

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Penegasan Istilah**

###### **a. Konseptual**

Guna menghindari kesalahpahaman pembaca dalam penelitian ini, maka perlu adanya batasan pengertian terkait istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut.

###### **1) Pengembangan**

Pengembangan merupakan proses mengembangkan sesuatu. Pengembangan pada pembelajaran mengacu pada proses dalam mengembangkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

###### **2) Media pembelajaran**

Media pembelajaran memuat dua kata yakni media dan pembelajaran. Media dalam artian sempit bermakna seperangkat alat dalam pembelajaran. Secara luas, media berarti pemanfaatan perangkat tersebut guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan manusia. Artinya, pada pembelajaran terjadi proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan bahan ajar. Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Miftah (2013: 97) bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antar manusia (pendidik dan peserta didik).

### 3) Poster

Poster merupakan pemberitahuan pesan dalam bentuk gambaran. Pada sumber yang lain yang disampaikan oleh Sri Anitah dalam (Sumartono. 2018: 9), poster diartikan sebagai kombinasi unsur-unsur visual seperti garis, gambar, dan kata-kata dengan maksud menarik perhatian serta mengomunikasikan pesan secara singkat. Rudi Susilana dan Cepi Riana dalam sumber yang sama juga mengatakan bahwa poster merupakan sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud menarik perhatian orang lain.

### 4) Cerita pendek

Cerita pendek secara hakikat adalah cerita fiksi. Secara etimologis, cerpen pada dasarnya adalah karya fiksi atau sesuatu yang dikonstruksikan, ditemukan, dibuat atau dibuat-buat (Agus Nuryatin dan Retno Purnama. 2016: 60). Pada sumber yang sama, Sudjiman (1984) mengatakan bahwa cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu kejadian. Dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan cerita yang berbentuk karangan fiksi yang terdiri tidak lebih dari 10.000 kata, dengan tujuan untuk memberikan kesan tunggal pada pembaca.

#### b. Operasional

Berdasarkan dengan penjelasan konseptual di atas, secara operasional yang dimaksud dengan “*Pengembangan Media Pembelajaran Poster*

*pada Materi Cerita Pendek Kelas IX MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek*” adalah pengembangan media pembelajaran poster yang digunakan pada cerita pendek guna untuk mengetahui seberapa efektif media tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran cerita pendek.

## **2. Landasan Teori**

### **a. Pengembangan**

Pengembangan merupakan proses mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik. Pengembangan juga diartikan sebagai sebuah rancangan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas suatu barang. Dalam pengertian lain, pengembangan dimaknai sebagai proses penerjemahan dan penjabaran rancangan dalam berbagai bentuk fisik (Sumarno. 2012: 39). Berdasarkan beberapa pengertian di atas, pengembangan dapat disimpulkan sebagai suatu proses/rancangan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas suatu barang, dalam hal ini meningkatkan kualitas pendidikan.

Selain memuat rancangan, pengembangan sering diarahkan kepada pembuatan/perancangan produk yang sudah ada sebelumnya, namun dengan inovasi yang lebih mutakhir. Produk tersebut lah yang nantinya akan disempurnakan sesuai permasalahan yang ada di lapangan. Pengembangan memerlukan ide kreatif dan inovatif agar produk yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ada.

## **b. Media Pembelajaran**

### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum, media merupakan suatu alat. Media berasal dari kata *medium* (bahasa latin) yang berarti perantara (Rasyad. 2011: 3). Media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna alat, sarana, perantara. Sementara itu, dalam makna luas, media diartikan sebagai alat yang berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Secara khusus, media dalam pembelajaran diartikan sebagai alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun suatu informasi visual atau verbal.

Sementara itu, pembelajaran merupakan sebuah proses. Pembelajaran juga dimaknai sebagai suatu tindakan dari diri seseorang yang disengaja untuk memberikan pengetahuannya pada orang lain. Pernyataan tersebut secara tidak langsung memberikan gambaran bahwa dalam pembelajaran terjadi sebuah proses komunikasi. Komunikasi antara pendidik dan peserta didik atau sebaliknya, maupun komunikasi peserta didik dengan media pembelajaran langsung.

