

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupannya. Pendidikan memberi pengaruh yang besar bagi manusia agar mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik dengan sesamanya sehingga kebutuhan hidupnya terpenuhi dengan mudah. Idealnya, pendidikan sudah diberikan sejak dini supaya nilai yang ada di dalam pendidikan tersebut semakin mudah diterapkan di usia dewasa.

Undang-Undang No. 20 Tahun (2003) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Soetrisno (2016) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan dan meliputi berbagai unsur dengan unsur yang lain.” Sejalan dengan pendapat Mangun Budiyo dalam Kurniawan (2013) “Pendidikan adalah mempersiapkan dan menumbuhkan anak didik atau individu manusia yang proses berlangsung secara terus menerus sejak ia lahir sampai ia meninggal dunia.”

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan

mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat untuk memajukan generasi bangsa.

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan saat ini. Hal itu terjadi kemajuan teknologi yang semakin canggih diiringi dengan kemajuan ilmu pengetahuan terkhusus dalam dunia pendidikan yang semakin hari semakin beraneka ragam dan bervariasi. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dapat dicapai melalui pemberdayaan guru melalui teknologi.

Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu atau media guru dalam proses belajar mengajar, akan tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kompetensi dan efektivitas guru dalam pemanfaatan teknologi untuk berinovasi menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan tidak cenderung monoton. Dengan kemajuan teknologi yang berkembang semakin pesat maka hal itu pun mendukung hadirnya berbagai macam media bahan ajar terbaru pendidik dalam proses pembelajaran, salah satu dari berbagai macam media ajar yang hadir dalam perkembangan teknologi ini ialah media ajar *flashcard*.

Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik. Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidup mereka.

Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang mungkin

disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dimilikinya. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan. Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan. Perlu kerja keras dan terkadang membuat peserta didik frustrasi dan bosan, sehingga kehilangan perhatiannya pada suatu kegiatan pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal baru. Banyak pendidik yang telah tahu bahwa media akan sangat membantu.

Media memberikan peserta didik sesuatu yang baru, namun tidak semua pendidik mengetahui bagaimana mengimplementasikannya dengan benar, sehingga terkadang media mengganggu proses pembelajaran daripada membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Situasi ini menyebabkan masalah. Penggunaan media haruslah benar-benar membantu kegiatan pembelajaran.

Pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan materi kepada peserta didik. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Selain itu peserta didik juga senang dengan media pembelajaran tersebut karena media tersebut dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik. Penggunaan media yang tepat dalam menyampaikan materi akan

memberikan hasil yang baik. Di era digital, peserta didik harus memiliki ide-ide kreatif terkait media pembelajaran.

Di era digital pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian seperti Hasan et al., (2021) juga menunjukkan “Dampak positif media yang digunakan sebagai bagian *integral* dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung.” Dampak penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran yaitu penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar, proses pembelajaran bisa lebih menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan, menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari dan peran pendidik bisa berubah ke arah yang lebih positif.

Perkembangan pemikiran manusia yang didukung oleh perkembangan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan teknologi informasi yang sangat pesat, sehingga saat ini disebut sebagai abad teknologi dan media. Dampak perkembangan teknologi terhadap dunia pendidikan adalah munculnya berbagai media pembelajaran yang semakin beragam. Hal ini tentunya membawa kemudahan bagi seluruh pendidik, baik guru maupun tenaga kependidikan. Salah satu media ajar *flashcard* yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran, khususnya keterampilan menulis. Keterampilan menulis berkaitan dengan materi pembelajaran cerpen, Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman.

Menurut Indriana (2011) "*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25cm x 30cm. Gambar yang ditampilkan dapat berupa gambar atau foto yang sudah ada kemudian ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu." Menurut Arsyad (2011) "*Flashcard* adalah kartu yang berisikan gambar-gambar (benda, binatang, dan sebagainya) yang dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosakata."

Dari pengertian *flashcard* tersebut menurut peneliti *flashcard* adalah kartu bergambar yang memuat foto atau gambar dihalaman depan dan terdapat keterangan kosakata sesuai gambar pada halaman depan serta keterangan cara membacanya. Dalam hal ini peneliti mempertimbangkan menggunakan media *flashcard* dikarenakan media tersebut memiliki beberapa kelebihan, seperti yang diutarakan oleh Indriana (2011) bahwa "Media *flashcard* mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya seukuran *postcard*, praktis dalam membuat dan menggunakannya, mudah diingat, berisi huruf atau angka, simpel, merangsang otak lebih lama mengingat pesan pada kartu, sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, dalam bentuk permainan." Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan kelebihan *flashcard* antara lain praktis, mudah diingat, serta menyenangkan.

Keterampilan membaca dan menulis berkaitan dengan materi pembelajaran cerpen, peserta didik kurang menyenangi pelajaran menulis cerpen. Hal itu terjadi karena peserta didik beranggapan bahwa kegiatan menulis cerpen merupakan materi pembelajaran yang kurang menarik, bahkan beberapa siswa mengalami kesulitan untuk memulai menulis cerpen. Penyebab tersebut adalah faktor teknis yang timbul karena siswa merasa tidak menulis cerpen dengan baik, susah untuk

berimajinasi, tidak menguasai alur, konflik, klimaks bahkan penokohan yang ada dalam sebuah cerpen.

Materi pembelajaran cerpen ini dianggap membosankan karena terlalu monoton untuk dikalangan peserta didik yang saat ini mudah bosan ketika membaca buku. Karena cerpen identik dengan menulis dan membaca maka hal itu dianggap terlalu membosankan seiring kemajuan teknologi saat ini. Mengacu pada penelitian (Fitriyana, N., Ningsih, K., & Panjaitan (2020) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *SAVI* Berbantuan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *SAVI* berbantuan *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meningkatnya hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *flashcard* dikarenakan peserta didik memusatkan perhatiannya secara penuh terhadap pembelajaran yang berlangsung sehingga hasil belajar mengajar dapat tercapai dengan baik.

Pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard* sangat diperlukan dikarenakan *flashcard* banyak membantu siswa dan jauh lebih efisien serta efektif apabila digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran dalam mempelajari materi cerpen Bahasa Indonesia. Media ajar *flashcard* yang beragam gambar dengan penjelasan yang mudah dimengerti. Dengan ukuran hanya 25cm x 30cm mudah dibawa dan dilihat di mana saja, bahkan sekalipun mereka tidak berada di sekolah peserta didik pun tetap akan dapat melihat *flashcard* tersebut.

Bukan hanya memiliki sifat efektif dan efisien media gambar *flashcard* ini membuat siswa lebih senang dan bersemangat apabila guru memberikan tugas untuk menuliskan karya seni cerpen, dengan gambar yang beragam siswa dengan

mudah mendapatkan ide dan berimajinasi untuk menuliskan cerpen sesuai *flashcard* mereka masing-masing.

Berdasarkan uraian di atas, sebuah media bahan ajar yang dapat menarik perhatian peserta didik dan sesuai dengan perkembangan zaman perlu dikembangkan. Oleh karena itu, penulis meneliti dengan judul “**Pengembangan Media *Flashcard* Berbantuan *Pixellab* pada Materi Cerpen di Kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.**”

B. Identifikasi Masalah

Rahmadi (2011) menyatakan bahwa “Masalah adalah kesenjangan antara harapan dan kenyataan atau kesenjangan antara dua variabel yang membingungkan, yang tidak dapat dipahami dan tidak dapat diterapkan pada waktu itu serta menghendaki suatu penelitian yang intensif untuk menemukan jawabannya.”

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru menggunakan media ajar yang terbatas, yaitu dengan memanfaatkan buku paket (buku cetak). Maka, dengan media *flashcard* ini dapat menjadi sumber referensi tambahan bagi guru.
2. Banyaknya siswa yang belum bisa mendapatkan ide-ide atau referensi dalam menentukan tema dalam membuat cerpen.
3. Mengoptimalkan keterampilan menulis siswa terhadap cerpen.
4. Pentingnya pengembangan *flashcard* untuk membantu para guru dan siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen.

C. Batasan Masalah

Priadana & Sunarsi (2021) menyatakan bahwa “Batasan masalah adalah batasan yang menunjukkan ruang lingkup dari permasalahan agar pembahasan yang disusun tidak terlampaui jauh dan melebar.” Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari kontradiksi atau memperluas isu-isu pokok masalah agar penelitian lebih fokus, lebih mudah dibahas, dan mencapai tujuan penelitian.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperlukannya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan fokus. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *flashcard* berbantuan *pixellab* sebagai media ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.
2. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan, validitas, dan kelayakan *flashcard* sebagai media ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.
3. Penelitian ini dibatasi pada fase F dalam kurikulum Merdeka pada CP elemen keempat, yaitu menulis. ATP nomor 11.7 yaitu peserta didik menulis cerpen secara kreatif dengan menggunakan bahasa yang memikat dan memublikasikan cerpen ke media cetak maupun digital.

