



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGANALISIS DAN MENULIS TEKS EKSPOSISI ANALITIS
BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8*
UNTUK SISWA KELAS X SMA**

SKRIPSI

Oleh

Lia Ria Warokah

NIM 130210402052

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JEMBER

2018



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGANALISIS DAN MENULIS TEKS EKSPOSISI ANALITIS
BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8*
UNTUK SISWA KELAS X SMA**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Lia Ria Warokah
NIM 130210402052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2018

HALAMAN PENGAJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGANALISIS DAN MENULIS TEKS EKSPOSISI ANALITIS
BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8*
UNTUK SISWA KELAS X SMA**

SKRIPSI

Diajukan guna dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni dengan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh:

Nama Mahasiswa : Lia Ria Warokah
NIM : 130210402052
Angkatan Tahun : 2013
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 14 November 1995
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Aju Muti'ah, M.Pd.
NIP. 19600312 198601 2 001

Bambang Edi Pornomo, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19571012 200501 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati saya persembahkan skripsi ini kepada:

- 1) kedua orang tua, ayahanda Sudarno dan ibunda Rukyati, yang selalu memberikan kasih sayang dan doa dengan penuh keikhlasan;
- 2) semua guru SD hingga SMK dan semua dosen yang telah membimbing dan mendidik saya dengan penuh keikhlasan selama menimba ilmu;
- 3) almamater Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTO

“Barang siapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.”

(QS Al-Ankabut [29]: 6)¹



¹ Al-Quran Surat Al-Ankabut, ayat 6. Dikutip dari Departemen Agama RI. 1996. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Semarang: PT Karya Toha Putra.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lia Ria Warokah

NIM : 130210402052

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Analitis Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Untuk Siswa Kelas X SMA** adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kebenaran isinya, sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 10 Januari 2018

Yang menyatakan,

Lia Ria Warokah
NIM. 130210402052

HALAMAN PEMBIMBINGAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGANALISIS DAN MENULIS TEKS EKSPOSISI ANALITIS
BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8*
UNTUK SISWA KELAS X SMA**

SKRIPSI

Oleh

Lia Ria Warokah

NIM 130210402052

Pembimbing:

Pembimbing I : Dr. Arju Muti'ah, M.Pd.

Pembimbing II : Bambang Edi Pornomo, S.Pd, M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Analitis Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi *Macromedia Flash* 8 Untuk Siswa Kelas X SMA disetujui dan disahkan pada:

Hari, Tanggal : Jumat, 10 Januari 2018

Pukul : 10.40-12.10

Tempat : Gedung 3 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Aju Muti'ah, M.Pd.
NIP. 19600312 198601 2 001

Bambang Edi Pornomo, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19571012 200501 1 001