Berdasarkan pengertian kedua istilah di atas, dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran guna mempermudah dalam komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Berkat adanya media pembelajaran, kegiatan transfer ilmu akan lebih mudah tersampaikan. Selain itu, media pembelajaran akan memberikan pengalaman lebih dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan tersampainya ilmu secara signifikan, maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Definisi media pembelajaran juga terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 11 Tahun 2005, yang menjelaskan bahwa media ajar adalah media untuk digunakan di sekolah yang memuat materi pembelajaran dalam rangka peningkatan keimanan dan ketakwaan, budi pekerti dan kepribadian, kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kepekaan dan kemampuan estetis, potensi fisik dan kesehatan yang disusun berdasarkan standar nasional pendidikan. Berdasarkan uraian tersebut, keberadaan media pembelajaran sangat penting bagi sekolah guna menunjang pembelajaran. Terlebih pada zaman sekarang, perkembangan teknologi bisa dimanfaatkan untuk menggali informasi tentang perkembangan media pembelajaran yang efektif.

## 2) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam. Umumnya, media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan dua faktor, yakni audio dan visual. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001: 3) membagi jenis media berdasarkan fungsinya sebagai berikut.

- a) Media grafis (dua dimensi). Media dua dimensi lebih mengarah pada media yang hanya bisa dipandang melalui satu sisi, seperti foto, grafik, bagan, diagram, poster, dan lain-lain.

- b) Media tiga dimensi. Media tiga dimensi memiliki panjang, lebar, dan tinggi, sehingga dapat dilihat dari beberapa sisi, seperti kerangka model bangun ruang.
- c) Media proyeksi. Media proyeksi mengarah pada media yang lebih modern, yang dapat ditayangkan menggunakan alat penayang seperti proyektor. Contoh: salindia, film, dan lain-lain.
- d) Media nyata. Media nyata menggunakan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.

Pada pendapat lain, Arsyad (2011: 29-32) mengelompokkan jenis media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi, antara lain sebagai berikut.

- a) Media cetak
- b) Media audio visual
- c) Media komputer
- d) Media gabungan cetak dan komputer

### 3) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran , selain berfungsi sebagai alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran, juga memiliki fungsi lain. Tentunya hal tersebut dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sekitar. Fungsi lain media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a) Manipulasi keadaan, objek, dan peristiwa tertentu
- b) Menambah motivasi belajar

- c) Menangkap suatu peristiwa tertentu
- d) Media pembelajaran bernilai praktis
- e) Mengembangkan bahan dan program kurikulum
- f) Memperlancar ketercapaian tujuan pembelajaran
- g) Membantu tugas akademik guru
- h) Menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien

### **c. Poster**

#### 1) Pengertian Poster

Banyak definisi mengenai poster. Salah satunya disampaikan oleh Rudi Susilana dan Cepi Riana (dalam Sumartono. 2018:9). Beliau mengatakan bahwa poster merupakan sajian kombinasi visual yang jelas, mencolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat. Poster juga dapat dikatakan sebagai pesan singkat dalam bentuk gambar dengan tujuan untuk mempengaruhi seseorang agar tertarik. Dalam artian lain, poster pasti mengandung rancangan visual yang kuat disertai kombinasi warna yang akurat. Poster juga memuat kombinasi unsur visual seperti garis, gambar, dan kata-kata.

#### 2) Ciri-ciri Media Poster

Poster merupakan jenis media komunikasi yang termasuk dalam kategori media lini bawah. Suleman dalam (Sumartono. 2018:9) berpendapat sesuai sifatnya, pesan yang disampaikan dalam media tersebut dibatasi atas; kalimat pendek, sederhana, singkat, ringkas,

menggunakan huruf besar dan tebal. Selain itu, pesan yang disampaikan dikemas dengan menarik. Arief S. Sadiman dalam sumber yang sama berpendapat, ciri-ciri poster sebagai berikut; sederhana, menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok, berwarna, terdapat slogan, tulisan jelas, terdapat motif, dan tulisannya bervariasi.

