

M. Agus Kastiyawan – Pengembangan Media Levidio Storyboard

PENGEMBANGAN MEDIA *LEVIDIO STORYBOARD* DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ULASAN FILM/DRAMA PADA SISWA KELAS XI SMK

M. Agus Kastiyawan, Yusak Hudiyono, M. Rusydi Ahmad

Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman
Pos-el: kastiyawan@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian yang akan diangkat adalah tentang pengembangan media pembelajaran *Levidio Storyboard* dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama pada siswa kelas XI SMK. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan desain pengembangan media pembelajaran *Levidio Storyboard* dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama, dan (2) implementasi pengembangan media *Levidio Storyboard* dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama. Penulisan ini merupakan penulisan pengembangan yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh penulis meliputi tujuh langkah yakni penulisan dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk dengan *Levidio Storyboard*, validasi ahli, revisi tahap pertama, uji coba lapangan, dan revisi perbaikan tahap akhir. Lokasi penelitian adalah SMKN 7 Samarinda bulan April s.d. Mei 2017. Berdasarkan analisis data, media *Levidio Storyboard* layak dan tepat guna untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama bagi siswa kelas XI SMK.

Kata kunci: media pembelajaran, *levidio storyboard*, menulis, teks ulasan

ABSTRACT

The topic of this paper is about developing Levidio Storyboard learning media in learning to write the text of film/drama review on the students of class XI SMK (Vocational Schools). The purpose of this research is (1) developing Levidio Storyboard learning media in learning to write movie/drama review text, and (2) implementation of Levidio Storyboard media development in learning to write movie/drama review text. This paper is a development writing that refers to the development model of Borg and Gall that has been modified by the author which included seven steps namely writing and gathering information, planning stage, product development stage with Levidio Storyboard, expert validation, first phase revision, field trials, and revisions Final stage improvement. The scope of the research was SMKN 7 Samarinda during April until May 2017. Based on data

analysis, Levidio Storyboard media is feasible and appropriate for use in learning to write text of film/drama review for students of class XI SMK.

Keywords: *learning media, levidio storyboard, writing, review text*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21 ini, menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan manusia berkualitas. Pada hakikatnya pendidikan merupakan proses untuk membantu pembangunan manusia dalam pengembangan diri agar dapat menghadapi segala tantangan dan rintangan yang dihadapi suatu bangsa untuk mencapai kemajuan. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia senantiasa menghadirkan perubahan-perubahan dalam rangka penyempurnaan agar dapat sesuai dengan kebutuhan pembangunan suatu bangsa.

Industri teknologi yang berkembang pesat ternyata memiliki dampak yang cukup positif pada industri perfilman dunia, mulai dari teknologi *Computer Generated Imagery* (CGI) yang mampu memanipulasi studio menjadi pemandangan yang sesuai dengan lingkungan yang tertera dalam skenario tanpa mengeluarkan biaya untuk menuju lokasi yang dimaksud. Terpangkaslah biaya produksi suatu film sekaliber *Superman*, *Spiderman*, dan *Batman* berkat bantuan teknologi dan memanjakan mata penggemarnya. Semakin maraknya produksi film tersebut, maka muncullah generasi-generasi *Video Bloging* (*vlog*) yang mengulas film yang telah ditonton secara perdana mulai dari kualitas film, aktor/aktris, jalan cerita, kelebihan, dan kekurangan menurut *vlogger* (pemberdaya *vlog* di *YouTube*).

Guru Bahasa Indonesia wajib untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan budaya siswa yang tidak bisa lepas dari gadget mereka. Oleh sebab itu, pada desain pembelajaran bahasa Indonesia saat ini dituntut agar guru berusaha keras menyajikan materi dengan inovasi media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Penelitian yang akan diangkat adalah tentang pengembangan media pembelajaran *Levidio Storyboard* dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama pada siswa kelas XI SMK. Masalah yang akan dikaji adalah (1) bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran *Levidio Storyboard* dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama, dan (2) bagaimanakah implementasi pengembangan media *Levidio Storyboard* dalam pembelajaran

menulis teks ulasan film/drama. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan desain pengembangan media pembelajaran *Levidio Storyboard* dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama, dan (2) implementasi pengembangan media *Levidio Storyboard* dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Petrus Hariyanto (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta) dan Suwardi Endraswara (Pendidikan Bahasa Jawa, Universitas Negeri Yogyakarta) tahun 2013 berjudul “Pengembangan Media *Macromedia Flash* Untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia di SMA,” dan pada tahun 2015 Lutfah Barliana (Universitas Negeri Semarang) tahun dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Cerita Pendek yang Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak bagi Peserta Didik Pendidikan Menengah.”

B. KERANGKA TEORI

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Menurut Gerlach dan Ely (1971), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Pembelajaran berasal dari kata ajar yang memiliki makna sebuah petunjuk yang diberikan kepada orang untuk diketahui (dituruti). Belajar adalah usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Menurut Arsyad (2013:1), belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri seseorang sepanjang hidupnya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia pembelajaran merupakan suatu proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup untuk belajar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai dua fungsi yang penting, yaitu memotivasi minat belajar siswa dan menyampaikan materi pelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Oleh karena itu, para pendidik harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang tepat guna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan semangat dan motivasi belajar saat proses belajar berlangsung.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan timbal balik

guru kepada peserta didik dan peserta didik kepada guru. Pesan berupa isi/materi/bahan ajar yang dituangkan ke dalam simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Keberhasilan pembelajaran tidak tergantung dari canggih atau tidaknya media yang digunakan, tetapi dari ketepatan dan keefektifan media yang digunakan oleh guru (Iskandarwassid, 2008: 25). Apabila media yang digunakan sudah tepat maka pesan (materi pembelajaran) dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Heinich, dkk (2005: 57) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran yaitu: (1) media cetak/teks; (2) media pameran/*display*; (3) media audio; (4) gambar bergerak/*motion pictures*; (5) multimedia; (6) media berbasis web atau internet.

Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran harus dapat memfasilitasi tercapainya kompetensi atau tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan oleh siswa. Menurut Heinich, dkk (2005:12) agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat, yang dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran sukses, diperlukan adanya beberapa pertimbangan yaitu: (1) media yang digunakan sesuai dengan kurikulum; (2) isi informasi dan pengetahuan yang terkandung di dalam media akurat dan baru; (3) isi informasi yang terdapat di dalam media disampaikan dengan jelas; (4) media yang akan digunakan mampu memotivasi dan memancing minat belajar siswa; (5) media pembelajaran yang dipilih mampu melibatkan mental siswa dalam aktivitas pembelajaran; (6) kualitas teknis media pembelajaran yang akan digunakan baik; (7) media yang akan digunakan telah diuji coba sebelumnya; (8) media yang akan digunakan bebas dari kepentingan iklan komersial; dan (9) penggunaan media dilengkapi dengan petunjuk tentang cara penggunaannya.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat kelompok dasar, yaitu (1) Teknologi cetak merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. (2) Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. (3) Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor dalam media ini materi/informasi disimpan dalam bentuk digital bukan cetak atau visual. (4) Teknologi gabungan merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Sedangkan dari segi perkembangan teknologi menurut Seels dan Glasgow (1990:181-183) terbagi menjadi dua kategori yaitu media tradisional dan media

mutakhir. (1) Media tradisional meliputi: visual yang diproyeksikan (proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*), visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bul), audio (rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *catridge*), penyajian multimedia (tape, *multi-image*), visual dinamis berproyeksi (film, televisi, video), cetak (buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, hand-out), permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan), real (model, *specimen*) contoh, manipulatif seperti peta, boneka). (2) Media mutakhir meliputi: media berbasis telekomunikasi/telekonferen (komunikasi menggunakan mikrofon dan *amplifier*), kuliah jarak jauh, media berbasis mikroprosesor, *computer-assisted instruction* (sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor), permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia* (perluasan dari *hypertext* yang menggabungkan media lain ke dalam teks), *compact disc*.

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran paling *update*, di mana di dalamnya terdapat berbagai media yang telah ada sebelumnya, termasuk media pembelajaran audio-visual. Kenyataan di lapangan, media mutakhir yang digunakan ada berbagai macam jenisnya, antara lain *teleconference*, *hypermedia*, *interactive video*, *hypertext* dan lain-lain. Macam-macam media yang berbasis komputer tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalam komputer merupakan unsur pendukung utama dalam pembuatan media pembelajaran.

4. Program Video Animasi

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Utami (2007) menyatakan ada tiga jenis format animasi: pertama, Animasi tanpa sistem kontrol, animasi ini hanya memberikan gambaran kejadian sebenarnya (*behavioural realism*), tanpa ada kontrol sistem. Misal untuk pause, memperlambat kecepatan pergantian *frame*, *Zoom in*, *Zoom Out*, bisa jadi animasi terlalu cepat, pengguna tidak memiliki waktu yang cukup untuk memperhatikan detail tertentu karena tidak ada fasilitas untuk *pause* dan *zoom in*. Kedua, Animasi dengan sistem kontrol, animasi ini dilengkapi dengan tombol kontrol. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan animasi dengan kapasitas pemrosesan informasi mereka. Namun kekurangannya, terletak pada pengetahuan awal (*prior knowledge*) atas materi yang dipelajari menyebabkan murid tidak tahu mana bagian yang penting dan harus diperhatikan guna memahami materi dan yang tidak. Sering kali murid lebih memperhatikan bagian yang tampak lebih menonjol secara perseptual. Ketiga, Animasi manipulasi langsung (*Direct Manipulation Animation [DMA]*). DMA menyediakan fasilitas untuk pengguna berinteraksi langsung dengan kontrol navigasi (misal tombol dan *slider*). Pengguna bebas untuk menentukan arah perhatian dan kejadiannya dapat diulang.

Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku. Sebagai

5. *Levidio Storyboard*

Penulis menjadikan perangkat *Levidio Storyboard* sebagai media untuk menjembatani antara konsep mengenai teks ulasan yang terdapat dalam materi kelas XI Kurikulum 2013. *Levidio Storyboard* sendiri adalah konten grafis dari *powerpoint add-in* yang di dalamnya terdapat 7000+ elemen grafis yang sudah diatur dengan rapi, dan siap digunakan untuk membuat berbagai macam grafis dan video. Seperti *video explainer*, *mascot*, *logo*, *infografis*, *mockup* dan berbagai macam grafis lainnya.