Anggota I

Anggota II

Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 19640123 199512 1 001

Dr. Muji, M.Pd.
NIP. 19590716 198702 1 002

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Analitis Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Untuk Siswa Kelas X SMA; Lia Ria Warokah; 130210402052; 2018; 140 halaman; Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pengembangan Media Pembelajaran Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Analitis Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Untuk Siswa Kelas X SMA merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut diwujudkan dalam media pembelajaran yang dirancang secara terintegrasi dengan pendekatan saintifik, sehingga siswa mampu berfikir kritis dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan aplikasi *macromedia flash 8* dalam menciptakan media pembelajaran dapat menghasilkan media yang menarik dan interaktif yaitu mampu menampilkan teks secara utuh dengan gambar, suara, tombol interaktif, dan animasi sekaligus. Oleh karena itu, maka dikembangkan media pembelajaran ini untuk meningkatkan minat siswa kelas X SMA dalam menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis. Permasalahan yang dikaji pada penelitian pengembangan ini, yaitu: (1) profil media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*, (2) validitas media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*, (3) struktur penyajian media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*, (4) respon siswa terhadap media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*, dan (5) hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan rancangan penelitian kualitatif. Model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model penelitian pengembangan Richey dan Klein. Model pengembangan ini terdiri dari 3 tahap pengembangan, yaitu perancangan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini meliputi: profil media pembelajaran, hasil uji validitas, struktur penyajian media pembelajaran, respon siswa, dan hasil belajar siswa. Profil media pembelajaran, yaitu terdiri atas: (a) bagian awal berisi salam pembuka dan apersepsi; (b) bagian inti berupa menu pembelajaran, yaitu (1) kompetensi inti dan kompetensi dasar, (2) tujuan pembelajaran, (3) indikator pembelajaran, (4) materi pembelajaran, (5) daftar referensi, dan (6) profil penyusun; serta (c) bagian akhir berisi tampilan salam penutup. Hasil uji validitas media pembelajaran, yaitu: validitas kegrafikan media pembelajaran sebesar 85%, sedangkan validitas substansi media pembelajaran sebesar 88,3%. Struktur penyajian media pembelajaran dalam penelitian ini berdasar pada alur kegiatan pembelajaran, yaitu (a) kegiatan pendahuluan, (b) kegiatan inti, dan (3) kegiatan penutup. Hasil persentase observasi aktivitas pembelajaran pada pertemuan pertama yaitu 92,8%, dan pada pertemuan kedua yaitu sebesar 90,4%. Untuk hasil persentase angket respon siswa yaitu 92,04%. Hasil belajar seluruh siswa kelas X Bahasa MAN 1 Jember diperoleh persentase sebesar 79,42%. Data-data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dan layak diimplementasikan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka penelitian disarankan untuk: (1) digunakan sebagai sumber belajar dan sarana untuk mengembangkan pengetahuan tentang materi teks eksposisi analitis bagi siswa kelas X SMA, (2) digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis, (3) digunakan sebagai pelengkap tuntutan kurikulum 2013 dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dan (4) dapat ditindaklanjuti hingga pada tahap uji efektivitas.

PRAKATA

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah Swt, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Analitis Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Untuk Siswa Kelas X SMA”. Sholawat serta salam juga tidak lupa selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

- 1) Bapak Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 2) Ibu Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd., selaku DPA yang selalu memberikan motivasi selama menimba ilmu di FKIP Universitas Jember.
- 3) Ibu Dr. Arju Mutiah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni sekaligus pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan mengoreksi dengan sabar dan sangat teliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
- 4) Bapak Bambang Edi Pornomo, S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia membimbing dengan sabar sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
- 5) Bapak Dr. Sukatman, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan masukan dan saran berkaitan dengan penulisan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
- 6) Bapak Dr. Muji, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan pengarahan dan masukan berkaitan dengan penulisan skripsi ini;
- 7) Bapak Dr. Arief Rijadi, M.Pd., Siswanto, S.Pd, M.A., dan Syuhadak, S.Pd., selaku validator media pembelajaran yang telah bersedia memvalidasi produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini;

- 8) Semua dosen di FKIP Universitas Jember khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmunya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan;
- 9) Keluarga besar Ayahanda Sudarno dan Ibunda Rukyati. Terima kasih juga kepada kakakku Hilmi Sulastri dan Nurhafilah yang selalu memberikan motivasi dan semangat selama ini;
- 10) Teman seperjuangan, IMABINA angkatan 2013 yang telah menemani dalam suka dan duka selama menimba ilmu di FKIP UNEJ;
- 11) Sahabat saya Sheila Citra Aditya, Desy Dwi Ratna Sari, Futihah Qudrotin, Atika Cahya Ningrum, Imas Tri Hasmita M.N., dan Reza Dianita Wulandari, yang telah setia dalam suka maupun duka selama kuliah hingga skripsi ini selesai;
- 12) Ahmad Fendy Pradana, yang selalu memberikan semangat serta doa; dan
- 13) Semua pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga menerima kritik dan saran dari pembaca guna kesempurnaan skripsi ini.