D. Perumusan Masalah

Rully (2017) menyatakan bahwa “Rumusan masalah adalah upaya peneliti untuk mengurangi atau mengembangkan permasalahan ke arah yang bisa lebih terukur dan dapat diuji. Rumusan masalah menggunakan kalimat yang operasional, yang memungkinkan jawabannya bisa terukur, dan bila jawabannya digabungkan akan memberi informasi penting untuk menjawab kerisauan si peneliti.”

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan *flashcard* berbantuan *pixellab* sebagai media ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam?
2. Bagaimanakah tingkat validitas ahli materi dan media *flashcard* berbantuan *pixellab* sebagai media ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam?
3. Bagaimanakah tingkat kelayakan dan keefektifan *flashcard* berbantuan *pixellab* sebagai media ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam?

E. Tujuan Penelitian

Hermawan (2019) menyatakan bahwa “Penelitian bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan kebenaran suatu pengetahuan.” Tujuan penelitian adalah suatu pernyataan mengenai apa yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan *flashcard* berbantuan *pixellab* sebagai media ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.
2. Mendeskripsikan tingkat validitas pengembangan *flashcard* berbantuan *pixellab* sebagai media ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.

3. Mendeskripsikan tingkat kelayakan dan keefektifan pengembangan *flashcard* berbantuan *pixellab* sebagai media ajar Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.

F. Manfaat Penelitian

Irmawartini & Nurhaedah (2017) menyatakan bahwa “Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian tersebut setelah penelitian selesai dilaksanakan.” Manfaat penelitian terdiri dari serangkaian kegunaan hasil penelitian, baik untuk keperluan pengembangan program maupun untuk kepentingan ilmiah (ilmu pengetahuan), yang pelaksanaannya dipandang penting.

Secara umum, manfaat penelitian dapat dibagi menjadi dua bidang, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis penelitian.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya melalui pengembangan media *flashcard* berbantuan *pixellab* pada materi cerpen, dan tambahan ilmu bagi peneliti dan serta pembaca.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, meningkatkan minat peserta didik untuk menuliskan cerpen dengan melihat gambar tema cerpen yang beragam di dalam setiap *flashcard* sesuai dengan keterampilan dan imajinasi peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat memperoleh ide-ide dan inspirasi yang menarik dengan menggunakan media kartu bergambar *flashcard* tersebut.

- b. Bagi guru, menjadi masukan bagi guru terhadap pengembangan media ajar dalam bentuk *flashcard* pada materi cerpen selain pengembangan cerpen dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Bagi sekolah, kualitas pembelajaran di sekolah dapat ditingkatkan dengan memperkenalkan media *flashcard*. Media ajar yang dapat membantu menemukan ide-ide untuk menulis cerpen.
- d. Bagi peneliti, menyebarluaskan hasil penelitian dan memberikan bimbingan kepada peneliti dan praktisi Pendidikan. Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilannya dalam merancang, menganalisis penelitian di bidang Pendidikan. Penelitian ini memungkinkan komunitas peneliti untuk terus menggali dan mengembangkan ide-ide inovatif di bidang Pendidikan melalui pengembangan media ajar *flashcard*.

BAB II

KAJIAN TEORETIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teoretis

Teori menurut kamus besar Bahasa Indonesia (*KBBI*) ialah pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan, didukung oleh data dan argumentasi. Deskripsi teori paling tidak berisi tentang penjelasan terhadap variabel-variabel yang diteliti, melalui pendefinisian, dan uraian yang lengkap dan mendalam dari berbagai referensi, sehingga ruang lingkup, kedudukan dan prediksi terhadap hubungan antar variabel yang akan diteliti menjadi lebih jelas dan terarah. Teori-teori yang dideskripsikan dalam proposal maupun laporan penelitian dapat digunakan sebagai indikator apakah peneliti menguasai teori dan konteks yang diteliti atau tidak. Variabel-variabel penelitian yang tidak dapat dijelaskan dengan baik, baik dari segi pengertian maupun kedudukan dan hubungan antar variabel yang diteliti, menunjukkan bahwa peneliti tidak menguasai teori dan konteks penelitian.

Priadana & Sunarsi (2021) menyatakan bahwa “Teori adalah sebuah konsep dengan pernyataan yang tertata rapi dan sistematis memiliki variabel dalam penelitian karena landasan teori menjadi landasan yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan.” Menurut Sugiyono (2020) menyatakan bahwa “Teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis.” Surahman et al., (2020) mengungkapkan bahwa “Teori merupakan konsep, definisi, proposisi yang berguna untuk menganalisis suatu fenomena yang dilakukan secara sistematis menggunakan pola hubungan antar variabel yang dikaji.”

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka suatu teori sangat dibutuhkan untuk membahas topik penelitian sehingga dapat menyelesaikan suatu masalah yang diteliti, dalam penelitian penulis menggunakan teori-teori yang dapat dijadikan acuan atau landasan dalam membahas permasalahan yang ada.

1. Penelitian dan Pengembangan.

Metode penelitian dan pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang umum digunakan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, sangat perlu memahami apa arti pengembangan secara umum. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang menjembatani kesenjangan antara peneliti dasar dan terapan. Peneliti ini sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Menurut Seals dan Richey dalam Slamet (2022) mengutarakan bahwa “Penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas.” Menurut Sugiyono (2020) memaparkan bahwa “Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.” Purnama (2013) menegaskan bahwa “Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifannya. Metode ini meliputi tahapan merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu program, proses dan produk pembelajaran. Kriteria yang harus dipenuhi dalam penelitian pengembangan adalah relevansi, kepraktisan, dan efektivitas. Oleh karena itu, penelitian pengembangan berperan penting dalam menciptakan inovasi dan perbaikan dalam dunia pendidikan.

Terdapat beberapa model penelitian dan pengembangan yang sering digunakan sebagai acuan dalam bidang pendidikan. Di antaranya adalah model yang dikembangkan oleh Borg & Gall, Thiagarajan, serta Dick & Carry. Masing-masing model ini memiliki pendekatan dan tahapan yang berbeda, namun semuanya bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan yang berkualitas tinggi.

Borg & Gall dalam Slamet (2022) menyatakan bahwa terdapat langkah umum untuk mengembangkan suatu produk yang terdiri dari 10 langkah pengembangan, yaitu *research and information collecting* (melakukan penelitian dan pengumpulan informasi), *planning* (melakukan perencanaan), *develop preliminary form of product* (mengembangkan bentuk awal produk), *preliminary field testing* (melakukan uji lapangan awal), *main product revision* (melakukan revisi produk utama), *main field testing* (melakukan uji lapangan untuk produk utama), *operational product revision* (melakukan revisi produk operasional), *operational field testing* (melakukan uji lapangan terhadap produk final), *final product revision* (melakukan revisi produk 12

final), *dissemination and implementation* (diseminasi dan pengimplementasian).

Thiagarajan dalam Slamet (2022) mengemukakan bahwa model penelitian dan pengembangan ini dikenal dengan *4D*. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, development, dan disseminate* atau diadaptasikan menjadi model *4D*, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Setelah mempertimbangkan berbagai model penelitian dan pengembangan yang ada, peneliti memutuskan untuk menggunakan model *4D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model ini dipilih karena pendekatannya yang sistematis dan terstruktur, yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

2. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Kata media berasal dari Bahasa Latin yang artinya *medium*, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Media pembelajara adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual.

Menurut Naz, A & Akbar (2008) “Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif.” Secara lebih khusus, menurut Arsyad (2005) “Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.”

Musfiqon (2012) mengungkapkan bahwa “Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.” Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Azikiwe (2007) “Media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecapan saat menyampaikan pelajarannya.” Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar.

Sudjana (2001) mengatakan bahwa “Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya.” Menurut Aqib (2010) menuturkan bahwa “Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa.”

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

b. Media-Media Pembelajaran

1) Media Visual (Gambar atau Foto)

Menurut (*KBBI*) gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya. Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Media gambar adalah suatu bentuk visual yang hanya bisa dilihat, tetapi tidak memiliki unsur suara atau audio.

2) Media Visual (Grafik)

Grafik dapat di defenisikan sebagai penyajian data ber-angka, suatu tabel gambar yang mempunyai nilai informasi yang sangat berfaedah, namun dari grafik yang menggambarkan intisari informasi sekilas akan lebih efektif, grafik merupakan perpaduan yang lebih menarik dari sejumlah tabulasi data yang tersusun dengan baik, tujuan membuat grafik adalah untuk

memperhatikan perbandingan, informasi kualitatif dengan cepat serta sederhana. Ada beberapa macam grafik, dan yang paling umum digunakan adalah grafik-grafik garis, batang, lingkaran, atau piring dan grafik bergambar. Grafik adalah suatu grafis yang menggunakan titik-titik atau garis untuk menyampaikan informasi statistic yang saling berhubungan.

3) Media Visual (Bagan)

Seperti halnya media visual yang lain, bagan mempunyai fungsi yang pokok yaitu, menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Sebagai media yang baik, bagan haruslah dapat dimengerti anak, sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit, diganti pada waktu-waktu tertentu agar tidak kehilangan daya tarik.