Levidio Storyboard bekerja di operasional sistem komputer *Windows Vista*, *Seven*, 8, 8.1, dan 10 dengan persyaratan *Windows Vista* dan *Seven* harus terpasang *service pack 1*. Untuk *Windows 8* dan 8.1 harus yang *latest update*. Sedangkan persyaratan *Windows 10* diperuntukkan di semua versi. *Levidio Storyboard* adalah produk video dan grafis, yang membutuhkan spesifikasi komputer grafis/*gaming* jika ingin bekerja dengan sangat lancar, menggunakan laptop/PC dengan minimal RAM 2 GB dan *prosesor intel dual core* (minimal/setara) semakin tinggi semakin baik. *Levidio Storyboard* ID bekerja maksimal di *office 2013* dan 2016, untuk *office 2007* tidak bisa dikonversi ke video dan animasi tidak lengkap, sedangkan *office 2010* kualitas render masih tidak maksimal dan animasi masih terbatas, oleh karena itu disarankan minimal *office 2013*.

Untuk membangun video animasi pembelajaran menggunakan *Levidio Storyboard* berkonsep harus melalui lima tahapan pra produksi sebagaimana disampaikan oleh Dhimas (2013:29-30) yaitu, (1) tahap konsep (ide cerita), (2) tahap riset, (3) tahap desain karakter, (4) naskah, dan (5) *storyboard*.

Keunggulan *Levidio Storyboard* dalam memproduksi video animasi adalah dari segi kepraktisan sehingga menghemat waktu dan biaya produksi. Tiga tahap yang ditawarkan *Levidio Storyboard* yaitu: (1) *drag and drop*, setelah menginstall *Levidio Storyboard* dan semua asetnya pengguna bisa dengan mudah memilih desain dengan cara *drag and drop* gambar kerja; (2) *edit*, tahapan memilih dan mengombinasikan semua aset yang ada dalam *Levidio Storyboard* tanpa batas; dan (3) *export*, mengonversi desain yang telah dibuat dalam bentuk video animasi. Ketiga tahapan tersebut merupakan cara untuk mengoptimalkan aset grafis yang *plug-in* (terintegrasi) dalam aplikasi *Microsoft Office PowerPoint 2013*. Pengguna tidak harus memiliki keterampilan dalam penguasaan aplikasi *Corel Draw*, *Adobe Illustrator*, *Macromedia Flash* atau *After Effect* dalam memproduksi suatu video animasi. Berdasarkan asas kemudahan dan kepraktisan inilah alasan penulis

menjadikan perangkat *Levidio Storyboard* sebagai media yang akan dikembangkan dalam pengembangan pembelajaran menulis teks ulasan film/drama.

6. Teks

Halliday dan Hasan (1992: 13-14) mengemukakan bahwa teks adalah bahasa yang berfungsi, maksudnya adalah bahasa yang sedang melaksanakan tugas tertentu dalam konteks situasi, yang berlainan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat lepas yang mungkin dituliskan di papan tulis. Selanjutnya, Knapp dan Watkins (2005: 18) mengemukakan bahwa teks dihasilkan sebagai subjek sosial. Dengan kata lain, teks tidak sepenuhnya berdiri sendiri karena suatu teks selalu berhubungan dengan lingkungan sosial dan teks lain. Selanjutnya, Knapp dan Watkins (2005: 29) mengungkapkan bahwa bahasa selalu dihasilkan, diubah, atau diterima sebagai teks. Bahasa sebagai teks merupakan sistem komunikasi yang disusun oleh bagian yang padu. Teks adalah setiap tindakan yang menggunakan komunikasi, seperti percakapan dengan teman di jalan, iklan televisi, novel, film, dan sebagainya. Baik rumusan teks menurut Halliday dan Hasan (1992) maupun Knapp dan Watkins (2005), keduanya sama-sama merujuk pada teks sebagai proses dan produk. Sebagai proses, teks dipahami sebagai proses negosiasi antara aspek register, pelibat, dan sarana yang menghasilkan bahasa untuk mencapai tujuan sosial. Sementara itu, teks sebagai produk dipahami sebagai hasil dari konfigurasi kontekstual antara medan, pelibat, dan sarana sehingga menghasilkan teks yang dapat direkam dan didekonstruksi (Santoso, 2013).

Mahsun (2014) mengungkapkan pengertian teks dari sudut pandang teori semiotika sosial, yaitu teks sebagai suatu proses sosial yang berorientasi pada tujuan sosial. Proses sosial akan merefleksikan diri menjadi bahasa dalam konteks situasi tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Bahasa yang muncul berdasarkan konteks situasi tersebut yang menghasilkan register atau bahasa sebagai teks. Konteks sosial pemakaian bahasa yang beragam menyebabkan jenis teks menjadi beragam pula.

Dalam konsep ini, teks selalu hadir dalam konteks situasi dan konteks budaya tertentu. Dalam konteks budaya terdapat nilai dan norma kultural yang direalisasikan melalui proses sosial, sedangkan dalam konteks situasi terdapat pesan yang ingin dikomunikasikan (*medan/field*), pelaku yang dituju (*pelibat/tenor*), dan format bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pesan (*sarana/mode*). Oleh karena itu, teks juga merepresentasikan nilai-nilai kultural serta proses sosial tertentu.

Pembelajaran berbasis teks, guru harus berusaha membuat siswa mampu menyajikan teks secara mandiri. Mulai dari memberikan contoh teks yang diajarkan (*pemodelan*), kegiatan bersama membangun teks, dan kegiatan mandiri membangun teks. Akan tetapi, sebelumnya guru harus membangun konteks (*apersepsi*), salah satunya dengan menjelaskan secara umum nilai atau norma yang melatarbelakangi lahirnya teks yang akan menjadi materi pembelajaran.