Jember, 10 Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTO	iv
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.6 Keterbatasan Penelitian	9
1.7 Definisi Operasional.....	10
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Penelitian Sebelumnya yang Relevan	12
2.2 Media Pembelajaran.....	14
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	18

2.2.4 Jenis Media Pembelajaran	19
2.2.5 Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	21
2.3 Pengembangan Media Pembelajaran	22
2.3.1 Kerangka Pengembangan Media Pembelajaran	23
2.3.2 Model Penelitian Pengembangan	25
2.3.3 Aplikasi Pendukung Pengembangan Media Pembelajaran:	
<i>Macromedia Flash 8</i>	25
2.4 Validitas Media Pembelajaran	33
2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013	35
2.5.1 Kedudukan Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam K-13	35
2.5.2 Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA	
dalam K-13	36
2.5.3 Pembelajaran Teks Eksposisi Analitis.....	36
2.6 Pendekatan Pembelajaran	43
2.6.1 Konsep Dasar Pendekatan Pembelajaran.....	43
2.6.2 Pendekatan Saintifik.....	43
2.6.3 Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Teks Eksposisi	
Analitis	44
2.7 Hubungan Media Pembelajaran dengan Respon Siswa ...	46
BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	47
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian	47
3.2 Model Penelitian Pengembangan	47
3.3 Data dan Sumber Data	71
3.3.1 Data	71
3.3.2 Sumber Data	72
3.4 Teknik Pengumpulan Data	73
3.4.1 Observasi	73
3.4.2 Dokumentasi	73
3.4.3 Angket.....	74

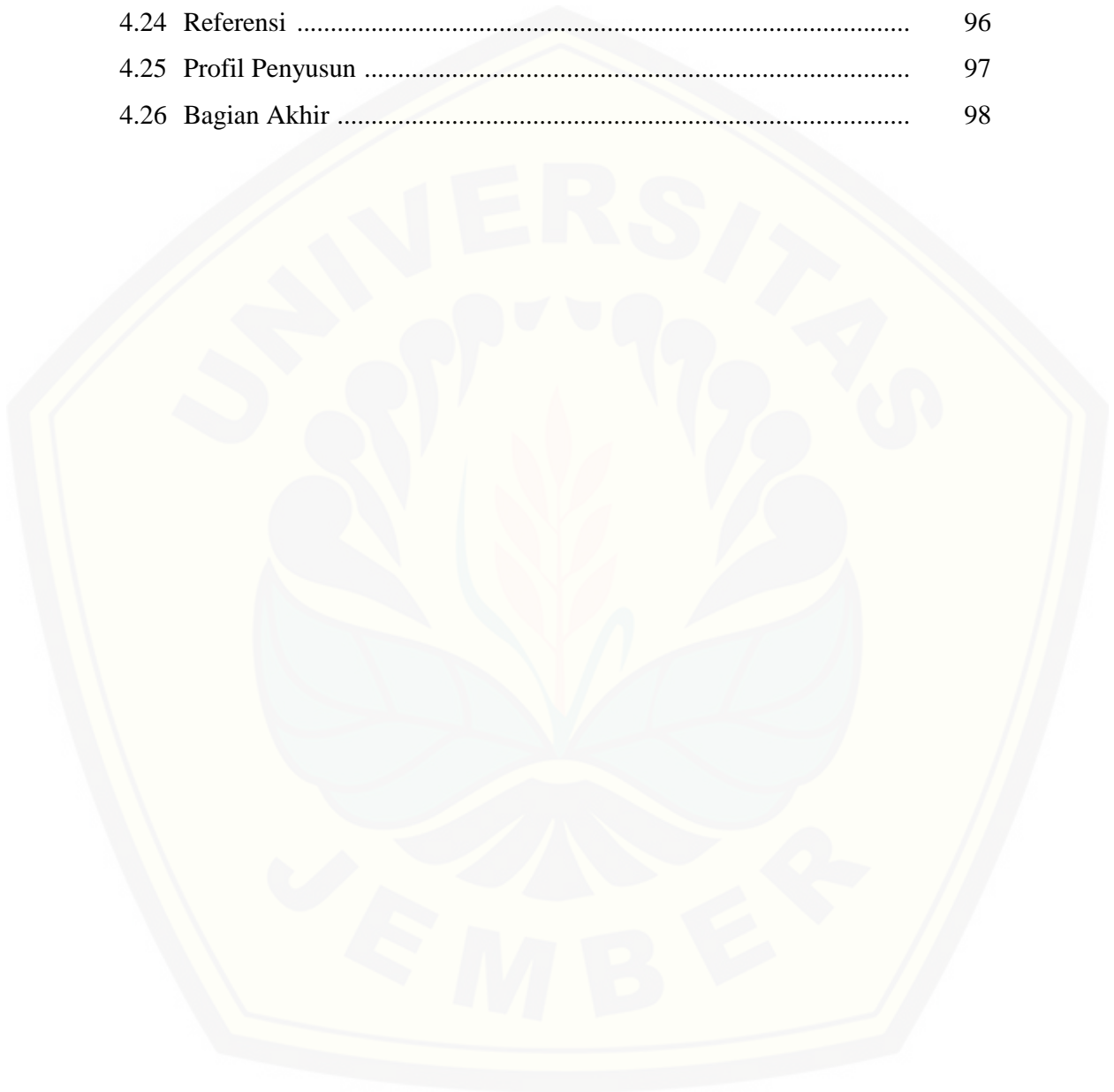
3.5 Teknik Analisis Data.....	74
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	75
3.7 Prosedur Penelitian.....	77
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	79
4.1 Profil Media Pembelajaran.....	79
4.1.1 Bagian Awal	80
4.1.2 Bagian Inti.....	82
4.1.3 Bagian Akhir	97
4.2 Validitas Media Pembelajaran	98
4.2.1 Validitas Kegrafikan Media Pembelajaran.....	99
4.2.2 Validitas Substansi Media Pembelajaran.....	101
4.3 Struktur Penyajian Media Pembelajaran	111
4.4 Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran	114
4.4.1 Aktivitas Pembelajaran	115
4.4.2 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran .	118
4.5 Hasil Belajar Siswa	119
BAB 5. PENUTUP.....	122
5.1 Simpulan	122
5.2 Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN-LAMPIRAN	130
AUTOBIOGRAFI.....	172

