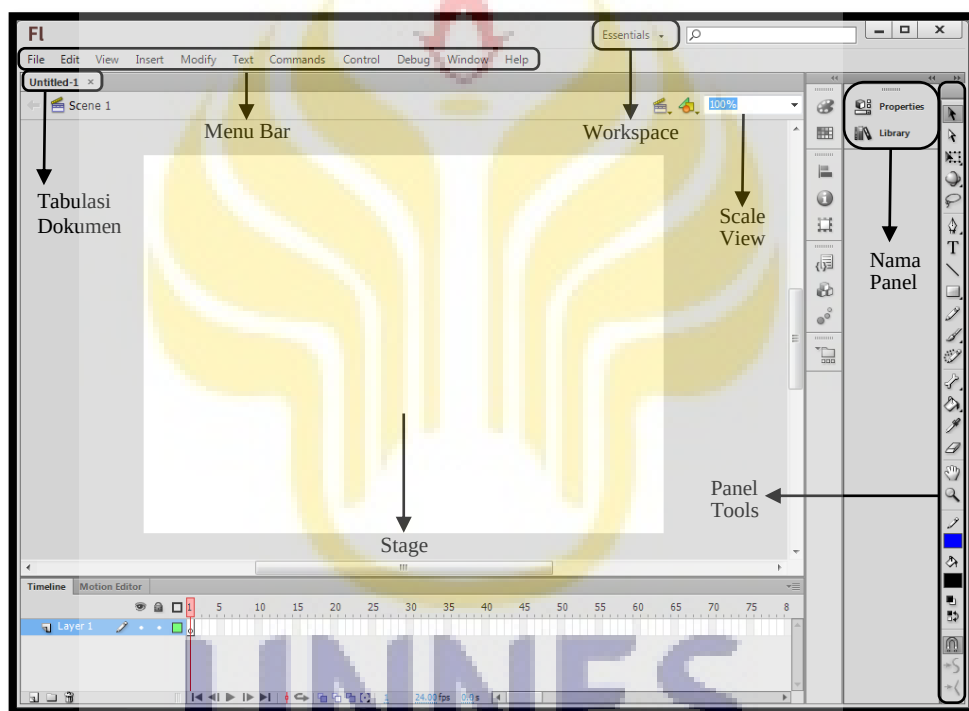
Seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.1 dibawah berupa tampilan awal dari *Adobe Flash Professional CS6* terdapat komponen *Adobe Flash Professional CS6* yang terdiri dari : *Create from Template*, yang digunakan untuk membuka format yang telah tersedia; *Create New*, digunakan untuk membuka dokumen baru; *Open a Recent Item*, yang digunakan untuk membuka file yang baru saja tersimpan; *Open*, digunakan untuk membuka file, *Don't show again*, yang berfungsi untuk menyembunyikan atau menampilkan tampilan awal program *Flash*.



Gambar 2.4 Tampilan awal *Adobe Flash Pro CS6*

2. AreaKerja 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. Dalam area kerja *Adobe Flash Professional CS6* terdapat bagian seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.2 yang masing-masing bagiannya mempunyai fungsi sebagai berikut :

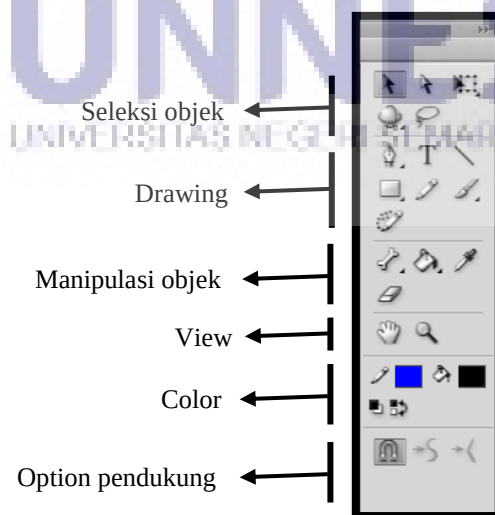


Gambar 2.5 Tampilan area kerja Adobe Flash Pro CS6

- Tabulasi Dokumen, merupakan tabulasi dari lembar kerja atau Stage yang sedang dikerjakan. Sering juga disebut Document Tab.
- Menu Bar, merupakan kumpulan perintah yang terdiri dari menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori.
- 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.

3. Tools Box



Gambar 2.6 Tools Box atau Panel Tools

Panel Tools atau yang biasa disebut Tools Box, yaitu bagian yang berisi tombol-tombol untuk membuat, mengatur dan mendesain objek.