7. Pengertian Teks Ulasan

Teks ulasan menurut Mort, dkk (2005:1) merupakan tulisan yang berisi rangkuman dan penilaian sebuah teks. Tulisan yang diulas dapat berupa buku, bab, ataupun artikel jurnal. Menulis teks ulasan biasanya meminta seseorang untuk membaca teks tertentu secara detail dan juga membaca teks lain yang berhubungan, sehingga dapat menghadirkan penilaian yang adil dan rasional dari teks tersebut. Selanjutnya, Knapp dan Watkins (2005:27) menyatakan teks ulasan merupakan salah satu produk multigenerik dalam genre yang menggunakan pendapat sebagai sarana untuk mengajak pembaca berpikir tentang sudut pandang mengenai karya sastra. Pardiyo (2007:313) menyatakan teks ulasan adalah teks yang berisi pemberian kritik, evaluasi, atau melakukan *review* terhadap karya cipta intelektual. Teks ini bertujuan untuk memberikan kritikan, hasil evaluasi, atas suatu karya ilmiah, buku, atau karya seni. Teks ulasan adalah tulisan yang isinya menimbang atau menilai sebuah karya yang dikarang atau dicipta orang lain. Kemudian Skene (2014: 1) berpendapat bahwa teks ulasan tidak hanya sekadar ringkasan yang sederhana atau simpel; itu adalah sebuah analisis dan evaluasi dari sebuah buku, artikel, atau media lainnya. Dalam menulis sebuah teks ulasan yang baik, seseorang perlu memahami materi dan harus mengetahui cara menganalisis materi tersebut dengan evaluasi yang pas. Teks ulasan dihasilkan dari sebuah analisis mengenai latar, waktu, tempat, serta karakter sebuah karya seperti buku, novel, berita, laporan, atau dongeng (Kemendikbud, 2014:147).

Teks ulasan bertujuan menyajikan informasi komprehensif tentang sebuah karya; mempengaruhi penikmat karya untuk memikirkan, merenungkan, dan mendiskusikan fenomena dalam suatu karya; serta memberikan pertimbangan kepada pembaca apakah sebuah karya layak dinikmati atau tidak (Isnaton dan Farida, 2013:57).

Berbagai pendapat di atas menunjukkan bahwa teks ulasan memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, karena teks ulasan adalah teks yang dihasilkan dari sebuah analisis mendalam terhadap satu hal dengan melibatkan berbagai hal sebagai pertimbangan sehingga menghadirkan penilaian yang adil dan rasional dari teks tersebut dan teks ulasan memiliki struktur penulisan yang baku. Teks tersebut memuat tanggapan, tinjauan, dan analisis terhadap buku, referensi, dan karya sastra (cerpen, novel, film, drama dan lain-lain). Oleh karena itu, dalam menulis teks ulasan yang berhubungan dengan film/drama, maka hal-hal yang diulas berhubungan dengan unsur intrinsik dan ekstrinsik yang membangun sebuah karya sastra, bahkan tanggapan terhadap cara pengambilan gambar pada film dan drama.

8. Struktur Teks Ulasan

Mort, dkk (2005: 2-3) menyebutkan struktur teks ulasan diawali oleh orientasi (*orientation*), diikuti tafsiran isi (*summary*), kemudian evaluasi (*critique*). Di bagian akhir, teks ditutup dengan rangkuman (*conclusion*). Dengan demikian,

struktur yang membangun sebuah teks ulasan itu adalah orientasi, tafsiran isi, evaluasi dan rangkuman. Berikut penjelasannya. Pertama, bagian orientasi berisi gambaran umum karya sastra yang akan diulas, misalnya, berisi tentang gambaran umum sebuah karya atau benda yang akan diulas. Gambaran umum karya atau benda tersebut dapat berupa nama, kegunaan, dan sebagainya. Kedua, tafsiran isi berisi pandangan sendiri mengenai karya atau benda yang diulas. Bagian ini dilakukan setelah mengevaluasi karya atau barang tersebut. Pada bagian ini penulis biasanya membandingkan karya atau benda tersebut dengan karya atau benda yang mirip. Penulis juga menilai kekurangan dan kelebihan karya yang diulas. Ketiga, pada bagian evaluasi penulis mengevaluasi karya, penampilan, dan produksi. Bagian evaluasi juga berisi gambaran tentang detail suatu karya atau benda yang diulas. Hal ini bisa berupa bagian, ciri-ciri, dan kualitas karya tersebut. Penulis harus mempertimbangkan kriteria ulasan yang spesifik dan seimbang. Evaluasi yang baik juga perlu memasukkan sumber/referensi untuk mendukung evaluasi. Apabila dalam evaluasi tersebut memasukkan sumber lain dalam teks ulasan yang dibuat, maka sumber tersebut harus dicantumkan pada daftar referensi di akhir ulasan. Keempat, pada bagian rangkuman, penulis memberikan ulasan akhir yang berisi simpulan karya tersebut dengan mengemukakan kembali keseluruhan opini pada teks. Pada bagian rangkuman penulis dituntut untuk menyajikan rekomendasi secara tegas dengan memasukkan penjelasan lebih mendalam terkait opininya agar kritik terdengar adil dan masuk akal bagi khalayak umum.