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Contoh Multimedia Berbasis Komputer (Akasma, 2014)	21
2.2 Area kerja <i>flash</i>	27
2.3 Toolbox	28
2.4 <i>Timeline</i> dan <i>Frame</i>	29
2.5 Mode <i>Layer</i>	31
3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Menurut Richey dan Klein (Sumber: Sugiyono, 2015:39)	48
3.2 Skema Tahap Pengembangan Media Pembelajaran	50
3.3 Tampilan Jendela <i>Macromedia Flash 8</i>	56
3.4 Tampilan Awal <i>Macromedia Flash 8</i>	56
3.5 Tampilan Dokumen Baru <i>Macromedia Flash 8</i>	57
3.6 Mengubah Warna <i>Background Macromedia Flash 8</i>	57
3.7 Membuat Objek Kotak (<i>Rectangle</i>)	58
3.8 Membuat Teks	58
3.9 Membuat Tombol	59
3.10 Jendela Menu Tombol (<i>Library Bottons</i>)	60
3.11 Membuat Tombol Menjadi Simbol (<i>Convert to Symbol</i>)	60
3.12 Jendela Menu <i>Convert to Symbol</i>	61
3.13 Edit Tombol	61
3.14 Memberi <i>Action</i> pada Tombol	62
3.15 Jendela <i>Actions</i>	62
3.16 Membuat <i>Layer</i> Baru	63
3.17 <i>Layer</i> Baru	63
3.18 Memasukkan Gambar (<i>Image</i>)	64
3.19 Jendela <i>Import Library</i>	64
3.20 Jendela <i>Library</i>	65

3.21	Memasukkan Musik dan Audio	65
3.22	Memberi <i>Sound Effect</i> (Efek Suara) pada Tombol	66
3.23	<i>Import Video</i>	67
3.24	Memilih Video	67
3.25	<i>Convert to Symbol (Movie Clip)</i>	68
3.26	Menyimpan <i>File</i> di <i>Macromedia Flash 8</i>	68
3.27	<i>Publish Setting</i>	69
4.1	Profil Awal Media Pembelajaran	80
4.2	Tampilan Video dalam Kegiatan Apersepsi	81
4.3	Profil Kegiatan Apersepsi	82
4.4	Profil Menu Utama Media Pembelajaran	83
4.5	Profil KI-KD	84
4.6	Profil Indikator Pembelajaran	84
4.7	Profil Tujuan Pembelajaran	85
4.8	Profil Menu Materi	86
4.9	Pertanyaan dalam Menu Pemahaman Konsep	87
4.10	Teks Model dalam Menu Pemahaman Konsep	88
4.11	Pertanyaan dalam Menu Pemahaman Konsep	89
4.12	Pengertian Teks Eksposisi Analitis dalam Menu Pemahaman Kosep	89
4.13	Teks Model dalam Menu Struktur	90
4.14	Menu Struktur Teks Eksposisi Analitis	91
4.15	Paragraf Pertama dalam Menu Struktur	92
4.16	Pertanyaan Tentnag Isi Ide Pokok Paragraf	92
4.17	Pernyataan Jawaban Struktur Teks Eksposisi Analitis Paragraf Pertama	93
4.18	Pengertian Tesis	93
4.19	Tebakan Ciri Kebahasaan	94
4.20	Pengertian Kata Penghubung	94
4.21	Latihan	95