4) Media Audio (Radio)

Program kaset audio interaktif ini di desain sedemikian rupa sehingga peserta didik di mungkinkan dapat terlibat secara aktif dan terus-menerus berinteraksi dengan guru dan radio. Mengingat pembelajaran yang harus selalu bersifat interaktif. Artinya peserta didik dapat memberikan respons setelah mendengarkan program-program audio. Misalnya mengerjakan tugas latihan, mengucapkan dan sebagainya. Program kaset audio interaktif dapat dimanfaatkan di dalam kelas di bawah bimbingan guru. Program yang dikemas di dalam kaset audio ini memungkinkan peserta didik dapat belajar, baik secara individual maupun kelompok dengan atau tanpa bimbingan guru, dan berinteraksi dengan program media audio pembelajaran. Interaksi peserta

didik dapat berupa respons secara verbal terhadap latihan yang diberikan program audio. Selain itu, interaksi peserta didik juga dapat bersifat fisik, antara lain misalnya: menuliskan respons, menggerakkan anggota badan atau fisik, atau melakukan eksperimen yang di tuntun langsung oleh program audio.

5) Media Audio Visual (Video)

Dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pendidikan, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video. Menurut Sadirman (2008) “Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media.”

6) Media Audio Visual (TV)

Televisi mampu menyampaikan informasi dan pesan melalui siaran langsung maupun siaran yang telah terprogram. Acara atau program TV yang paling digemari saat ini tentunya adalah acara yang bertemakan hiburan. Selain acara yang bertema hiburan, televisi juga mampu menyiarkan acara-acara yang mendidik seperti pengetahuan atau sains. Dengan kemampuan ini, maka televisi dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber atau media

pembelajaran. Siaran televisi bahkan juga dapat diprogram untuk membahas dan menayangkan siaran tentang materi pembelajaran tertentu. Mengkaji berbagai literatur kepustakaan dan mempelajari referensi-referensi artikel jurnal dan informasi yang berhubungan dengan pembahasan.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga ada mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Akan tetapi penggunaan media setidaknya dikemas sekreatif mungkin oleh seorang guru. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan.

Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah yang bersifat visual. Fungsinya menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Karena itulah penggunaannya harus disesuaikan dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan. Guru dapat dengan mudah memanfaatkan media gambar atau animasi. Cara sederhana, guru mencari gambar yang sesuai materi Pelajaran di internet, mengunduhnya, kemudian mencetaknya. Gambar berwarna dapat memfokuskan pandangan dan mengarahkan perhatian para siswa kepada Pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berdampak positif dalam pengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran dengan tersedianya media pembelajaran.

Guru pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik. Bahkan alat/media pembelajaran ini dapat membantu, guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing (metode) sifatnya menjadi mudah dimengerti oleh peserta didik. Bila alat/media pembelajaran dapat difungsikan secara tepat dan professional, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif. Dalam pembelajaran, alat atau media pembelajaran jelas diperlukan, sebab alat/media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

- a) Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak teralul verbalitas.
- b) Media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya: Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.

Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dengan demikian, apabila pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai alat/media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, sehingga besar kemungkinan dengan memperhatikan alat/media pengajaran itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien. Variasi dalam pembelajaran dengan menjadikan

lingkungan sebagai media belajar menyenangkan akan mendukung pelajaran yang tidak membosankan bahkan menjadikan belajar semakin efektif.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media menjadi salah satu bagian komponen system pembelajaran, yang mempunyai fungsi dan peran yang sangat penting bagi kelangsungan pembelajaran. Dengan begitu media mempunyai posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral disini mengandung arti bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Maka jika tanpa adanya media, pembelajaran tidak akan pernah terjadi.

Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sudjana (2001) bahwa “Fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran.” Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas sebenarnya fungsi media pembelajaran secara garis besar dapat disimpulkan sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan belajar mengajar. Menguasai media pembelajaran termasuk kedalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dilihat dari beberapa indikator, yakni perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau media pembelajaran, metode pembelajaran, rencana penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan rencana penilaian yang sesuai dilengkapi dengan instrumen penilaian. Berkaitan dengan hal tersebut, ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki tujuan, fungsi serta manfaat tersendiri bagi keberhasilan belajar peserta didik.

Suwarna, dkk. Mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal.

Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung menyampaikan materi secara "satu arah" kepada siswa.
- 4) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan media ajar tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.
- 5) Proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun. Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Ini berarti bahwa media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan siswa dalam belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau tanpa bergantung kepada guru.
- 6) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. Fungsi media pendidikan adalah untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak, mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dengan pemanfaatan media, guru dapat

memberikan perhatian lebih banyak pada aspek pemberian motivasi minat dan tindakan, penyajian informasi, bimbingan, dan pemberian instruksi.

Menurut pendapat lainnya, manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian pelajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki banyak sekali ragam manfaat bagi proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik dalam proses transfer ilmu demi tercapainya tujuan pembelajaran. Bukan sekedar penting, media pembelajaran benar-benar sangat penting untuk membantu mempermudah pendidik dalam menjelaskan serta peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Zaman ini, banyak sekali media yang dapat digunakan untuk menjadi alat bantu dalam proses

pembelajaran, baik berupa audio, visual ataupun audio visual. Guru hanya perlu memiliki kemampuan untuk menguasai dan memilih manakah media yang sesuai untuk digunakan.

3. *Flashcard*

a. Pengertian *Flashcard*

Media *Flashcard* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis visual yang memegang peran sangat penting untuk mempermudah siswa mengingat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran pada prinsipnya membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga materi yang ingin disampaikan dapat lebih mudah dipahami. Dengan kata lain siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru apabila dibantu dengan menggunakan media pembelajaran.

Flashcard adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Media *flashcard* adalah media visual untuk berkomunikasi dengan orang lain, yang berisi kata-kata dan gambar. Fungsinya untuk memberikan stimulasi munculnya ide, pikiran, maupun gagasan baru. Jenis media ini berupa foto, lukisan dan lain sebagainya.

Menurut Arsyad (2011) mengemukakan bahwa *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Menurut Susilana, R., & Riyana (2009) "*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*." *Flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flashcard* tersebut.

Menurut Suryana dalam Hotimah (2010) mengemukakan bahwa "*Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata."

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media *flashcard* ialah kartu yang berisikan gambar-gambar atau kata. Ukuran media *flashcard* yang biasa dipakai bisa disesuaikan dengan kebutuhan kelas, artinya ukuran media *flashcard* untuk kelas sempit akan mengalami perbedaan dengan ukuran media *flashcard* pada kelas yang luas dan anak didiknya banyak.

Penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan peserta didik tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik.

b. Kelebihan *Flashcard*

Media *flashcard* tergolong dalam media berbasis visual. Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa kelebihan *flashcard*, antara lain:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana, yakni dengan ukuran yang kecil *Flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, serta dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- 2) Praktis, bisa dilihat mulai dari bagaimana cara penggunaan dan pembuatannya. Media *flashcard* ini dikatakan sangat praktis, karena pada dasarnya dalam menggunakan media ini tidak perlu menggunakan listrik dan juga seorang guru tidak perlu memiliki keahlian khusus. Apabila akan membuatnya, kita hanya menyusun gambar yang sesuai dengan keinginan kita, dan pastikan gambar dengan kata-katanya sesuai, tidak terbalik dan posisinya tepat.
- 3) Mudah diingat, karakteristik dari media *flashcard* ini ialah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang akan disajikan. Sajian pendek ini bisa memudahkan peserta didik dalam mengingat pesan-pesan yang disampaikan. Variasi antara gambar dan teks dianggap cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali suatu konsep.
- 4) Menyenangkan, hal ini dikarenakan dalam penggunaan media *flashcard* bisa dilakukan lewat permainan, contohnya seperti peserta didik berlomba-lomba untuk mencari satu nama atau benda-benda tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak.

- 5) Bisa digunakan berulang-ulang.
- 6) Menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar dan ikut dilibatkan pada saat penyajiannya.
- 7) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sangat diperlukannya media pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dan membuat peserta didik termotivasi untuk belajar lebih aktif dan tidak merasa bosan sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

c. Kelemahan *Flashcard*

Adapun kelemahan pada media *flashcard* adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata, peserta didik hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar yang ada pada media *flashcard*.
- 2) *Flashcard* kurang efektif jika digunakan dalam kelas dengan banyak siswa (lebih dari 30 orang) karena ukuran gambar mungkin tidak terlihat jelas oleh semua siswa.
- 3) *Flashcard* hanya berupa gambar statis, sehingga tidak dapat menampilkan gerak, emosi, atau suara yang dapat memperkaya pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi kelemahan yang ada pada media *flashcard* tersebut seorang pendidik bisa memberikan bimbingan yang lebih kepada peserta didik yang kurang aktif

supaya lebih di dalam kelas dan lebih bertanggung jawab di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

d. Manfaat *Flashcard*

Melalui kelebihan media *flashcard* tersebut, maka kita bisa mengambil manfaat dari pembelajaran tersebut diantaranya:

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen dan menemukan ide-ide atau imajinasi yang lebih luas dan beragam pada saat menuliskan cerpen dalam waktu yang cepat.
- 2) Dapat memudahkan guru dalam proses mengenalkan dan mengajarkan cerpen kepada peserta didik.
- 3) Peserta didik akan mendapatkan ide-ide baru untuk menuliskan cerpen dengan mudah dan dapat berimajinasi sesuai apa yang peserta didik lihat melalui gambar di *flashcard* tersebut.