4. ActionScript

ActionScript merupakan bahasa scripting yang terdapat di dalam program *Flash*. Penggunaan ActionScript bertujuan untuk mempermudah pembuatan suatu aplikasi atau animasi. Awalnya ActionScript hanyalah digunakan untuk mengendalikan animasi vektor 2 dimensi yang sederhana, tetapi seiring berkembangnya jaman ActionScript kini 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 tetap untuk membuat aplikasi-aplikasi database dan robotika dasar.

Versi terbaru dari ActionScript sekarang, yaitu ActionScript 3.0 yang di-release pada tahun 2006 lalu. Versi awal ActionScript sendiri di-release pada tahun 1996 bersamaan dengan *Flash 4* yang saat itu sebenarnya belum dibawah perusahaan Macromedia Inc. Pada saat itu pula sebenarnya belum diberi nama ActionScript, dan cara menggunakannya juga tidak dengan diketik langsung, melainkan memilih script-nya dari menu drop down. Pemberian nama ActionScript sendiri secara resmi bertepatan dengan di-release nya *Flash 5* pada tahun 2000. Pada saat itu bahasa pemrogramannya diberi nama ActionScript 1.0. Namun, masih banyak kekurangan baik dalam hal kecepatan dan kekuatan ActionScript itu sendiri. Kemudian ActionScript dengan versi ActionScript 2.0 yang di-release pada tahun 2004 yang terdapat pada *Flash MX*, dipersenjatai ActionScript 2.0 yang lebih powerfull dan lebih mudah dengan Object Oriented

Programming-nya. ActionScript 2.0 juga dibuat berdasarkan ECMA Script. ECMA Script, yaitu standar bahasa pemrograman yang dibuat oleh European Computer Manufacturers Association.

Dengan adanya versi *Flash* player terbaru, yaitu *Flash* plasyer 9. Dirilis pula ActionScript 3.0. ActionScript 3.0 merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang lebih ringan dan powerfull serta dapat mengeksekusi 10 kali lebih cepat dari ActionScript versi sebelumnya. ActionScript 3.0 memiliki sintaks yang mirip dengan ActionScript 2.0, tetapi dengan satu set Application Programming Interface yang berbeda dalam membuat objek. ActionScript 3.0 menawarkan model pemrograman yang kuat yang akan familier dengan para pengembang dengan dasar pengetahuan tentang pemrograman berorientasi objek. ActionScript 3.0 menggunakan ActionScript Virtual Machine yang baru, yang disebut dengan AVM2, dengan menggunakan seperangkat instruksi bytecode yang baru dapat meningkatkan kinerja dan kecepatan ketika menjalankan aplikasi yang dibuat.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi sebelumnya belum pernah ada. Karena materi ini merupakan materi baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013. Namun, ada beberapa penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dan bahan ajar dengan menggunakan model *drill* serta media pembelajaran lain yang berbasis *information communication and technology* (ICT). Dari penelitian yang pernah dihasilkan, diperoleh manfaat yang dapat

menunjang pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut ini adalah penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan penelitian ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Idrus Nasinha, Wahyudi Siswanto, Muakibatul Hasanah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Tayangan Acara Televisi Untuk Siswa Kelas VIII” diperoleh kesimpulan bahwa pembuatan multimedia ini disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi zaman sekarang yakni meluasnya penggunaan komputer dan laptop dikalangan pelajar. Pengembangan multimedia ini diharapkan mampu memberikan inspirasi kepada guru agar lebih memanfaatkan media-media yang ada, lebih kreatif dengan menciptakan media yang menarik, selain itu media pembelajaran ini layak dan dapat diimplementasikan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Zeny Dwi Cahyanto, Maryaeni, Azizatul Zahro dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Untuk Siswa SMP Kelas VIII Berbasis Multimedia Interaktif” diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran menulis puisi untuk siswa SMP kelas VIII berbasis multimedia interaktif ini menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini juga memiliki keunggulan pada keinteraktifan dalam penyampaian materi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran.

Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis *macromedia Flash* telah dilakukan oleh Purwanto (2013) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis *Macromedia Flash* 8 untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran”. Peneliti meneliti mengenai 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. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada jenis program atau aplikasi yang digunakan yaitu menggunakan *Adobe Flash* serta metode penelitian yaitu metode penelitian pengembangan.