4.22	Video Langkah-Langkah Menulis Teks Eksposisi Analitis	95
4.23	Menyusun Kerangka Tulisan Teks Eksposisi Analitis	96
4.24	Referensi	96
4.25	Profil Penyusun	97
4.26	Bagian Akhir	98



DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Validator Media Pembelajaran.....	70
3.2 Data	72
3.3 Sumber Data.....	72
3.4 Analisis dan Kualifikasi Produk	75
3.5 Kategori Instrumen Pengumpulan Data.....	76
4.1 Validitas Kefrafikan Media Pembelajaran	100
4.2 Validitas Kelayakan Isi Media Pembelajaran	104
4.3 Validitas Kelayakan Penyajian Media Pembelajaran	106
4.4 Validitas Kelayakan Kebahasaan Media Pembelajaran	108
4.5 Validitas Substansi Media Pembelajaran	109
4.5 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama	116
4.7 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua	117
4.8 Persentase Respon Siswa Kelas X Bahasa	118
4.6 Rekap Nilai siswa Kelas X Bahasa	120

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian.....	130
B. Transkrip Wawancara.....	132
C. Profil Media Pembelajaran.....	134
D. Langkah-Langkah Pengoperasian Media Pembelajaran	148
E. Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	150
F. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran	153
G. Lembar Validasi Praktisi.....	157
H. Angket Uji Coba Produk.....	160
I. Instrumen Analisis Angket Uji Coba Produk	161
J. Lembar Latihan Soal.....	163
K. Lembar Observasi	164
L. Surat Izin Penelitian	168
M. Surat Keterangan Penelitian.....	169
N. Dokumentasi Uji Coba Produk	170
O. Autobiografi	172

BAB 1. PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan ini memaparkan hal-hal yang menjadi dasar penelitian dan pengembangan. Secara sistematis paparan yang terdapat dalam bagian pendahuluan meliputi: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) spesifikasi produk yang dikembangkan, (5) manfaat penelitian, (6) keterbatasan penelitian, dan (7) definisi operasional. Berikut ini adalah perincian dari sub-sub bagian tersebut.

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pendukung dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi (Soeparno, 1988:5). Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran sehingga dapat menyatukan pikiran, perasaan, dan persepsi siswa dalam belajar.

Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2006:16) mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran yaitu, fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi yaitu berkaitan dengan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari. Fungsi afektif berhubungan dengan sikap siswa saat menerima materi. Fungsi kognitif lebih menekankan pada proses berpikir siswa dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam media sehingga memperlancar pencapaian tujuan. Fungsi kompensatoris yaitu mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Fungsi media pembelajaran di atas, menunjukkan bahwa keberadaan media pembelajaran dibutuhkan dalam upaya pencapaian kompetensi siswa. Adanya media pembelajaran di kelas dapat membantu guru dalam menyampaikan isi materi,