### 3) Manfaat Media Poster

Poster telah banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Poster dipercaya dapat menarik perhatian bahkan membangkitkan semangat orang yang melihatnya. Daryanto dalam Rita Wulandari (2018:376) mengungkapkan manfaat poster dalam pendidikan sebagai berikut:

#### a) Untuk Memotivasi

Penggunaan poster dapat mendorong atau memotivasi seseorang dalam pendidikan. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, poster dapat merangsang siswa untuk berpikir lebih dalam tentang pesan yang disampaikan dalam poster. Dengan proses kreatif tersebut, siswa menjadi lebih aktif saat pembelajaran.

#### b) Sebagai Menyardarkan

Pesan yang disampaikan dalam poster bisa jadi sebagai pukulan keras atas sesuatu yang dapat menyadarkan siswa. Diharapkan dengan adanya pesan tersebut dapat menyadarkan siswa, baik dari perilaku dan kebiasaan setiap hari. Melalui kesadaran tersebut, siswa akan terbiasa dengan pesan seiring berjalannya waktu.

#### c) Pengalaman yang Kreatif

Poster dapat memberikan kemungkinan belajar kreatif dan partisipasi. Dengan adanya poster, siswa mendapat kesempatan untuk menggambarkan tentang apapun yang mereka inginkan. Dengan kata lain, poster memberikan peluang lebih untuk siswa meluapkan kreativitasnya.

### 4) Kelebihan dan Kelemahan Media Poster

Semua media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan



kekurangan, termasuk juga poster. Ewles dalam (Sumartono. 2018:9) menjabarkan kelebihan media poster sebagai berikut.

- a) Klien dapat menyesuaikan dari belajar mandiri.
- b) Pengguna dapat melihat isinya pada saat santai.
- c) Informasi dapat dibagi dengan keluarga dan teman.
- d) Mudah dibuat, diperbanyak dan diperbaiki serta mudah disesuaikan.
- e) Mengurangi kebutuhan mencatat.
- f) Dapat dibuat secara sederhana dengan biaya relatif murah.
- g) Awet.
- h) Daya tampung lebih luas.
- i) Dapat diarahkan pada segmen tertentu.

Selain mempunyai kelebihan, media poster juga mempunyai kelemahan, yakni; membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, diperlakukan kemampuan membaca untuk memahami isi poster, penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

#### **d. Cerita Pendek**

##### 1) Pengertian Cerita Pendek

Cerita pendek pada hakikatnya merupakan cerita fiksi atau rekaan. Cerita fiksi berasal dari kata *fiction* yang berarti tidak nyata. Sementara secara etimologis, cerpen merupakan karya fiksi yang dikonstruksikan, ditemukan, dibuat atau dibuat-buat. Kata fiksi yang merujuk pada cerpen terdapat pada fisiknya. Sementara pada realitasnya terdapat unsur fakta yang mendasari. Dengan demikian, cerpen dapat disusun berdasarkan fakta yang dialami oleh penulisnya.

Definisi lebih jelasnya, cerpen merupakan cerita yang penulisannya tidak lebih dari 10.000 kata. Merujuk pada definisi tersebut, lahir beberapa bentuk cerpen. Dikarenakan tidak adanya

batasan minimal, banyak ditemui cerpen yang hanya terdiri satu halaman dan yang terdiri dari berpuluh-puluh halaman. Kategori yang pertama dikenal dengan sebutan *short short-story*, biasanya banyak ditemui dalam surat kabar. Sementara kategori kedua dikenal dengan *term long short-story*, contohnya cerpen Sri Sumarah karya Umar Kayam. Sementara dilihat dari nilai literernya, cerpen dapat digolongkan menjadi dua bagian. Pertama, cerpen yang memiliki nilai/bobot kesastraan, yang biasa dikenal dengan *quality stories*. Kedua, cerpen yang hanya digunakan dengan maksud dijual atau komersial, biasa dikenal *commercial stories*.

## 2) Unsur Pembangun Cerita Pendek

Unsur pembangun cerpen terdiri atas dua bagian, yakni unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik cerpen meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, amanat. Sementara unsur ekstrinsik terdiri dari biografi tokoh dan kondisi lingkungan.

### a) Tema

Tema merupakan ide yang mendasari sebuah cerita. Menurut Stanton dan Kenney dalam (Agus Nuryatin dan Retno Purnama Irawati. 2016: 61) tema yaitu konsep atau ide atau gagasan yang menjadi dasar diciptakannya sebuah cerpen. Tema dapat digolongkan menjadi beberapa bagian, antara lain sebagai berikut.