9. Teknik Menulis Teks Ulasan Film dan Drama

Skene (2014:1—2) mengemukakan teknik penulisan teks ulasan film dan drama adalah: pertama, mengetahui unsur pembangun film dan drama. Peserta didik harus mengetahui terlebih dahulu tentang unsur pembangun dari sebuah film dan drama, sebelum menontonnya. Film dan drama masuk ke dalam karya sastra maka unsur pembangunnya hampir memiliki kesamaan dengan karya sastra seperti cerpen dan novel, letak perbedaannya hanya film dan drama adalah cerita yang diperankan oleh tokoh-tokoh nyata yang bisa dilihat sosoknya dan didengar suaranya (audio-visual). Unsur pembangun pokok itu di antaranya: tema, alur, penokohan, latar, amanat, gaya bahasa, dan dialog. Untuk film dan drama memiliki tambahan yaitu adanya sutradara, produser, tim *make-up* dan kostum, *lighting* dan *setting* panggung.

Kedua, membaca/melihat. Peserta didik melakukan *skimming* (penyaringan) pada film yang sedang ditonton secara keseluruhan untuk menentukan topik, alur cerita, tokoh-tokohnya, dialog antar tokoh dan fenomena-fenomena yang terjadi yang membumbui cerita. Hal tersebut akan sangat membantu dalam memahami lebih baik bagaimana elemen-elemen yang berbeda saling berkaitan ketika dapat menontonnya dengan cermat dan saksama. Saat menonton pastikan untuk selalu berpikir secara kritis. Tidak hanya memahami dan percaya terhadap apa yang para aktor ucapkan. Melainkan, mengamati pula bagaimana alur film itu berjalan,

mengapa memakai alur maju, mundur atau campuran, mengamati setiap tokoh dengan karakter pembangunnya melalui cara berpakaian, gerak tubuh, gaya bahasa dan dialog antartokoh.

Ketiga, menganalisis. Setelah semua elemen-elemen didapatkan dari hasil membaca/melihat, langkah selanjutnya adalah menganalisis semua aspek, dari data struktur, bukti-bukti dan terutama hubungan logis yang ada di dalam cerita harus dijadikan bahan pertimbangan. Dalam proses analisis tersebut perlu untuk menghubungkan cerita film/drama tersebut ke dalam kehidupan nyata atau mungkin saja jalan cerita film tersebut memiliki kesamaan dengan karya sastra yang lain, misal puisi, cerpen atau novel. Proses ini membutuhkan konsentrasi pemikiran yang objektif dari peserta didik untuk menarik kesimpulan tentang kelebihan dan kekurangan dari film/drama tersebut.

Keempat, menulis. Langkah terakhir yaitu menulis hasil analisis dengan mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan dari film yang sudah ditonton berdasarkan bukti-bukti yang sudah dikumpulkan agar hasil tulisan tetap objektif meski sedikit dipengaruhi unsur subjektivitas, sebab itu sebuah kewajiban.

C. METODE PENELITIAN

Dalam memecahkan suatu masalah diperlukan suatu cara atau metode. Metode menurut Kartono (1986:15) merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan suatu penelitian terhadap obyek yang akan diteliti. Pengertian metodologi menurut Kartono (1986) adalah cara berpikir dan berbuat yang dipersiapkan sebaik-baiknya, untuk mengadakan penulisan dan untuk mencapai suatu tujuan berdasarkan kebenaran. Sedangkan menurut Husin (1989:32) mendefinisikan metodologi adalah cara atau jalan, sehubungan dalam upaya ilmiah maka metode menyangkut masalah cara kerja yaitu: cara untuk dapat memahami obyek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan.

Dengan demikian, penulis mengambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan metode adalah cara kerja yang digunakan seseorang dalam melakukan penulisan untuk mencapai tujuan yang diharapkan berdasarkan kebenaran ilmiah. Adapun dalam penulisan ini menggunakan metode penulisan pengembangan. Pendekatan penulisan yang digunakan dalam penulisan pengembangan model pembelajaran ini adalah pendekatan penulisan pengembangan (*Research and Develovment*). R&D adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang bisa dipertanggungjawabkan. Dengan produk kita tidak bermaksud hanya pada buku teks, instruksional film, dan *software computer* tetapi juga metode seperti metode mengajar dan program pendidikan.

Data yang dikumpulkan berupa data verbal tulis dan verbal lisan. Data verbal tulis diperoleh dari ahli pembelajaran menulis (isi), ahli desain pembelajaran bahasa Indonesia, praktisi (guru), dan siswa. Data berupa informasi tertulis berisi masukan, kritik, dan saran dalam bentuk catatan secara kualitatif pada kolom komentar di lembar instrumen yang telah disediakan dan atau langsung ke naskah produk model.

Selain itu, data berupa informasi tertulis juga diperoleh pada lembar instrumen dalam bentuk skala penilaian secara kuantitatif terhadap produk model. Artinya, data hasil uji ahli dan praktisi ini dikelompokkan menjadi dua, yakni data kualitatif dan kuantitatif.