menyatukan persepsi masing-masing peserta didik, dan menghemat waktu. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran perhatian siswa pada materi akan lebih terfokus. Media pembelajaran juga dapat mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Materi-materi yang diajarkan di sekolah memerlukan adanya media untuk dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh siswa, termasuk materi tentang teks eksposisi analitis pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Teks eksposisi analitis adalah salah satu bentuk teks yang diajarkan di sekolah menengah atas (SMA), tepatnya di kelas X Semester Gasal. Kompetensi dasar pada materi teks eksposisi analitis meliputi kompetensi afektif, kognitif, dan psikomotor. Kompetensi afektif berupa sikap siswa dalam proses pembelajaran. Kompetensi kognitif mencakup penguasaan memahami teks eksposisi analitis, mengenal struktur teks eksposisi analitis, mengenal aspek kebahasaan teks eksposisi analitis, menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksposisi analitis, sedangkan kompetensi psikomotor mencakup penguasaan menyusun atau mengonstruksi teks eksposisi analitis, khususnya dalam bentuk tulisan. Manfaat yang dapat diperoleh siswa dalam mempelajari teks eksposisi analitis diantaranya, siswa dapat menguasai materi teks eksposisi analitis, menambah wawasan siswa dengan segala informasi yang tersaji di dalam teks, dan mengarahkan siswa untuk berpikir secara ilmiah. Selain itu, teks eksposisi analitis juga dapat mengandung informasi yang sangat penting bagi semua orang. Oleh sebab itu, teks eksposisi analitis disajikan kepada siswa di samping materi-materi yang lain.

Pembelajaran teks eksposisi analitis bertujuan untuk membuat peserta didik terampil berpikir kritis dan kreatif serta mampu bertindak efektif menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Departemen Pendidikan Nasional (2003), salah satu kecakapan hidup (*life skill*) yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan adalah ketrampilan berpikir. Cara berpikir kritis dan kreatif dapat diperoleh siswa dari struktur teks eksposisi analitis, karena struktur teks membentuk struktur berpikir. Sebagai contoh,

struktur teks eksposisi analitis berbeda dengan struktur teks prosedur, sehingga struktur berpikir yang dibentuk juga berbeda. Struktur merupakan salah satu bagian dalam materi teks eksposisi analitis. Oleh karena itu, siswa diharapkan memiliki penguasaan yang baik terhadap materi teks eksposisi analitis. Selain pentingnya memahami teks eksposisi analitis, siswa juga harus mampu mengonstruksi teks eksposisi analitis salah satunya dalam bentuk tulisan. Hasil wawancara dengan beberapa guru dan siswa SMA sederajat di Kabupaten Jember, menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang kurang menguasai materi teks eksposisi, khususnya dalam menulis teks eksposisi analitis. Beberapa penyebabnya yaitu siswa sulit menuangkan ide dalam bentuk teks eksposisi analitis dan sulit dalam mengembangkan paragraf. Untuk membantu siswa menguasai materi menulis teks eksposisi analitis, maka dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa maupun karakteristik materi tersebut.

Hasil observasi pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa kelas X SMA terkait media pembelajaran, menunjukkan bahwa sebagian besar guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa *power point* dan alat peraga lainnya. Media yang digunakan selain dibuat sendiri juga diperoleh dari sumber lain yaitu dari internet. Akan tetapi berdasarkan wawancara sekilas dengan guru bahasa Indonesia, materi yang disajikan dalam media pembelajaran tidak mencakup semua kompetensi dasar, melainkan hanya sebagian. Media yang digunakan hanya untuk menyajikan konsep-konsep materi. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa kondisi media pembelajaran di lapangan masih memerlukan pengembangan karena masih belum sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 saat ini. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum dirancang secara terintegrasi dan penyajian materi dalam media juga belum terstruktur dengan baik. Oleh sebab itu, media pembelajaran memerlukan adanya pengembangan agar media yang digunakan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum dan semaksimal mungkin membantu dalam

mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran di kelas masih membutuhkan inovasi untuk terus meningkatkan mutu pembelajaran.

Inovasi dalam pembelajaran teks eksposisi di kelas, dapat berupa pengembangan media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Asyhar (2012), karya nyata yang luar biasa dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu mampu mengembangkan media pembelajaran sendiri atau berkelompok, dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran teks eksposisi dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sarana yang dimiliki oleh guru atau yang difasilitasi oleh sekolah. Media yang dikembangkan harus menarik dan mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, agar siswa dapat mencapai kompetensi pembelajaran pada materi teks eksposisi.

Salah satu media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik yaitu media berbasis TI (Teknologi Informasi). Media berbasis TI memanfaatkan kecanggihan dari teknologi. Media berbasis TI memiliki beberapa kelebihan diantaranya, (1) memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas; (2) menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak menjadi konkrit; (3) menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktifitas, dan kreatifitas belajar peserta didik, serta dapat menghibur peserta didik; (4) memancing partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran; dan (5) membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu objek (Munir, 2008:138).