Penelitian mengenai program *Macromedia Flash* juga dilakukan oleh Lestari (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menulis Teks Deskriptif Berbasis Kearifan Lokal Batik”. Memperlihatkan 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 yang dilakukan oleh Sugiarti (2014) dengan judul “Penerapan Model *Talking Stick* Berorientasi Pendekatan Kooperatif Dalam Pembelajaran Membaca Teks Biografi Pada Siswa Kelas VII SMP” diperoleh kesimpulan bahwa kelas sebelum menerapkan model *talking stick* atau masih menggunakan pembelajaran konvensional ternyata kemampuan siswa dalam membaca teks biografi tergolong masih rendah karena kedua kelas mendapatkan nilai rata-rata masing-masing 70,00 dan 69,00. Setelah menerapkan model *talking stick* dalam pembelajaran membaca teks biografi di kelas eksperimen, nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 81,00 dan di kelas kontrol yang menggunakan model berbeda juga mengalami peningkatan menjadi 75,42. Penelitian yang dilakukan Sugiarti tersebut juga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran di kelas, guru harus menggunakan model yang tepat untuk membantu siswa memahami bahan bacaannya terutama biografi. Pada umumnya siswa menyukai pelajaran bahasa Indonesia. Mereka menganggap keterampilan membaca itu mudah, tetapi mereka tidak menyukai keterampilan membaca. Hal ini terjadi karena mereka kurang termotivasi dan kurang menyukai pembelajaran membaca teks biografi yang diberikan oleh guru. Guru memberikan model pembelajaran biasa saja/monoton seperti mengajar biasa di dalam kelas. Setelah mereka mendapat pembelajaran membaca teks biografi dengan penggunaan model *talking stick* maupun model bertukar pasangan, para siswa lebih tertarik dan lebih aktif mengikuti pembelajaran. Pada umumnya siswa merasa lebih termotivasi untuk membaca teks biografi setelah diberikannya perlakuan/model di dalam kelas.

Selanjutnya penelitian mengenai model *drill* dilakukan oleh Masithoh (2007) dengan judul “Implementasi Metode *Drill and Practice* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Stoikiometri Siswa Kelas X SMA Negeri Cawas Semester 1 Tahun Pelajaran 2006/2007”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan metode pembelajaran *Drill and Practice* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi pokok stoikiometri. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil tes kognitif pada siklus I rata-rata siswa yang menjawab benar mengalami peningkatan sebesar 41.81 persen (dari 26.66 persen menjadi 68.47 persen) dengan ketuntasan 92.68 persen dan pada siklus II rata-rata siswa menjawab benar peningkatannya sebesar 22.12 persen (dari 68.47 persen menjadi 90.59 persen) dengan ketuntasan 100 persen. Untuk hasil tes afektif pada siklus I sudah mengalami ketuntasan yang rata-ratanya 37.46 dengan kriteria baik (B). Sedangkan untuk keaktifan siswa seperti ketepatan waktu masuk meningkat dari 75.6% menjadi 92.7%, membawa buku pegangan meningkat dari 63.4% menjadi 87.7%, perhatian terhadap pelajaran meningkat dari 70.7% menjadi 100%, mengerjakan PR meningkat dari 82.9% menjadi 100%, mengajukan/menjawab pertanyaan meningkat dari 24.4% menjadi 51.2%, merangkum pelajaran meningkat dari 61% menjadi 97.6%. Keunggulan dari penggunaan metode *drill and practice* ini dapat meminimalkan kesalahan yang dialami siswa, dan menjadikan siswa terampil dalam menyelesaikan soal-soal, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar stoikiometri siswa. Namun, dalam penggunaan metode tersebut juga terdapat kekurangan dimana pemberian latihan yang

terlampau berat akan menimbulkan perasaan benci, baik kepada mata pelajaran maupun kepada gurunya.

Penelitian mengenai model pembelajaran *drill* juga dilakukan oleh Fauziah (2011) dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer Model *Drill and Practice* Pada Mata Pelajaran Teknologi Industri Informasi dan Komunikasi di SMPN 4 Malang”. Memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbantuan komputer model *drill and practice* tersebut secara kelseluruhan dinyatakan valid/layak untuk digunakan sebagai produk media pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat yaitu uji coba perorangan yang terdiri dari, ahli media sebesar 97% dan ahli materi sebesar 97% juga dari hasil uji coba kelompok kecil oleh 3 audiens sebesar 94% dan hasil uji coba lapangan oleh 24 audiens sebesar 95%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh penulis adalah model pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan model *drill*.