Data hasil uji ahli dan praktisi berupa komentar, kritik, dan saran dalam bentuk interpretasi (*assessment*) terhadap produk pengembangan model pembelajaran dideskripsikan dan dianalisis berdasarkan data hasil kualitatif. Data hasil uji ahli dan praktisi berupa pengukuran (*measurement*) dalam bentuk skala penilaian terhadap produk pengembangan model pembelajaran dideskripsikan dan dianalisis berdasarkan data hasil kuantitatif. Berdasarkan analisis data tersebut dilakukan penilaian (*judgment*). Penilaian bertujuan melihat tingkat keefektifan berada pada kategori apa untuk memutuskan penyelesaian akhir perlu direvisi atau tidak. Selain itu, data verbal lisan diperoleh dari ahli pembelajaran menulis, ahli desain pembelajaran bahasa Indonesia, ahli pendidikan dasar, praktisi (guru) mata pelajaran bahasa Indonesia, dan siswa.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Coba Ahli

Uji coba ahli dalam penulisan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebelum media pembelajaran diimplementasikan dalam proses kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia kelas XI SMK Negeri 7 Samarinda agar mengetahui kelayakan materi dan media pembelajaran untuk materi menulis teks ulasan film/drama.

Uji coba materi pada pembelajaran *Levidio Storyboard* berbasis video animasi dilakukan dengan cara menunjukkan media yang telah penulis buat dengan angket-angket penilaian materi media pembelajaran agar memudahkan penulis untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran tersebut. Uji kelayakan materi ini dilakukan oleh dosen Universitas Mulawarman yaitu Dr. Ahmad Ridhani, M.Pd.

Hasil validasi diketahui bahwa materi pada media pembelajaran video animasi *Levidio Storyboard* telah masuk pada kriteria “**Sangat Layak**” untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama pada siswa kelas XI SMK Negeri 7 Samarinda.

Uji coba media pembelajaran *Levidio Storyboard* berbasis video animasi dilakukan dengan cara menunjukkan media yang telah penulis buat dengan angket-angket penilaian media agar memudahkan penulis untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran tersebut. Uji kelayakan ini dilakukan oleh guru SMK Negeri 7 Samarinda sekaligus dosen TI pada STMIK SPB Airlangga Samarinda, yaitu Bapak Zulkifli, S.Kom., M.TI. yang telah lama berkecimpung di dunia Teknologi dan Informatika, beliau merupakan alumni Universitas Bina Nusantara.

Hasil validasi diketahui bahwa media pembelajaran *Levidio Storyboard* berbasis video animasi telah masuk pada kriteria “**Layak**” untuk digunakan, namun tetap perlu perbaikan pada konten media pembelajaran berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media.

Uji coba media pembelajaran *Levidio Storyboard* berbasis video animasi kepada ahli teks kurikulum 2013 dilakukan dengan cara menunjukkan media yang telah penulis buat dengan angket-angket penilaian sesuai dengan muatan materi yang terdapat pada media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Levidio Storyboard* layak digunakan pada siswa kelas XI SMK. Uji kelayakan ini dilakukan oleh Kepala Kantor Bahasa Kalimantan Timur, yaitu Bapak Drs. Imam Budi Utomo, M.Hum. yang telah lama berkecimpung di dunia literasi dan teks kurikulum 2013.

Hasil validasi diketahui bahwa media pembelajaran *Levidio Storyboard* berbasis video animasi telah masuk pada kriteria “**Sangat Layak**” untuk digunakan kepada siswa SMK kelas XI dan sesuai dengan kandungan buku pegangan siswa yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *Levidio Storyboard* berbasis video animasi dalam materi menulis teks ulasan film/drama ini merupakan pengembangan yang dilakukan penulis atas bantuan dosen pembimbing dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMK Negeri 7 Samarinda yang mengajar pada kelas XI dan XII. Media pembelajaran yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli teks kurikulum 2013. Hasil penulisan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh penulis terkategori layak untuk diaplikasikan pada siswa kelas XI dan sangat sesuai dengan kebutuhan generasi milenial yang sangat tergantung dengan gawai yang mereka miliki.

Pengembangan media yang penulis lakukan ini masih sebatas animasi yang memiliki keterbatasan dalam menganimasikan gerak karakter-karakter yang ada pada video animasi maka setelah penulis kaji, media *Levidio Storyboard* ini memungkinkan untuk dikombinasikan aplikasi *Macromedia Flash* sehingga karakter-karakter maupun benda-benda yang tergambar dalam video pembelajaran dapat bergerak dinamis mendekati gerak asli. Perlu penulisan lebih lanjut lagi untuk menggabungkan *add-in* dengan aplikasi-aplikasi pembuat video animasi agar media yang dihasilkan lebih baik dari media yang penulis kembangkan.

Masa produksi satu media pembelajaran *Levidio Storyboard* hingga menjadi video animasi memerlukan waktu tiga hari jika materi yang dipersiapkan telah tersaji. Masa produksi ini lebih pendek dibandingkan jika penulis membuat video animasi dengan kualitas yang sama dengan menggunakan aplikasi pembuat video lain yang lebih rumit dalam pekerjaan maupun perangkat keras yang wajib memiliki spesifikasi tinggi. Guru bahasa Indonesia kebanyakan awam dengan aplikasi pembuat video yang direkomendasikan para *expert video maker* sehingga *Levidio*

Storyboard yang terintegrasi di dalam *PowerPoint 2016* lebih familier dan mudah diaplikasikan untuk guru-guru pemula di dunia teknologi dan informatika.