4. *Pixellab*

a. Pengertian *Pixellab*



Gambar 2.1 Logo Aplikasi *Pixellab*

Pixellab adalah sebuah aplikasi edit teks dan edit foto bisa berupa foto, foto dihiasi teks atau hanya edit teks saja. Aplikasi *Pixellab* ini dikembangkan oleh Imagin Studio dan diluncurkan pada tanggal 10 april 2015 lalu, dan yang telah diunduh sebanyak 50 juta lebih pengguna dengan rating 4,3 dari 461 ribu orang yang memberikan ulasan atau rating di *Play Store*. Aplikasi ini terakhir diperbaharui pada tanggal 18 april 2023 dan dengan ukuran berkas 25,63 Mb.

Pixellab merupakan aplikasi edit foto dan teks yang dapat digunakan di perangkat seluler. Aplikasi ini dapat menggabungkan foto dan teks, atau hanya foto atau teks saja. *Pixellab* juga dapat digunakan untuk membuat desain grafis dan pengeditan foto yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk membuat desain grafis, seperti logo, kartu nama, poster, dan lain-lain.

Aplikasi *pixellab* ini memudahkan untuk mendesain dengan mempunyai tampilan sederhana dan memiliki fitur-fitur untuk membuat garis, kurva, teks 3D, stiker, serta mengedit teks dan gambar di android secara gratis. Dengan memanfaatkan aplikasi *pixellab* ini pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Cerpen dapat menghasilkan sebuah media ajar *flashcard* yang kreatif dan menarik.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat akan menuntut guru untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis digital. *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang telah digunakan selama beberapa dekade, termasuk pada era modern saat ini. Maka

dari itu, untuk membuat media pembelajaran *flashcard* dibutuhkan aplikasi tambahan seperti *pixellab*.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Pixellab*

Suatu aplikasi tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut kelebihan dari aplikasi *pixellab*:

- 1) Tampilan *pixellab* yang simpel membuat aplikasi ini dapat langsung dibuka dengan ditampilkan kanvas default di awal yang siap untuk dipakai.
- 2) Aplikasi ini mempunyai fitur-fitur yang cukup banyak.
- 3) Aplikasi ini mempunyai banyak menu untuk memodifikasi teks sehingga dapat membuat, mengedit dan menghasilkan teks dengan mudah dan beragam.

Kemudian untuk kekurangan dari aplikasi *pixellab* sebagai berikut:

- 1) Aplikasi *pixellab* hanya dapat diakses lewat android saja.
- 2) Terdapat iklan Ketika akan masuk keaplikasi ataupun setelah selesai *save* gambar yang sudah diedit.
- 3) Jika penggunaan aplikasi *pixellab* terlalu lama dapat menguras baterai ponsel dengan cepat.

c. Langkah-Langkah Membuat *Flashcard* Berbantuan *Pixellab*

Adapun langkah-langkah dalam membuat media ajar *flashcard* berbantuan aplikasi *pixellab* sebagai berikut:

- 1) Unduh aplikasi *pixellab* dari *Google Play Store* terlebih dahulu, kemudian instal aplikasi *pixellab* di ponsel.



Gambar 2.2 Tampilan Menginstal *Pixellab*

- 2) Setelah aplikasi *pixellab* selesai di instal, selanjutnya buka aplikasi *pixellab* pada ponsel.



Gambar 2.3 Tampilan Awal *Pixellab*

- 3) Untuk membuat *flashcard*, pilih latar desain yang ingin digunakan pada ikon “lingkaran tiga” dibawah kiri, atau tap ikon + di kiri atas

lalu pilih “*from gallery*” apabila anda ingin mengambil latar desain pada galeri.



Gambar 2.4 Tampilan Membuat Latar Desain

- 4) Setelah desain tampilan awal *flashcard* sudah dipilih, maka selanjutnya anda bisa menambahkan teks.



Gambar 2.5 Tampilan Awal *Flashcard*

- 5) Selanjutnya, pada tampilan awal ini anda dapat menambahkan text yang anda inginkan dengan tap *icon* “A” pada bagian bawah, kemudian tap + untuk menambahkan *text* yang ingin dibuat.



Gambar 2.6 Tampilan Menambahkan *Text*

- 6) Setelah *text* yang sudah di tulis pada ikon “A” di bawah kiri, anda dapat memilih jenis *font text* dan *style font* dengan menggeser pada bagian “A” untuk pilihan yang sesuai dengan kebutuhan anda.



Gambar 2.7 Tampilan Memilih *Font Text* dan *Style Font*

- 7) Anda juga dapat mengubah warna *text* dengan tap ikon “kotak” pada bagian bawah kanan, kemudian pilih “color” disebelah bawah kiri. Lalu anda dapat merubah warna sesuai keinginan anda.



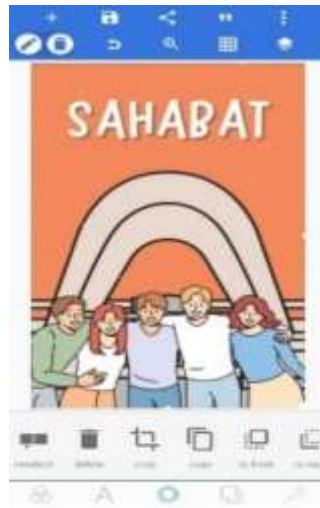
Gambar 2.8 Tampilan Mengubah Warna *Text*

- 8) Selanjutnya, anda dapat menambahkan *stiker* animasi atau gambar yang sesuai kebutuhan. Klik ikon “kotak dua” di bawah kanan, kemudian klik “sticker” lalu pilihlah stiker yang ingin anda gunakan.



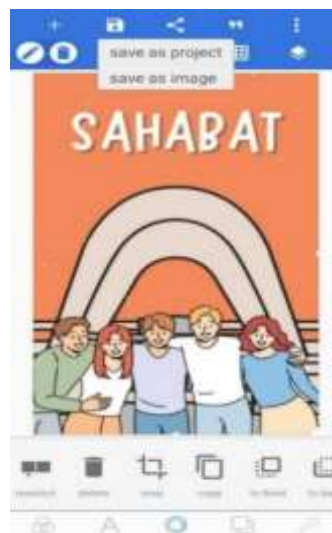
Gambar 2.9 Tampilan Menambahkan *Sticker*

- 9) Setelah memilih desain awal, menambahkan *text*, kemudian mengubah warna dan jenis *font*, serta menambahkan *stiker* atau gambar animasi. Maka selanjutnya, *flashcard* dapat disimpan ke galeri ponsel anda.



Gambar 2.10 Tampilan Akhir *Flashcard*

- 10) Untuk menyimpan hasil akhir dari *flashcard* yang sudah dibuat, anda dapat memilih ikon “kotak” pada bagian atas, kemudian pilih pilihan “*save as image*”



Gambar 2.11 Tampilan Menyimpan *Flashcard*

11) Kemudian pada bagian selanjutnya, untuk menyimpan anda dapat memilih opsi “*jpg (no transparency)*” pada “*image format*”, kemudian pada opsi “*quality*” pilih “*default*”, kemudian pilih “*save to gallery*”. Maka *flashcard* yang sudah dibuat akan otomatis tersimpan diperangkat telepon anda



Gambar 2.12 Tampilan *Save To Gallery*

- 12) Untuk bagian belakang *flashcard*, anda bisa melakukan hal yang sama untuk membuat penjelasan dari materi cerpen yang dibuat pada bagian awal *flashcard*.
- 13) Terakhir, hasil dari *Flashcard* yang sudah dibuat dapat dicetak dan digunakan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen.



Gambar 2.13 Tampilan Akhir *Flashcard*

Tips dan Variasi:

- 1) Gunakan *font* yang jelas dan mudah dibaca.
- 2) Tambahkan gambar ilustrasi yang relevan dengan teks.
- 3) Buatlah *flashcard* dengan tema yang beragam dan menarik.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, Anda dapat membuat media ajar *flashcard* yang menarik dan efektif menggunakan aplikasi *pixellab*.

5. Cerpen

a. Pengertian Cerpen

Cerpen adalah suatu karya sastra dalam bentuk tulisan yang mengisahkan tentang sebuah cerita fiksi lalu dikemas secara pendek, jelas dan ringkas. Dalam cerpen dikisahkan sepenggal kehidupan tokoh yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah

dilupakan. Sebab cerpen hanya mengisahkan cerita pendek tentang permasalahan yang dialami oleh satu tokoh saja.