Penelitian lain mengenai model pembelajaran *drill* telah dilakukan oleh Fathir (2013) dengan judul “Pemanfaatan Media *Computer Assisted Instructional* (CAI) Model *Drills* Pada Materi Ajar “*Travelling Violation*” Permainan Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas VIII-G SMP Negeri 1 Magetan)”. Menunjukan bahwa adanya manfaat dari media computer assisted instructional (CAI) model *drill* pada pembelajaran peraturan permainan travelling violation bola basket. Hasil penelitian tersebut terbukti dari hasil perhitungan uji beda rata-rata untuk sample sejenis bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media CAI model *drill*, manfaat media tersebut terbukti dari perhitungan hasil peningkatan

dengan hasil 66,17%. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media yang digunakan yaitu sama-sama memanfaatkan model pembelajaran *drill*.

2.3 Kerangka Berpikir

Praktik pembelajaran menginterpretasi teks cerita ulang biografi di lapangan, banyak menemui masalah. Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh guru yaitu keterbatasan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia belum mampu memenuhi kebutuhan siswa dan guru. Pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru ini, menjadikan siswa kurang mampu mengungkapkan gagasan mereka dalam menginterpretasi teks cerita ulang biografi. Selain itu siswa kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga respon terhadap pembelajaran sedikit lambat. Untuk itu, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran bentuk baru agar dapat menunjang keberhasilan pembelajaran teks cerita ulang biografi.

Konsep pembelajaran menginterpretasi teks cerita ulang biografi pada peserta didik kelas XI sudah seharusnya diiringi dengan ketersediaan media ajar yang memadai. Menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran menginterpretasi teks cerita ulang biografi yang selama ini belum pernah dikembangkan. Dalam pengembangan media pembelajaran ini, penyesuaian dengan karakteristik siswa kelas XI serta Kurikulum 2013 menjadi konsep pembeda sekaligus penyempurnaan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru, sehingga mampu memaksimalkan pembelajaran menginterpretasi teks cerita ulang biografi. Melalui

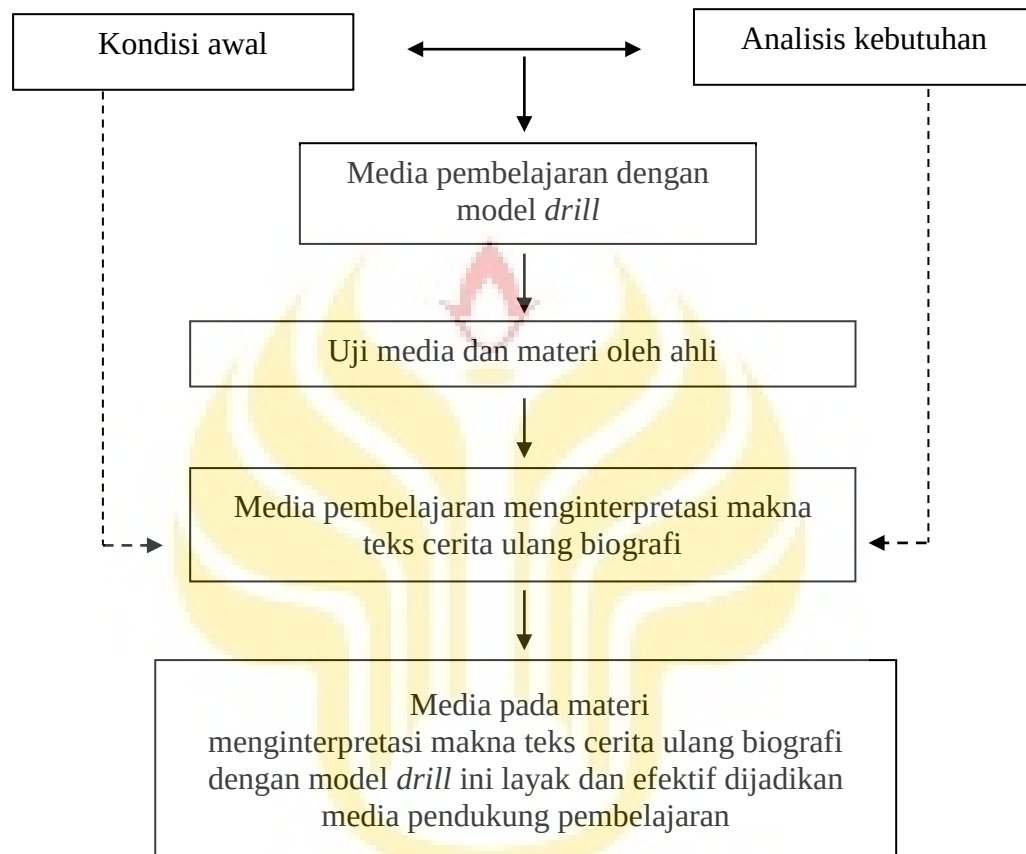
program *flash*, media pembelajaran yang dihasilkan mampu memudahkan guru dalam memberikan pelajaran yang komunikatif serta membentuk siswa yang lebih aktif.