- Penggolongan tema dikhotomis

Penggolongan tema secara dikotomis dibagi menjadi dua, yakni

tema tradisional dan non tradisional. Tema tradisional dimaksudkan untuk tema yang merujuk pada tema yang sudah pernah digunakan dan dapat ditemukan dalam beberapa cerita. Umumnya, tema tradisional lebih digemari khalayak daripada tema nontradisional. Tema nontradisional umumnya memiliki sifat yang melawan arus, mengejutkan, bahkan terkadang mengesalkan atau mengecewakan. Hal tersebut yang membuat tema nontradisional terkadang tidak sesuai dengan harapan pembaca.

- Tingkatan tema menurut Shipley

Tingkatan tema terdiri dari lima bagian, yakni tema tingkat fisik (manusia sebagai molekul), tema tingkat organik (manusia sebagai protoplasma), tema tingkat sosial (manusia sebagai makhluk sosial), tema tingkat egoik (manusia sebagai individu), dan tema tingkat divine (manusia sebagai makhluk tingkat tinggi).

- Tema utama dan tema tambahan

Tema utama atau tema mayor merupakan makna pokok cerita yang menjadi dasar atau gagasan dasar umum sebuah karya. Sementara makna yang hanya terdapat pada bagian-bagian tertentu disebut sebagai tema tambahan atau tema minor.

b) Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan pelaku yang dikisahkan perjalanannya

dalam cerita. Dalam cerpen, tokoh tidak harus berwujud manusia melainkan dapat berupa binatang atau objek lainnya. Tokoh dalam cerpen hadir sebagai seseorang yang berperan lebih dalam lajunya cerita. Lukens dalam (Agus Nuryatin dan Retno Purnama Irawati. 2016: 65) mengatakan tokoh hadir sebagai seseorang yang berjati diri. Oleh karena itu, tokoh dapat dipahami sebagai Kumpulan kualitas mental, emosional, dan sosial yang membedakan seseorang dengan orang lainnya.

Dilihat dari perannya dalam sebuah cerita, tokoh dibedakan menjadi dua yakni tokoh utama dan sampingan. Tokoh utama adalah tokoh yang memegang peran utama dalam cerita. Sementara tokoh sampingan merupakan tokoh yang menjadi pendukung berjalannya cerita.

Sementara itu, penokohan merupakan gambaran rupa atau watak pada tokoh. Dalam pengertian yang lebih luas, penokohan adalah apa yang diucapkan oleh tokoh. *Stream of consciousness* adalah penceritaan arus pengalaman bawah sadar, yakni tempat bertemunya dan bercampurnya persepsi kesadaran dan setengah sadar. *Stream of consciousness* dapat berwujud dalam monolog maupun solilokui. Monolog ialah cakapan yang seakan-akan menjelaskan kejadian-kejadian yang sudah lampau. Monolog dapat diartikan dengan cakapan batin yang menjelaskan kejadian yang sedang terjadi. Sementara solilokui ialah cakapan batin yang

menyarankan hal-hal, tindakan-tindakan, kejadian-kejadian, perasaan dan pemikiran yang masih akan terjadi.

c) Alur

Alur berasal dari bahasa Inggris *plot*. Alur adalah sambung sinambungnya peristiwa berdasarkan hukum sebab akibat. Alur tidak hanya mengemukakan apa yang terjadi, melainkan mengapa hal tersebut terjadi. Menurut Stanton alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, yang terjadi atas adanya hukum sebab akibat. Sementara menurut Kenny, alur digambarkan sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana. Foster juga berpendapat bahwa alur adalah peristiwa-peristiwa yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas. Terdapat tiga unsur penting dalam alur, yakni peristiwa, konflik, dan klimaks.

Peristiwa dapat diartikan sebagai peralihan dari suatu keadaan menuju keadaan lain. Peristiwa fungsional adalah peristiwa yang menentukan atau yang berpengaruh dalam pengembangan cerita. Peristiwa kaitan adalah peristiwa yang berfungsi mengaitkan semua peristiwa penting dalam suatu cerita. Sementara peristiwa acuan adalah peristiwa yang tidak secara langsung berpengaruh atau berhubungan dengan cerita, melainkan mengacu pada unsur-unsur lain.