Lebih jauh, *Levidio Storyboard* ini pun dapat dijadikan bahan tugas untuk siswa sebagai proyek untuk membuat presentasi, video animasi pembelajaran, menceritakan prosedur, iklan layanan masyarakat atau komersial dan sebagainya yang berkaitan dengan media. Kemudian media-media yang dihasilkan dapat dipublikasikan dengan *cannel-cannel* yang ada di media sosial ataupun *Google Ads* untuk menghasilkan dolar dari iklan yang dikelola oleh Google dan sejenisnya.

Implementasi pengembangan media pembelajaran *Levidio Storyboard* dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama penulis tempatkan pada tiga tahap penyampaian materi, yaitu tahap permodelan, tahap kerja sama, dan tahap kerja mandiri. Tahap-tahap tersebut kemudian penulis kombinasikan dengan model pembelajaran pendekatan saintifik kurikulum 2013 yaitu *inquiry based learning*, *discovery based learning*, *project based learning*, dan *problem based learning*.

Pada tahap pemodelan penulis tempatkan model pembelajaran *inquiry based learning* dengan langkah-langkah atau sintaksnya adalah sebagai berikut: (1) Observasi/Mengamati, (2) Mengajukan pertanyaan, (3) Mengajukan dugaan atau kemungkinan jawaban/mengasosiasi atau melakukan penalaran, (4) Mengumpulkan data yang terkait dengan dugaan atau pertanyaan yang diajukan/memprediksi dugaan, (5) Merumuskan kesimpulan-kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah atau dianalisis, mempresentasikan atau menyajikan hasil temuannya.

Discovery based learning dengan langkah-langkah atau sintaknya adalah sebagai berikut: (1) Stimulation (memberi stimulus); bacaan, atau gambar, atau situasi, sesuai dengan materi pembelajaran/topik/tema. (2) *Problem Statement* (mengidentifikasi masalah); menemukan permasalahan menanya, mencari informasi, dan merumuskan masalah, (3) *Data Collecting* (mengumpulkan data); mencari dan mengumpulkan data/informasi, melatih ketelitian, akurasi, dan kejujuran, mencari atau merumuskan berbagai alternatif pemecahan masalah, (4) *Data Processing* (mengolah data); mencoba dan mengeksplorasi pengetahuan konseptualnya, melatih keterampilan berpikir logis dan aplikatif. (5) *Verification* (memverifikasi); mengecek kebenaran atau keabsahan hasil pengolahan data, mencari sumber yang relevan baik dari buku atau media, mengasosiasikannya menjadi suatu kesimpulan. (6) *Generalization* (menyimpulkan); melatih pengetahuan metakognisi peserta didik.

Pada tahap kerja sama penulis tempatkan model pembelajaran *project based learning* dengan langkah-langkah atau sintaksnya adalah sebagai berikut: (1) Orientasi pada masalah; mengamati masalah yang menjadi objek pembelajaran, (2) Pengorganisasian kegiatan pembelajaran; menyampaikan berbagai pertanyaan (atau menanya) terhadap masalah kajian, (3) Penyelidikan mandiri dan kelompok; melakukan percobaan (mencoba) untuk memperoleh data dalam rangka menyelesaikan masalah yang dikaji, (4) Pengembangan dan Penyajian hasil;

mengasosiasi data yang ditemukan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber, (5) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah.

Pada tahap kerja mandiri penulis tempatkan model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah-langkah atau sintaksnya adalah sebagai berikut: (1) Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek; langkah awal agar peserta didik mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada, (2) Mendesain perencanaan proyek; menyusun perencanaan proyek bisa melalui percobaan, (3) Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek, (4) Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek; mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan, (5) Menguji hasil; Fakta dan data dihubungkan dengan berbagai data lain, (6) Mengevaluasi kegiatan/pengalaman; mengevaluasi kegiatan sebagai acuan perbaikan untuk tugas proyek pada mata pelajaran yang sama atau mata pelajaran lain.

Metode pembelajaran yang penulis gunakan adalah metode diskusi, eksperimen, demonstrasi, simulasi. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data yang penulis dapatkan membuktikan bahwa perpaduan media pembelajaran *Levidio Storyboard* dengan pendekatan, model, dan metode yang tepat maka menghasilkan ketuntasan belajar yang sesuai KKM dan SKL.

E. PENUTUP

Desain pengembangan media pembelajaran *Levidio Storyboard* dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama yang dibuat oleh penulis berhasil dikembangkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dan menghasilkan video animasi yang layak untuk digunakan bagi siswa kelas XI SMK. Kelayakan media ini pun ditunjukkan dengan hasil penilaian media instrumen oleh ahli materi, ahli media, dan ahli teks kurikulum 2013. Kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi dengan skor (4.00) termasuk kriteria “**Sangat Layak**” untuk digunakan, validasi ahli media sebesar (3.00) termasuk kriteria “**Layak**” sedangkan berdasarkan ahli teks kurikulum 2013 memperoleh skor (3,74) termasuk kriteria “**Sangat Layak**” untuk digunakan.

Selain mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, media ini pun sukses menghantarkan siswa untuk belajar di dalam maupun di luar kelas menggunakan perangkat gawai yang dimiliki oleh siswa. Data ini didapatkan dari pengisian angket minat belajar siswa pada kelas kecil sebelum menggunakan media minat belajar siswa sebesar 2,23 dengan kriteria “**Tidak Berminat**” mengalami peningkatan 0,87 yaitu 28,06% menjadi 3,10 dengan kriteria “**Berminat**” pada minat belajar siswa setelah menggunakan media. Kemudian, ketika sebar ke siswa kelas besar menggunakan data gabungan dengan data 69 siswa ditemukan hasil akhir penulisannya tidak jauh berbeda dengan

data satuan yaitu, sebelum menggunakan media minat belajar siswa sebesar 2,37 dengan kriteria “**Tidak Berminat**” mengalami peningkatan 0,66 yaitu 21,78% menjadi 3,03 dengan kriteria “**Berminat**” pada minat belajar siswa setelah menggunakan media.