Cerpen bisa disebut sebagai fiksi prosa karena cerita yang disuguhkan hanya berfokus pada satu konflik permasalahan yang dialami oleh tokoh mulai dari pengenalan karakter hingga penyelesaian permasalahan yang dialami oleh tokoh. Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra yang sekaligus disebut fiksi. Cerpen adalah seni keterampilan menyajikan cerita. Oleh karena itu, seseorang penulis harus memiliki ketangkasan menulis dan menyusun cerita yang menarik.

Berdasarkan pengertian cerpen di atas, di jelaskan dalam ayat Al-qur'an surah Yusuf ayat 111 yang berbunyi:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصْدِيقَ
الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya:

“Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. Al-qur'an bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.”

Dengan ayat ini tergambar bahwa Allah SWT kembali mengingatkan bahwa pada kisah para nabi dan rasul, termasuk kisah Nabi Yusuf, terkandung pesan-pesan untuk dipelajari dan dihayati manusia. Sungguh, pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang yang mempunyai akal. Kisah-kisah dalam Al-Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat atau sekadar dongeng pelipur lara, tetapi kisah-

kisah itu membenarkan kandungan kitab-kitab yang sebelumnya, yaitu Taurat, Zabur, dan Injil yang menjelaskan segala sesuatu tentang prinsip-prinsip nilai yang dibutuhkan manusia guna mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat, dan sebagai petunjuk menuju jalan lurus dan rahmat yang penuh berkah bagi orang-orang yang beriman.

Menurut Hidayati (2009) menyatakan bahwa “Cerpen adalah suatu bentuk karangan dalam bentuk prosa fiksi dengan ukuran yang relatif pendek, yang bisa selesai dibaca dalam sekali duduk, artinya tidak memerlukan waktu yang banyak”. Cerpen merupakan cerita yang pendek berbentuk karangan bebas dan rekaan atau khayalan. Cerpen mudah dikenal masyarakat, karena penggunaan kata-katanya sangat ekonomis dan sumber ceritanya berasal dari kehidupan sehari-hari, baik pengalaman sendiri maupun orang lain.

Menurut Kosasih (2008) menyatakan bahwa “Cerpen atau dapat disebut juga dengan cerita pendek merupakan suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerpen cenderung singkat, padat, dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang, seperti novelet dan novel.”

Menurut Untoro (2003) menyatakan bahwa “Pengertian cerpen atau cerita pendek adalah karangan pendek berbentuk prosa yang membatasi diri dalam membahas salah satu unsur fiksi dalam aspek yang terkecil.” Pendeknya atau singkatnya cerita pendek (cerpen) bukan utamanya karena bentuknya yang pendek akan tetapi karena aspek masalah yang diangkat dalam cerpen yang memang terbatas dan dibatasi. Sifat umum cerpen adalah pemusatan perhatian atau fokus pada satu tokoh saja yang ditempatkan pada suatu situasi sehari-hari, tetapi yang ternyata menentukan (perubahan dalam perspektif kesadaran baru keputusan yang

menentukan). Berakhirnya atau tamatnya (*the end*) seringkali tiba-tiba dan bersifat terbuka (*open ending*). Beberapa cara bercerita seperti dialog, impian, *flash-back* (alur maju mundur) dan sebagainya sering digunakan dalam cerpen. Bahasa dalam cerpen biasanya sederhana dan sugestif.

Hidayati (2010) menyatakan bahwa “Cerita pendek merupakan pengungkapan pengalaman, gagasan, atau ide melalui bentuk bahasa tulis yang disusun sebaik mungkin, sehingga membentuk cerita dalam bentuk fiksi yang dapat selesai dibaca kira kira 10 sampai 30 menit.” Sedangkan menurut Widayati (2020) menyatakan bahwa “Cerpen adalah cerita yang dituliskan secara pendek, pendek di sini tidak diartikan banyak sedikit kata, kalimat atau halaman yang digunakan untuk mengisahkan cerita”. Untuk itu, cerpen hanya memiliki alur tunggal dan hanya berisi satu tema. Begitu pula penokohan dan latar cerpen yang sangat terbatas dalam arti unsur unsur tersebut tidak diurai secara detail.

Kosasih (2017) menyebutkan bahwa “Kelebihan cerpen yang khas adalah bagaimana kemampuannya mengemukakan secara lebih banyak jadi dari sekedar apa yang di ceritakan.” Cerpen yang baik adalah cerpen yang satu kesatuan bentuk, utuh, tak ada bagian yang tak perlu, tetapi juga tak ada sesuatu yang banyak, semuanya pas, integral dan mengandung banyak arti.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah Sebuah kisah cerita yang ditulis tidak kurang dari 10 ribu kata dan tidak lebih dari 20 ribu kata, karya sastra yang dikemas secara singkat, ringkas dan jelas serta menceritakan sepenggal kehidupan tokoh dimulai dari pengenalan hingga penyelesaian yang dialami tokoh. cerita pendek juga dapat diartikan sebagai

pengungkap gagasan berdasarkan pengalaman yang ditulis sebaik mungkin melalui ide sang penulis.

b. Ciri-Ciri Cerpen

Ciri adalah tanda khas atau karakteristik yang dimiliki dan dapat membedakan sesuatu dari yang lainnya. Cerpen memiliki ciri-ciri yang bertujuan untuk membedakan teks cerpen dengan jenis teks lainnya.

Menurut Kemendikbud (2014) ciri-ciri sebuah cerpen adalah sebagai berikut:

- 1) Bentuk tulisan singkat, padat dan lebih pendek daripada novel.
- 2) Tulisan kurang dari 10.000 kata.
- 3) Sumber cerita dari kehidupan sehari-hari, baik pengalaman sendiri maupun orang lain.
- 4) Tidak melukiskan seluruh kehidupan pelakunya, karena mengangkat masalah tunggal atau sarinya saja.
- 5) Habis dibaca sekali duduk dan hanya mengisahkan sesuatu yang berarti bagi pelakunya.
- 6) Tokoh-tokohnya dilukiskan mengalami konflik sampai pada penyelesaiannya.
- 7) Penggunaan kata-katanya sangat ekonomis dan mudah dikenal masyarakat.
- 8) Meninggalkan kesan mendalam dan efek pada perasaan pembaca.
- 9) Menceritakan satu kejadian dari terjadinya perkembangan jiwa dan krisis, tetapi tidak sampai menimbulkan perubahan nasib.
- 10) Beralur tunggal dan lurus.
- 11) Penokohnya sangat sederhana, singkat, dan tidak mendalam.

Kesebelas ciri tersebut berfungsi sebagai pembeda teks cerpen dengan teks lainnya, terutama dengan novel. Sebagai penulis atau pembaca cerpen alangkah lebih baiknya mengetahui ciri-ciri tersebut agar dapat lebih memahami cerpen seutuhnya.

Guntur Tarigan (2011) mengemukakan bahwa ciri-ciri khas sebuah cerita pendek sebagai berikut.

- 1) Ciri-ciri utama cerita pendek adalah: singkat, padu, dan intensif (*brevity, vunity, and intensity*).
- 2) Unsur-unsur utama cerita pendek adalah: adegan, tokoh, dan gerak (*scence, character, and action*).
- 3) Bahasa cerita pendek haruslah tajam sugestif, dan menarik perhatian (*incisive, suggestive, and alert*).

- 4) Cerita pendek harus mengandung interpretasi pengarang tentang konsepsinya mengenai kehidupan, baik secara langsung maupun tidak langsung.
- 5) Sebuah cerita pendek harus menimbulkan satu efek dalam pikiran pembaca.
- 6) Cerita pendek harus menimbulkan perasaan pada pembaca bahwa jalan ceritalah yang pertama menarik perasaan, dan baru kemudian menarik pikiran.
- 7) Cerita pendek mengandung detail-detail dan insiden-insiden yang dipilih dengan sengaja, dan yang bisa menimbulkan pertanyaan-pertanyaan dalam pikiran pembaca.
- 8) Dalam sebuah cerita pendek sebuah insiden yang terutama menguasai jalan cerita.
- 9) Cerita pendek harus mempunyai seorang pelaku utama.
- 10) Cerita pendek harus mempunyai satu efek atau kesan yang menarik.
- 11) Cerita pendek bergantung pada (satu) situasi.
- 12) Cerita pendek memberikan impresi tunggal.
- 13) Cerita pendek memberikan suatu kebulatan efek.
- 14) Cerita pendek menyajikan satu emosi.
- 15) Jumlah kata-kata yang terdapat dalam cerita pendek biasanya di bawah 10.000 kata, tidak boleh lebih dari 10.000 kata atau kira-kira 33 halaman.

Cerpen memiliki ciri-ciri yang memudahkan pembaca dalam mengenal bentuknya, diantaranya bentuk tulisan yang singkat dengan isi cerita yang bersifat fiktif, hanya menimbulkan satu efek dalam mempengaruhi pikiran pembaca, mempunyai seorang pelaku utama serta memberikan impresi tunggal.