Konflik merupakan sesuatu yang tidak menyenangkan yang

terjadi dan dialami oleh tokoh. Konflik merupakan sesuatu yang dramatic, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang. Konflik dapat berasal dari internal maupun eksternal. Konflik internal adalah konflik yang terjadi dalam jiwa seorang tokoh. Sementara konflik eksternal berasal dari luar baik dari lingkungan maupun yang lainnya. Terdapat satu jenis konflik lagi yakni konflik sentral yang dapat berupa internal atau eksternal ataupun keduanya.

Klimaks merupakan konflik yang berintensitas tinggi. Biasanya, klimaks tidak dapat dihindari kejadiannya. Klimaks bisa disebut juga sebagai lanjutan dari konflik. Pada tahap klimaks, puncak kejadian peristiwa sedang seru-serunya terjadi.

Pada umumnya, tahapan alur terbagi menjadi tiga bagian, yakni tahap awal, tengah, dan akhir. Pada tahap awal, cerita dimulai dengan pengenalan. Tahap ini berguna untuk memperkenalkan situasi latar dan tokoh dalam cerita. Bahkan sedikit terjadi konflik kecil. Tahap tengah sering disebut sebagai tahap pertikaian. Pada tahap ini mulai muncul adanya konflik. Konflik yang dimulai pada tahap awal akan memuncak pada tahap ini. Tahap ini diakhiri dengan adanya klimaks. Sementara pada tahap akhir atau tahap peleraian menampilkan adegan yang terjadi akibat adanya klimaks. Pada tahap ini dapat terjadi dua kemungkinan, pertama sebuah penutupan cerita yang menandakan cerita sudah selesai, kedua penutupan cerita yang

menandakan cerita masih bersambung.

d) Latar

Istilah latar berasal dari istilah Inggris *setting*. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal tersebut penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca. Latar disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya suatu peristiwa.

Kegunaan latar dalam cerita biasanya tidak hanya sebagai petunjuk kapan dan dimana cerita itu terjadi, melainkan juga tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang. Tugas utama latar adalah untuk mendukung adanya penokohan dan alur. Selain itu, latar juga difungsikan sebagai metafora, atmosfer, dan penonjolan.

Latar yang difungsikan sebagai metafora adalah suatu proyeksi atau keadaan internal tokoh dari kondisi spiritual tertentu. Latar yang berfungsi sebagai atmosfer adalah latar yang digunakan sebagai sarana untuk mengarahkan emosi pembaca. Sementara latar yang berfungsi sebagai penonjolan adalah latar yang digunakan untuk menonjolkan tempat, waktu, atau keadaan sosial tertentu.

e) Sudut Pandang

Sudut pandang juga berasal dari istilah Inggris *point of view*. Abrams dalam (Agus Nuryatin dan Retno Purnama Irawati. 2016:

78) mengatakan sudut pandang adalah cara pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk sebuah cerita.

Terdapat lima macam penceritaan dalam sudut pandang, yaitu (1) tokoh utama menuturkan ceritanya; (2) tokoh bawahan menuturkan cerita tokoh utama; (3) pengarang pengamat; (4) pengarang analitik, yang menuturkan cerita tidak hanya sebagai pengamat, namun juga berusaha terjun ke dalam; (5) pencampuran antara (1) dan (4), yakni suatu cara yang melaksanakan cakupan batin.

Sayuti dalam (Agus Nuryatin dan Retno Purnama Irawati. 2016: 79) juga berpendapat, sudut pandang yang umum digunakan oleh pengarang Indonesia dapat dikelompokkan menjadi empat, yakni sudut pandang (1) *first-person-central* atau akuan-sertaan, (2) sudut pandang *first-person-peripheral* atau akuan-taksertaan, (3) sudut pandang *third-person-omniscient* atau diaan-mahatahu, (4) sudut pandang *third-person-limited* atau diaan-terbatas. Sementara menurut Nurgiyantoro sudut pandang yang biasa digunakan pengarang Indonesia ada tiga, yakni (1) Sudut Pandang Persona Ketiga: “Dia”, yang terdiri atas (a) “Dia” Mahatahu, dan (b) “Dia” Terbatas, “Dia” sebagai Pengamat; (2) Sudut Pandang Persona Pertama: “Aku”, yang terdiri atas (a) “Aku” Tokoh Utama, dan (b)