Implementasi pengembangan media *Levidio Storyboard* dalam pembelajaran menulis teks ulasan film/drama yang penulis lakukan dalam dua keadaan yaitu di dalam kelas dengan media versi resolusi laptop ketika memberikan hantaran materi dan media versi resolusi telepon genggam yang ringkas dan dapat ditonton oleh siswa di mana pun berada. Media pembelajaran ini pun mampu meningkatkan ketuntasan siswa dalam mengerjakan tugas dari tahapan pembelajaran sebagaimana yang dirancang oleh penulis. Untuk implementasi ini dibuktikan dengan penilaian tiga tahap pembelajaran permodelan, kerja sama, dan kerja mandiri kemudian mengukur nilai dalam proses pembelajaran dan ketuntasan pembelajaran.

Adapun data yang berhasil dikumpulkan hasil belajar tahap permodelan diperoleh hasil interval nilai 86—100 berjumlah 27 siswa atau 39% dari total 69 siswa, nilai 81—85 berjumlah 31 siswa atau 45%, nilai 76—80 berjumlah 2 siswa atau 3%, nilai 56—60 berjumlah 4 siswa atau 6%, nilai 51—55 berjumlah 3 siswa atau 4%, nilai 46—50 berjumlah 1 siswa atau 1%, nilai 0—45 berjumlah 1 siswa atau 1% dengan ketuntasan (86,95%) termasuk dalam kriteria “**Sangat Tinggi**”. Hasil belajar tahap kerja sama diperoleh hasil interval nilai 86—100 berjumlah 18 siswa atau 26% dari total 69 siswa, nilai 81—85 berjumlah 8 siswa atau 12%, nilai 76—80 berjumlah 43 siswa atau 62% dengan ketuntasan sebesar (100%) dan termasuk kriteria “**Sangat Tinggi**”. Hasil belajar tahap mandiri diperoleh hasil interval nilai 86—100 berjumlah 32 siswa atau 46% dari total 69 siswa, nilai 81—85 berjumlah 4 siswa atau 6%, nilai 76—80 berjumlah 21 siswa atau 30%, nilai 61—65 berjumlah 8 siswa atau 12%, nilai 56—60 berjumlah 4 siswa atau 6% dengan ketuntasan sebesar 82,60% termasuk dalam kriteria “**Tinggi**”.

DAFTAR PUSTAKA

- Barliana, Lutfah. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Cerita Pendek yang Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak bagi Peserta Didik Pendidikan Menengah.” *Journal-Unnes*. Volume 4 Nomor 1, Agustus 2015. <https://doaj.org/article/1e0a6b97eb0944fbaf105fe3cb7d93f1> (diakses Mei 2017).
- Criticos, C. 1996. “Media Selection” dalam Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.). *International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition*. New York: Elsevier Science, Inc.
- Halliday, M. A. K. dan Ruqaiya Hasan. 1992. *Bahasa, Konteks, dan Teks: Aspek-Aspek Bahasa dalam Pandangan Semiotik Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Hariyanto, Petrus dan Suwardi Endraswara. 2013. “Pengembangan Media Macromedia Flash untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia di SMA.” *Jurnal Litera*. Vol. 3 No. 1: 89-98 DOI, Agustus. 2013. <https://doaj.org/article/534d80b3929f4a8298dc66b49b13788a> (Diakses Mei 2017).
- Heinich, R. dkk. 1993. *Introductional Media (and the new technologies of instruction)*. New York: Memillan Publishing.
- Husin, Sayuti. 1989. *Pengantar Metodologi Riset*. Jakarta: Fajar Agung.
- Isnaton, Siti, dan Umi Farida. 2013. *Mahir Berbahasa Indonesia*. Bogor: Yudhistira.
- Kartono, Kartini. 1986. *Bimbingan dan Dasar-Dasar Pelaksanaannya: Teknik Bimbingan Praktis*. Jakarta: Rajawali.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Knapp, Peter dan Megan Watkins. 2005. *Genre, Text, Grammar*. Australia: University of New South Wales.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mort, Pam, dkk. 2005. “Writing a Critical Review”. *Modul Kuliah Penulisan*. New South Wales: The Learning Centre University of New South Wales.
- Pardiyono. 2007. *Pasti Bisa! Teaching Genre-Based Writing Metode Mengajar Writing Berbasis Genre Secara Efektif*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Seels, B.B. dan Glasgow, Z. 1990. *Exercises in Instructionals Design*. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Skene, Allyson. 2014. “Writing a Critical Review”. *Modul Kuliah Penulisan*. Scarborough: The Learning Centre University of Toronto at Scarborough.
- Utami, D. 2007. “Animasi dalam Pembelajaran.” <http://www.slideshare.net/Edybioners/penggunaan-media-animasi-dalam-model-pembelajaran-langsung-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-biologi-siswa-kelas-viii3-smp-negeri-13-makasar.html> (Diakses 4 April 2017).