Sumardjo dalam Hidayati (2009) mengemukakan “Cerpen memiliki beberapa ciri khas yaitu: cerita yang pendek, bersifat naratif, bersifat fiksi.” Cerpen merupakan cerita yang pendek, artinya cerita yang menyajikan kata yang panjangnya sekitar 5000 kata dan ketika dibaca kira-kira hanya membutuhkan waktu 10 menit. Bersifat naratif, artinya menguraikan suatu kejadian. Bersifat fiksi, artinya cerita rekaan.

Penulis menyimpulkan bahwa teks cerpen memiliki ciri yang berbeda dengan teks lain, diantaranya cerpen merupakan karangan berbentuk prosa fiksi, bersifat

naratif, mempunyai satu efek atau kesan yang menarik, memberikan suatu kebulatan efek, kata-katanya tidak lebih dari 10.000 kata, ceritanya bersumber dari kehidupan sehari-hari serta beralur tunggal.

c. Jenis-Jenis Cerpen

Cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat. Atau pengertian cerpen yang lainnya yaitu sebuah karangan fiktif yang berisi mengenai kehidupan seseorang ataupun kehidupan yang diceritakan secara ringkas dan singkat yang berfokus pada suatu tokoh saja.

Menurut (*KBBI*) cerpen berasal dari dua kata yaitu cerita yang mengandung arti tuturan mengenai bagaimana sesuatu hal terjadi dan relatif pendek berarti kisah yang diceritakan pendek atau tidak lebih dari 10.000 kata yang memberikan sebuah kesan dominan serta memusatkan hanya pada satu tokoh saja dalam cerita pendek tersebut.

Nurgiyantoro (2001) dalam Hidayati (2009) mengatakan bahwa “Seiring berjalannya waktu, cerita pendek mengalami perkembangan mengatakan jenis cerpen dibagi berdasarkan jumlah kata.”

Kosasih (2015) menyatakan bahwa jenis-jenis cerpen berdasarkan jumlah kata cerpen dibagi menjadi 3 yaitu:

- 1) Cerpen mini (*flash*) adalah cerpen dengan jumlah kata antara 750-1000 kata.
- 2) Cerpen yang ideal adalah cerpen dengan jumlah kata antara 3000-4000 kata.
- 3) Cerpen panjang adalah cerpen yang jumlah kata 4000-10.000 kata.

Berdasarkan para ahli di atas, dapat disimpulkan cerpen memiliki berbagai macam jenis, ada cerpen pendek, panjang cukup dan adapula yang panjang. Kemudian cerpen juga ada cerpen sastra dan cerpen hiburan, kualitas cerpen sastra lebih tinggi dari cerpen hiburan karena lebih memerhatikan segi ajaran dan informasi yang sempurna dan menekankan nilai moral yang tinggi sedangkan cerpen hiburan hanya memerhatikan jenis hiburan saja selain itu.

Cerpen juga ada yang sempurna dan tak utuh, cerpen sempurna hanya berfokus pada satu tema dan memiliki plot yang cukup jelas dan penyelesaiannya mudah dipahami sedangkan cerpen tak utuh tidak terfokus pada suatu tema atau berpencar susunan plot dan alurnya juga tidak tertata dan penyelesaiannya juga mengambang. Jadi dapat disimpulkan bahwa cerpen banyak jenisnya.

d. Struktur Cerpen

Seperti genre sastra lain cerpen juga memiliki struktur atau unsur-unsur yang mendukung kebulatannya, unsur-unsur ini saling berkaitan sehingga tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya.

Kosasih (2014) menyatakan bahwa struktur cerita pendek secara umum dibentuk oleh:

- 1) Abstrak (sinopsis) merupakan bagian cerita yang menggambarkan keseluruhan isi cerita.
- 2) Orientasi atau pengenalan cerita, baik itu berkenaan dengan penokohan ataupun bibit-bibit masalah yang dialaminya.
- 3) Komplikasi atau puncak konflik, yakni bagian cerpen yang menceritakan puncak masalah yang dialami tokoh utama.
- 4) Evaluasi, yakni bagian yang menyatakan komentar pengarang atas peristiwa puncak yang telah diceritakannya.
- 5) Resolusi merupakan tahap penyelesaian akhir dari seluruh rangkaian cerita.
- 6) Koda merupakan komentar akhir terhadap keseluruhan isi cerita, mungkin juga diisi dengan kesimpulan tentang hal-hal yang dialami tokoh utama kemudian.

Dari penjelasan struktur di atas, dapat dijelaskan kembali bahwa abstrak adalah menggambarkan keseluruhan isi cerita, namun keberadaan abstrak dalam cerpen bersifat opsional, mungkin ada dan mungkin bisa tidak muncul. Orientasi adalah mengenalkan masalah yang dialami tokoh. Komplikasi menceritakan puncak masalah yang dialami tokoh, bagian ini merupakan bagian yang paling menegangkan dan rasa penasaran pembaca tentang cara sang tokoh di dalam menyelesaikan masalahnya bisa terjawab.

Evaluasi merupakan komentar atas peristiwa puncak yang diceritakannya, komentar yang dimaksud dapat dinyatakan langsung oleh pengarang atau diwakili oleh tokoh tertentu. Pada bagian resolusi ketegangan sudah lebih mereda, karena bagian ini hanya terdapat masalah-masalah kecil yang tersisa yang perlu mendapat penyelesaian. Kemudian bagian terakhir yaitu koda, bagian ini merupakan komentar akhir keseluruhan isi cerita atau kesimpulan tentang hal-hal yang dialami tokoh utama. Jadi, keenam struktur tersebut saling berkaitan dan mempunyai peranan penting untuk membangun cerita atau karangan yang menarik untuk dibaca oleh pembaca.

Struktur cerpen adalah struktur pembangun cerpen yang diperlukan seperti elemen dasar, struktur tersebut sangat diperlukan ketika akan menyusun sebuah cerpen dan sangat berkaitan antara satu dengan yang lain. Struktur teks cerpen terdiri atas enam bagian, yaitu abstraksi, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda. Berikut akan dijelaskan mengenai struktur teks cerpen tersebut.

Achmad (2016) menyatakan bahwa “Struktur teks cerpen dimulai dari abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda.” Selanjutnya menurut

Kemendikbud (2014) menyatakan bahwa “Struktur teks cerpen diawali dengan abstrak, diikuti oleh orientasi, komplikasi kemudian dilakukan evaluasi dan diberi Solusi, pada tahap akhir diberi koda.” Cerpen karya siswa di sekolah khususnya di jenjang SMA dapat ditelaah dari berbagai segi yang menopangnya. Meskipun masih dalam tahap belajar tetapi cerpen yang ditulis siswa merupakan hasil dari ungkapan cita rasa dan karsa siswa.

Nurgiyantoro (2019) menyebutkan bahwa “Ada beberapa komponen struktur pembangun cerpen, yaitu:

- 1) Abstrak merupakan ringkasan atau inti cerita. Abstrak dalam sebuah cerita pendek bersifat opsional. Artinya sebuah teks cerpen bisa saja tidak memiliki tahapan abstrak.
- 2) Orientasi merupakan struktur yang berisi pengenalan latar cerita berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerpen. Latar digunakan pengarang untuk menghidupkan cerita dan meyakinkan pembaca. Dengan kata lain, latar merupakan sarana pengekspresian watak, baik secara fisik maupun psikis.
- 3) Komplikasi muncul karena adanya konflik. Tahap komplikasi ditandai dengan reaksi pelaku dalam cerpen terhadap konflik yang muncul. Tahap-tahap umum pembentuk konflik dalam cerpen dimulai dari munculnya konflik, peningkatan konflik, hingga konflik memuncak (klimaks). Dalam komplikasi inilah berbagai kerumitan bermunculan, kerumitan itu bisa terjadi lebih dari satu konflik. Berbagai konflik ini pada akhirnya akan mengarah pada klimaks, yaitu saat sebuah konflik mencapai tingkat intensitas tertinggi. Klimaks ini mempertemukan berbagai konflik dan menentukan bagaimana konflik tersebut diselesaikan dalam sebuah cerita.
- 4) Evaluasiditandai dengan adanya konflik yang mulai diarahkan pada pemecahannya. Setelah konflik mencapai puncaknya, tokoh akan mengupayakan solusi bagi pemecahan konflik sehingga mulai tampak penyelesaiannya.
- 5) Resolusi adalah suatu keadaan ketika konflik terpecahkan dan menemukan penyelesaiannya. Pada tahap ini, pengarang berupaya mengungkapkan solusi dari berbagai konflik yang dialami tokoh utama atau para tokoh cerita.
- 6) Koda merupakan nilai-nilai atau pelajaran yang dapat dipetik oleh pembaca dari sebuah teks. Pesan moral yang disampaikan oleh penulis sesuai dengan jenis cerpen.

e. Unsur-Unsur Cerpen

Selain berdasarkan struktur, pengenalan teks cerpen dapat kita lakukan berdasarkan unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang berada langsung dalam cerpen itu sendiri.