“Aku” Tokoh Tambahan; (3) Sudut Pandang Campuran, yang terdiri atas (a) Campuran “Aku” dan “Dia”, dan (b) Teknik “Kau”.

f) Amanat

Amanat dapat disampaikan penulis melalui dua cara. Cara yang pertama disampaikan secara tersurat (pesan disampaikan secara langsung oleh pengarang), kedua disampaikan secara tersirat (pesan tidak dituliskan secara langsung di dalam cerita). Pada cara yang kedua, pembaca diharapkan dapat menyimpulkan sendiri pesan yang terkandung dalam cerita.

## **B. Kerangka Berpikir**

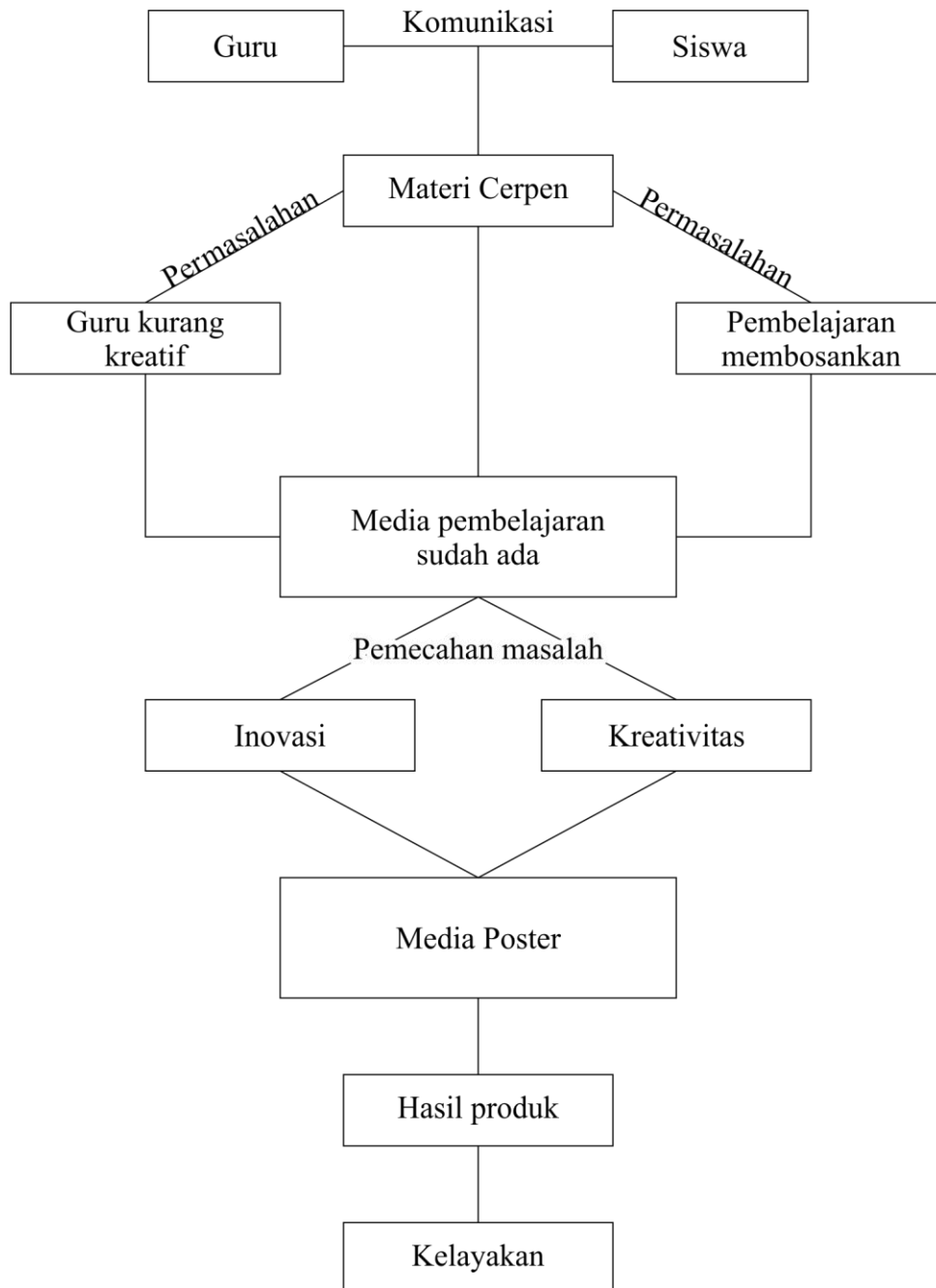
Pembelajaran merupakan proses yang sangat penting dalam pendidikan. Proses yang menjadikan manusia dari tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa. Pembelajaran hendaknya berlangsung secara maksimal agar tujuan dari pendidikan bisa tercapai. Tercapainya tujuan tersebut, dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas di masa mendatang. Juga dapat membentuk karakter seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor penghambat laju perkembangan pendidikan. Faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri sendiri maupun dari lingkungan sekitar. Faktor dari dalam seperti malas, cepat bosan, suka acuh, harus segera dihilangkan agar semangat dapat tumbuh kembali. Begitu juga dengan faktor dari lingkungan sekitar seperti pembelajaran yang monoton, media yang membosankan, juga harus segera diselesaikan agar pembelajaran berjalan lebih efektif.