Media pembelajaran yang akan disajikan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah dengan menggunakan konsep model *drill*. Melalui model *drill* ini media pembelajaran yang dihasilkan mampu melatih siswa untuk menguji pemahaman dan kemampuan siswa melalui kecepatan dan ketepatan penyelesaian soal-soal latihan yang diberikan oleh program.

Media yang dikembangkan ini memanfaatkan program *Adobe Flash* sehingga mampu menyajikan gambar dan suara untuk merangsang indera mata dan telinga agar menimbulkan ketertarikan siswa, mengingat faktor tersebut merupakan salah satu proses pembelajaran. Selain itu, dengan media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu membantu merangsang daya imajinasi siswa untuk dapat menginterpretasi teks cerita ulang biografi.

Dalam penggunaanya, secara individu siswa dapat termotivasi dan terinspirasi dari media pembelajaran yang disampaikan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peserta didik dapat menginterpretasi teks cerita ulang secara maksimal dari berbagai sudut. Selain itu peserta didik juga dapat mengambil sisi positif dari tokoh inspiratif yang dipaparkan dalam media dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran dengan model *drill* 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.



Gambar 2.7 Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil simpulan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini telah dibuat dan telah dilakukan validasi produk oleh ahli serta diuji cobakan pada siswa.
2. Hasil analisis uji kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 85,185% maka termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan hasil analisis uji kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 88,125% maka termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba yang dilakukan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diperoleh rata-rata nilai masing-masing sebesar 53,125 dan 77,917 sehingga hasil perhitungan gain rata-rata ternormalisir diperoleh 0,53 dengan kriteria “sedang”, maka artinya pengembangan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini sudah valid/sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas XI SMA/SMK.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat diberikan :

1. Pengembangan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* masih terdapat kekurangan. Pada sistem penampilan skor, pengguna hanya dapat mengetahui skor akhir yang diperoleh dan tidak dapat melihat dan mengetahui *score record* karena sistem belum dibuat oleh pengembang sehingga perlu adanya penambahan sistem *score record* agar pengguna dapat mengetahui skor yang diperoleh saat mengerjakan latihan dan evaluasi.
2. Pengembangan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* dapat dikembangkan lagi dengan penambahan contoh teks biografi yang lebih banyak lagi dengan tokoh biografi yang lebih menarik.
3. Pengembangan media pembelajaran menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi dengan model *drill* dapat dikembangkan lagi dengan penambahan sistem jawaban latihan dan evaluasi yang menggunakan jawaban tertulis atau esay sehingga membuat pengguna (siswa) dapat mengembangkan pemahaman terhadap materi menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. N. 2010. *Bagaimana Menulis Biografi Perspektif Jurnalisme*. Yogyakarta: Gajahmada University Pers.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2007. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- _____. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Fathir, L. W. 2013. *Pemanfaatan Media Computer Assisted Instructional (CAI) Model Drills Pada Materi Ajar Travelling Violation Permainan Bola Basket Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Magetan*. *Skripsi*. Surabaya: Unesa
- Fauziah, U. 2011. *Pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer Model Drill and Practice Pada Mata Pelajaran Teknologi Industri dan Komunikasi di SMP N 4 Malang*. *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kemendikbud. 2013. *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- _____. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemendikbud.
- _____. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2014/2015 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTs*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kuntowijoyo. 2003. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Lestari, D. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menulis Teks Deskriptif Berbasis Kearifan Lokal Batik*. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Masithoh, A. 2007. Implementasi Metode Drill and Practice untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Stoikiometri Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Cawas Semester I Tahun Pelajaran 2006/2007. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Nasinha, I., Siswanto, W., Hasanah, M. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Tayangan Acara Televisi Untuk Siswa Kelas VIII. *Jurnal Universitas Malang* 1(1): 1
- Purwanto. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran. *Skripsi*. Semarang: Unnes.
- Riyana, C., D. Kurniawan, dan Rusman. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief dkk. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudaryono, G. Margono, dan W. Rahayu. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. Ghaha Ilmu. Yogyakarta.
- Sugiarti, W. 2013. Penerapan Model Talking Stick Berorientasi Pendekatan Kooperatif Dalam Pembelajaran Membaca Teks Biografi Pada Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia* 1(1): 9
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zahro, A., Cahyanto, Z. D., Maryaeni. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi untuk Siswa SMP Kelas VIII Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Universitas Malang* 1(1): 1