Kosasih (2015) menyatakan bahwa ada beberapa unsur pada sebuah cerpen, membagi unsur-unsur tersebut kedalam lima unsur, yaitu:

- 1) Penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan karakter tokoh-tokoh.
- 2) Latar adalah tempat, waktu, dan suasana atas terjadinya peristiwa.
- 3) Alur adalah rangkaian cerita yang bersifat kronologis, dibangun oleh urutan waktu.
- 4) Tema adalah gagasan utama atau pokok cerita.
- 5) Amanat atau pesan-pesan selalu berkaitan dengan temanya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur intrinsik terbagi menjadi lima unsur yaitu penokohan, latar, alur, tema, dan amanat. Kelima unsur tersebut saling berkaitan serta berkesinambungan.

Nurgiyantoro (2019) menyatakan bahwa “Unsur pembangun cerpen adalah unsur yang membentuk satu kesatuan sehingga menjadi utuh dalam sebuah cerpen. Unsur pembangun cerpen terdiri atas unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik dalam cerpen.” Menurut Nurhadi (2017) menyatakan bahwa “Cerpen dilengkapi unsur-unsur penting yang membangunnya. Unsur itu adalah tema, *setting*, alur, tokoh, serta sudut pandang dan gaya pengarang.” Keempat unsur itu dapat dikatakan sebagai “komponen cerpen”.

Dalam sebuah cerpen juga terdapat unsur-unsur penting yang harus diketahui oleh siswa. Ermawati (2019) menyatakan bahwa “Unsur intrinsik cerpen yaitu unsur pembangun yang berasal dari dalam karya sastra.” Tema, alur, latar, gaya bahasa, tokoh dan penokohan, dan sudut pandang merupakan unsur intrinsik dari sebuah teks cerpen. Karakteristik tentang penggambaran tokoh serta penokohan antara siswa satu dengan siswa yang lainnya tentu tidaklah sama. Tidak hanya itu

karakteristik alur yang dibuatnya serta cara mendeskripsikan latar cerita pun pasti juga tidak sama. Selain itu penggunaan gaya bahasa serta amanat yang disampaikan juga memiliki karakteristik tersendiri dan memiliki perbedaan antar siswa tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pembangun cerpen adalah unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik, kedua unsur pembangun cerpen tersebut sangat penting diketahui oleh siswa karena kedua unsur tersebut dapat menciptakan sebuah karangan cerpen yang baik dan menarik serta cerita pendek tersebut memiliki karakter tersendiri dalam penulisan serta penyusunan cerita pendek tersebut.

Nurgiyantoro (2019) menyatakan bahwa “Unsur intrinsik merupakan unsur pembangunan karya sastra yang berasal dari dalam karya itu sendiri.” Pada cerpen unsur instrinsik itu berupa: tema, alur/Plot, setting, tokoh, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat tersebut yaitu:

1) Tema

Nurgiyantoro (2019) menyatakan bahwa “Tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita, tema dapat bersinonim dengan ide atau tujuan utama cerita, tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita, maka tema bersifat menjiwai seluruh bagian cerita itu.” Sayuti (2022) mengungkapkan bahwa “Tema adalah makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita”. Istilah tema sering disamakan pengertiannya dengan topik, padahal kedua istilah ini memiliki pengertian yang berbeda. Topik dalam suatu karya adalah pokok pembicaraan, sedangkan tema merupakan gagasan sentral, yakni sesuatu yang hendak diperjuangkan dalam dan melalui karya fiksi.

Nurhadi (2017) menyatakan bahwa “Tema adalah makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita. Tema merupakan ide dasar cerita pendek, yang terwadahi dalam keseluruhan unsur cerita.” Istilah tema sering disamakan dengan topik, tetapi sebenarnya berbeda. Topik adalah pokok pembicaraan sedangkan tema merupakan gagasan sentral yang mendasari lahirnya sebuah cerita.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tema adalah dasar cerita maka tema menjadi jiwa dari keseluruhan isi cerita, maka dapat disimpulkan tema adalah ide pokok yang menjadi inti persoalan utama dalam sebuah cerita.

2) Plot (Alur)

Nurhadi (2017) menyatakan bahwa “Alur merupakan rangkaian peristiwa yang membentuk cerita.” Ada beberapa jenis alur, antara lain alur maju, alur mundur, dan alur *flashback*. Alur dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu: pengenalan, timbul konflik, konflik memuncak, klimaks, dan pemecahan masalah. Kekuatan sebuah cerita terdapat pada bagaimana seorang pengarang membawa pembacanya mengikuti timbulnya konflik memuncaknya konflik dan berakhirnya konflik. Alur dibangun oleh rangkaian konflik-konflik. Konflik merupakan unsur yang sangat penting dalam cerpen titik melalui konflik, para tokoh membangun cerita. Berdasarkan jenisnya ada tiga kemungkinan konflik yang terjadi pada tokoh. Tokoh yang berkonflik dengan dirinya sendiri, seseorang berkonflik dengan orang lain dan seorang tokoh yang berkonflik dengan lingkungannya.

Nurgiyantoro (2019) menyatakan bahwa “Alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap urutan kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain.”

- a) Alur maju adalah peristiwa-peristiwa diutarakan mulai awal sampai akhir/masa kini menuju masa datang.
- b) Alur mundur/sorot balik/*flashback* adalah peristiwa-peristiwa yang menjadi bagian penutup diutarakan terlebih dahulu atau masa kini, baru menceritakan peristiwa-peristiwa pokok melalui kenangan atau masa lalu salah satu tokoh.
- c) Alur gabungan/campuran adalah peristiwa-peristiwa pokok diutarakan. Dalam pengutaraan peristiwa-peristiwa pokok, pembaca diajak mengenang peristiwa-peristiwa yang lampau.

3) Latar (*Setting*)

Menurut Nurgiyantoro (2019) menyatakan bahwa “Latar atau *setting* adalah landas tumpu, mengarah pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.” Latar merupakan segala keterangan mengenai waktu, ruang, tempat, dan suasana. Nurgiyantoro juga berpendapat bahwa “Latar atau *setting* ialah menceritakan dimana kejadian itu berada meliputi: latar tempat, latar suasana dan latar waktu yang terdapat dalam cerita.”

Dalam sebuah cerita harus jelas di mana berlangsungnya, kapan terjadinya, serta bagaimana suasana dan keadaan ketika cerita berlangsung. Menurut

Nurhadi (2017) menyatakan bahwa “Setiap cerpen, umumnya memiliki *setting*, baik berupa waktu, tempat, atau suasana.”

- a) Latar waktu yaitu; kapan cerita itu terjadi? Ada berbagai kemungkinan latar waktu yang dapat dikembangkan di dalam membuat cerpen. Misalnya, siang, malam, musim, hari, tanggal, tahun, zaman, atau waktu-waktu yang lain.
- b) Latar tempat yaitu; di mana cerita berlangsung? Sebagaimana halnya latar waktu, ada tiga latar tempat untuk membangun cerpen. Ketiga latar tempat itu adalah tempat biasa dikenal oleh kebanyakan pembaca, tempat yang tidak dikenal, dan tempat khayalan atau imajiner.
- c) Latar suasana yaitu; dalam suasana bagaimana cerpen itu dibangun? Latar suasana akan memberikan nuansa tertentu di dalam cerpen.

4) Tokoh atau Penokohan

Aminuddin (2014) menyatakan bahwa “Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita disebut tokoh. Dan penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku.”

Sering dipergunakan istilah-istilah seperti tokoh dan penokohan, watak dan perwatakan, atau karakter dan karakterisasi secara bergantian dengan menunjuk pengertian yang hampir sama dalam pembicaraan fiksi. Istilah-istilah tersebut sebenarnya tidak menyaran pada pengertian yang persis sama. Istilah tokoh menunjuk pada orangnya atau pelaku ceritanya, sedangkan penokohan menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan cara pengarang memandang tokoh-tokoh cerita dengan menempatkan dirinya pada posisi tertentu. Nurgiyantoro (2019) menyatakan bahwa “Sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya.”

Segala sesuatu yang dikemukakan dalam karya fiksi memang milik pengarang, pandangan hidup dan tafsirannya terhadap kehidupan. Namun, semuanya itu dalam karya fiksi disalurkan lewat sudut pandang tokoh dan lewat kacamata tokoh cerita. Sudut pandang adalah cara memandang tokoh-tokoh cerita dengan menempatkan dirinya pada posisi tertentu.

Guntur Tarigan (2008) menyatakan bahwa “sudut pandang adalah posisi fisik, tempat persona atau pembicara melihat dan menyajikan gagasan-gagasan atau peristiwa-peristiwa perspektif fisik dalam ruang dan waktu yang dipilih penulis bagi personanya, serta mencakup kualitas-kualitas emosional dan mental yang mengawasi sikap dan nada.” Maka dapat disimpulkan sudut pandang ialah sudut pandang penulis sebagai pencerita dengan mengartikan pusat pengisahan yang artinya mengenalkan atau berkenalan dengan posisi pengarang dalam cerita sebagai siapa pengarang dalam cerita tersebut.