Guru, dalam hal ini sebagai orang yang bertanggung jawab atas berjalannya pembelajaran, memiliki tugas dan tanggung jawab besar dalam membimbing siswa menuju jalan yang benar. Pemilihan media pembelajaran sangat penting agar pembelajaran berlangsung tidak membosankan. Banyak peristiwa di sekitar yang menunjukkan siswa lebih cepat bosan pada saat pembelajaran dikarenakan guru yang kurang kreatif dalam mengontrol pembelajaran. Dalam hal ini, pemilihan metode, strategi, media, sangatlah penting. Siswa akan termotivasi apabila pembelajaran berjalan dengan suasana ceria.

Perlungan pengembangan media pembelajaran didasari atas beberapa masalah tersebut. Maka dari itu, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran poster ini agar pembelajaran berjalan dengan lebih efektif. Media poster ini akan diaplikasikan pada siswa kelas IX MTs Qomarul Hidayah pada materi cerita pendek.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

### C. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Telah banyak ditemukan penelitian tentang media poster sebelumnya. Peneliti mengambil beberapa penelitian yang relevan sebagai perbandingan untuk penelitian ini. penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Inti Khobatsaniyah, dkk. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Media Poster pada Materi Cerita*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk media poster pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fabel. Model pengembangan yang dipakai penelitian adalah model yang disarankan oleh Thiagarajan dan Samsel (1974). Model tersebut terdiri dari empat tahapan pengembangan, yaitu *define, design, development, and dissemination*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan produk media poster sudah melalui tahap penilaian ahli materi, ahli desain, praktisi, dan uji coba lapangan. Penilaian rata-rata mendapatkan 89,6% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut, media layak untuk digunakan.
2. Faiqhotus Sa'diyah, dkk. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital pada Materi IPS Kelas VI untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar*. Penelitian ini dilakukan karena melihat pentingnya bahan ajar sebagai pendukung proses pembelajaran. Media yang digunakan untuk menunjang tersebut adalah media poster digital. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan berupa media poster digital yang diterapkan pada materi IPS kelas VI tema 9. Hasil validasi ahli media menunjukkan nilai 84%, sementara ahli materi 94%. Hasil respon dari

siswa mencapai kategori layak. Hasil keterlaksanaan manfaat media dan keefektifan media masing-masing memperoleh nilai 88% dengan kategori layak dan efektif. Hasil belajar siswa menjadi meningkat dengan perolehan nilai rata-rata 92.