Sudut pandang dibedakan menjadi dua bagian yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga yaitu sebagai berikut:

- a. Sudut pandang orang pertama berperan sebagai tokoh utama yang terlihat dalam cerita yang bersangkutan. Pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang persona pertama, “aku”, gaya “aku”,

narator adalah seseorang ikut terlibat dalam cerita sudut pandang persona pertama meliputi:

- 1) “Aku” tokoh utama yaitu si “aku” mengisahkan berbagai peristiwa dan tingkah laku yang dialaminya. Si “aku” yang menjadi tokoh utama cerita menjadi tokoh protagonis.
- 2) “Aku” tokoh tambahan yaitu tokoh “aku” muncul bukan sebagai tokoh utama, melainkan sebagai tokoh tambahan.

b. Sudut pandang orang ketiga berperan hanya sebagai pengamat, pengarang tidak memegang peranan apapun. Ia hanya menceritakan apa yang terjadi diantara tokoh-tokoh cerita.

Penghiasan cerita yang mempergunakan sudut pandang ketiga, gaya dia, narator adalah seseorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama, atau kata ganti; ia, dia, dan mereka.

Sudut pandang persona ketiga meliputi:

- 1) “Dia” mahatahu, pengarang dapat menceritakan hal-hal yang menyangkut tokoh “Dia” tersebut.
- 2) “Dia” terbatas, Pengarang melukiskan yang dilihat, didengar, dialami, dipikir, dan dirasakan oleh tokoh cerita, namun terbatas hanya pada tokoh saja.

6) Gaya Bahasa

Bahasa dalam cerpen memiliki peran ganda, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian gagasan pengarang, namun juga sebagai penyampaian perasaannya. Menurut Nurgiyantoro (2019) “Gaya bahasa adalah cara

pengarang mengungkapkan pemikiran atau ide melalui bahasa-bahasa yang khas di dalam tulisannya.”

Gaya bahasa adalah cara pengucapan bahasa dalam prosa, atau bagaimana seseorang pengarang mengungkapkan suatu yang akan dikemukakan. Beberapa cara yang ditempuh oleh pengarang dalam memberdayakan Bahasa cerpen ialah dengan menggunakan perbandingan, menghidupkan benda mati, melukiskan sesuatu dengan tidak sewajarnya, dan sebagainya. Gaya bahasa yang dimaksud meliputi: gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa penegasan, gaya bahasa sindiran dan gaya bahasa pertentangan.

Gaya bahasa digunakan pengarang untuk memperindah ceritanya, penggunaan gaya bahasa dalam suatu cerita bisa pada dialog dan dialog. Hal itu bertujuan untuk memberikan efek seni pada pembaca agar cerita lebih menarik minat pembaca lewat gaya bahasa dalam cerita tersebut.

7) Amanat

Amanat adalah pesan atau hikmah yang dapat diambil dari sebuah cerita untuk dijadikan sebagai cermin maupun panduan hidup. Pesan atau nasihat yang ingin disampaikan pengarang melalui karyanya kepada pembaca atau pendengar. Pesan ini berupa harapan, nasehat, kritik, dan sebagainya.

Setelah mengetahui unsur intrinsik dan pembagiannya, adapun Unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar cerpen. Unsur ekstrinsik sangat berpengaruh terhadap keberadaan atau latar belakang peristiwa cerpen itu sendiri dan jati diri pengarangnya.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan penjelasan tentang gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan penelitian. Kerangka konseptual ini dikembangkan berdasarkan penelitian teoritis dan penelitian terkait sebelumnya. Kerangka konseptual ini dikembangkan oleh peneliti sendiri dengan menggunakan argumentasi analitis, sistematis, dan teoritis.

Media ajar memegang peran paling penting dalam pembelajaran dan merupakan alat yang memperlancar proses kegiatan pembelajaran. Dalam konteks pengembangan media ajar dibutuhkan inovasi yang diharapkan mampu mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Diperlukan kreatif tinggi agar mencapai tujuan pembelajaran. *Flashcard* mempunyai keunggulan dalam penggunaannya sehingga dapat memaksimalkan materi yang disampaikan.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media ajar *flashcard* dengan materi ajar cerpen berbantuan *pixellab*. Pengembangan media ajar *flashcard* ini berfokus pada materi cerpen. Fokus pengembangannya didasarkan pada wawancara yang telah dilakukan bahwa siswa kurang tertarik dan kurang memahami materi sehingga nilai siswa masih terbilang rendah khususnya pada materi cerpen. Adapun yang menjadi batasan masalah pada peneliti ini yaitu:

Pertama, media ajar yang akan dikembangkan berupa *flashcard*. Kedua, media ajar *flashcard* yang dikembangkan adalah materi cerpen. Ketiga, media ajar yang dikembangkan berbantuan *pixellab*. Keempat, materi cerpen dibatasi pada fase F dalam Kurikulum Merdeka pada CP elemen keempat yaitu menulis dengan ATP nomor 11.7 yaitu peserta didik menulis cerpen secara kreatif dengan menggunakan bahasa yang memikat dan memublikasikan cerpen ke media cetak

maupun digital. Keenam, objek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.



Gambar 2.14 Kerangka Konseptual

C. Penelitian Relevan

Dalam Penelitian ini, selain peneliti menggali informasi bersumber dari buku-buku dalam rangka mendapatkan informasi, peneliti juga melakukan telaah pustaka terhadap penelitian yang relevan dengan judul skripsi peneliti. Hal tersebut digunakan untuk memperoleh suatu informasi, konsep dan landasan teori ilmiah, serta sebagai bahan perbandingan. Baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada.

Berdasarkan penjelesan di atas, adapun beberapa penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Moh Hazim Fikri (2023) Berdasarkan hasil penelitian, Penerapan model pembelajaran *think pair share* (TPS) berbantuan

media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *think pair share* (TPS) berbantuan media *flashcard* lebih baik dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning*. Penelitian ini merupakan penelitian jenis kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Eksperimen semu yang digunakan berbentuk *nonequivalent control group design* dengan membandingkan dua kelas yang dipilih secara *purposive sampling*. Kelas yang digunakan adalah kelas VII-A dan VII-F di SMP Negeri 3 Magelang. Hasil pengujian *Independent Sample t-Test* menunjukkan $t_{hitung}=1,371 < t_{tabel}2,000$ sehingga tidak terdapat perbedaan sebelum diberikan perlakuan. Kemudian uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan hasil $t_{hitung}=30,495 > t_{tabel} 2,042$ sehingga terdapat peningkatan. Uji *N-gain* didapatkan sebesar 0,63 dengan kategori sedang. Kemudian uji *effect size* menghasilkan nilai 0,80 dengan kategori sedang. Dengan demikian terbukti bahwa model pembelajaran *think pair share* (TPS) berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP kelas VII.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Putri Amalia (2017) Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa Sekolah Dasar Negeri Magersari 3 Kecamatan Magelang Selatan Kabupaten Magelang. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah

lembar penilaian keterampilan membaca. Aspek yang dijadikan penelitian ini adalah keterampilan mekanis dan keterampilan pemahaman. Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik kualitatif. Persentase perubahan munculnya indikator yang diharapkan mencapai 65%. Subyek penelitian adalah 6 orang yang memiliki keterampilan membaca rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca. Hal ini didukung oleh hasil yang diperoleh secara keseluruhan. Keterampilan membaca memperoleh skor rata-rata pada siklus I sebesar 52.8% meningkat menjadi 67.3% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas I Sekolah dasar Negeri Magersari 3 Kecamatan Magelang Selatan Kabupaten Magelang Tahun ajaran 2015/2016.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Farhan Fauzi (2022) Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media cetak berupa kartu *flashcard* yang dapat menampilkan visual 3D yaitu Augmented reality untuk materi bioteknologi pangan. Pengembangan media *flashcard* ini menggunakan model *Hannafin* dan *Peck* (1988). Model ini terdiri dari tiga tahapan dan di setiap tahapannya dilakukan evaluasi yaitu tahap penilaian kebutuhan (*need assessment*), tahap desain (*design*), pengembangan dan implementasi (*develop/implement*). Adapun teknik yang digunakan untuk melakukan evaluasi dalam penelitian pengembangan adalah Teknik evaluasi formatif yang terdiri dari ahli (*expert review*) dan pengguna atau peserta didik. Hasil dari *expert review* ahli mendapatkan skor sebagai berikut: ahli media mendapatkan skor rata-rata 88% (sangat baik), ahli materi mendapatkan skor skor rata-rata 100% (sangat baik),

Hasil dari pengguna *one to one evaluation* mendapatkan skor 100% (sangat baik) dan pengguna *small group evaluation* mendapatkan skor 92.85% (sangat baik). Selanjutnya hasil evaluasi belajar yang di lakukan secara *field test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 88.65 yang dikategorikan berhasil melampaui kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 70. Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh, maka produk media *flashcard* yang dikembangkan dapat dikatakan sangat baik dan layak dijadikan media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Bioteknologi Sekolah Menengah Pertama.