3. Septy Nurfadillah, dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V di SDN Sarakan II Tangerang*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak dan menarik bagi siswa. Peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Peserta didik tertarik dengan pembelajaran melalui media poster yang di dalamnya memuat unsur gambar dan penjelasan yang cukup mudah dimengerti.
4. Nurus Sholikhah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Poster 3D pada Materi Menulis Puisi Kelas VIII SMP Negeri 2 Kalibawang Kulon Progo*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media poster, mengetahui kualitas media poster, mengetahui daya tarik siswa, dan mengetahui keefektifan media poster sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan pengembangan poster 3D yang memenuhi kriteria valid. Penilaian dari ahli media mendapatkan skor 51 dengan rata-rata 85 dalam kriteria sangat baik. Sementara aspek pembelajaran dengan skor 24 dengan rata-rata 96 ber kriteria sangat baik. Penilaian dari kualitas materi mendapatkan skor 26 dengan rata-rata 86,6 (sangat baik), aspek isi materi

dengan skor 48 di rata-rata 87,2 (sangat baik). Sementara daya tarik siswa dengan nilai 230 dengan persentase 93,04% berkriteria sangat baik.

5. Ervin Dwi Anggun, dkk. 2023. *Pengembangan Media Infografis untuk Pembelajaran Teks Cerita Pendek*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media infografis dan mendeskripsikan kelayakan media infografis untuk pembelajaran teks cerita pendek. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dari Dick & Carey. Hasil validasi ahli perencanaan mendapatkan persentase 92%. Ahli materi/isi memperoleh 87%, ahli kebahasaan memperoleh persentase 93%, ahli media memperoleh persentase 94%, ahli praktisi memperoleh persentase 97%, dan hasil uji coba pengguna memperoleh persentase 93%. Dengan perolehan tersebut, produk dikategorikan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut persamaan dan perbedaan dari masing-masing penelitian di atas dengan penelitian ini.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

| No | Nama                     | Judul  | Persamaan   | Perbedaan   |
|----|--------------------------|--|---|---|
| 1. | Inti Khobatsaniyah, dkk. | <i>Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Media Poster pada Materi Cerita</i> | a. Penelitian termasuk dalam jenis penelitian pengembangan<br>b. Penelitian berfokus pada media poster<br>c. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk | a. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII<br>b. Penelitian diterapkan pada materi cerita fabel |
| 2. | Faiqhotus                | <i>Pengembangan</i>  | a. Penelitian   | a. Penelitian   |

|    |                         |  |  |  |
|----|-------------------------|--|--|--|
|    | Sa'diyah, dkk.          | <i>Media Pembelajaran Poster Digital pada Materi IPS Kelas VI untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar</i>                           | termasuk dalam jenis penelitian pengembangan<br>b. Penelitian berfokus pada media jenis poster   | diterapkan pada siswa kelas VI SD<br>b. Penelitian diaplikasikan pada materi IPS<br>c. Penelitian berfokus pada peningkatan kualitas belajar mengajar<br>d. Pengaplikasian pada materi IPS |
| 3. | Septy Nurfadillah, dkk. | <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster pada Materi "Perubahan Wujud Zat Benda" Kelas V di SDN Sarakan II Tangerang</i> | a. Penelitian termasuk dalam jenis penelitian pengembangan<br>b. Penelitian berfokus mengembangkan media poster  | a. Penelitian diterapkan pada siswa kelas V SD<br>b. Penelitian diaplikasikan pada materi Perubahan Wujud Zat Benda<br>c. Fokus penelitian pada peningkatan hasil belajar siswa            |
| 4. | Nurus Sholikah.         | <i>Pengembangan Media Pembelajaran Poster 3D pada Materi Menulis Puisi Kelas VIII SMP Negeri 2 Kalibawang Kulon Progo</i>                | a. Penelitian termasuk dalam jenis penelitian pengembangan<br>b. Produk yang dikembangkan berjenis poster<br>c. Penelitian bertujuan mengetahui kelayakan produk | a. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII<br>b. Penelitian diterapkan pada materi puisi  |
| 5. | Ervin Dwi Anggun, dkk.  | <i>Pengembangan Media Infografis untuk</i>   | a. Penelitian termasuk dalam jenis penelitian pengembangan   | a. Produk yang dikembangkan berupa pamflet<br>b. Penelitian  |

|  |  |  |   |                                      |
|--|--|--|---|--------------------------------------|
|  |  | <i>Pembelajaran<br/>Teks Cerita<br/>Pendek</i> | b. Penelitian<br>diterapkan pada<br>materi cerita<br>pendek | diterapkan<br>pada siswa<br>kelas XI |
|--|--|--|---|--------------------------------------|