Berdasarkan kelebihan media berbasis TI yang dikemukakan oleh Munir di atas, maka dapat diuraikan bahwa media berbasis TI dapat menyederhanakan materi pembelajaran yang rumit sehingga menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, tampilan pada media dapat dibuat lebih menarik dengan memanfaatkan fitur yang terdapat di dalam media berbasis TI sehingga dapat memusatkan perhatian siswa. Media berbasis TI juga dapat memancing partisipasi peserta didik, karena dapat dilengkapi dengan berbagai rangsangan seperti gambar dan suara. Media ini juga

dapat membentuk persamaan pendapat dan persepsi terhadap materi, karena siswa tertuju pada satu titik yaitu materi pembelajaran. Kelebihan-kelebihan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis TI penting digunakan karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Salah satu bentuk aplikasi dalam media berbasis TI yang mampu menciptakan media pembelajaran interaktif adalah *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaanya (Abdillah, 2011). Beberapa kelebihan aplikasi *macromedia flash 8* diantaranya media yang dibangun dengan *macromedia flash* dapat terdiri dari teks, gambar, animasi sederhana, video, dan efek-efek khusus lainnya; ukuran file yang dihasilkan lebih kecil sehingga tidak membutuhkan proses *loading* yang lama; dan dapat dijadikan video dengan tombol interaktif tetap berfungsi. Kemampuan aplikasi ini dalam memperjelas materi menulis teks eksposisi analitis dapat dilihat dari bentuk penyajian struktur teks. Struktur teks eksposisi analitis yang terdiri dari tesis, argumentasi, dan penegasan ulang dapat disajikan dalam media *macromedia flash 8* dengan lebih sederhana dan diperjelas dengan adanya tampilan gambar, suara, dan animasi. Sebagai gambaran, pada struktur tesis yaitu bagian awal atau pengenalan dalam teks eksposisi analitis, dapat digunakan fitur gambar yang dapat merangsang siswa untuk mengetahui suatu objek yang dibahas dan fitur audio untuk bahan simakan. Pilihan aplikasi *Macromedia Flash 8* sangat tepat untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Aplikasi *macromedia flash 8* dalam penelitian ini dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran teks eksposisi kompetensi dasar (KD) (3.4) menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksposisi dan (4.4) mengonstruksikan teks eksposisi dengan memerhatikan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi), struktur dan kebahasaan. Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksposisi analitis yaitu membaca teks,

merumuskan pengertian teks eksposisi analitis, mempelajari strukturnya, dan mempelajari kaidah kebahasaannya, sedangkan untuk mengonstruksi teks eksposisi analitis meliputi kegiatan menentukan struktur teks, menentukan aspek kebahasaan yang akan digunakan dalam teks, menentukan topik dan mempelajari cara menyusun teks eksposisi analitis.

Salah satu ketentuan kurikulum 2013 yaitu penggunaan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran. Pendekatan saintifik merupakan jembatan untuk menuju suatu perkembangan dalam dunia pendidikan yang berorientasi pada pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik dengan lima tahapan pembelajaran yang terdiri dari proses mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan (Kemendikbud, 2013). Sejalan dengan pengertian tersebut, Sudrajat (dalam Untari, 2013), menyatakan bahwa pendekatan saintifik diyakini dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, serta dapat mendorongnya untuk menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian.

Penelitian terkait media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik belum banyak dilakukan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, untuk memperbaiki kualitas media dan untuk meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan *macromedia flash 8*. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Analitis Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Untuk Siswa Kelas X SMA**".

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah profil media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA?
3. Bagaimanakah struktur penyajian media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA?
4. Bagaimanakah respon siswa kelas X SMA terhadap media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*?
5. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan temuan tentang hal-hal berikut.

1. Profil media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA.
2. Validitas media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA.

3. Struktur penyajian media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA.
4. Respon siswa kelas X SMA terhadap media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*.
5. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA/MA ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ini berbasis pendekatan saintifik. Artinya, pendekatan yang menjadi dasar dalam membuat dan menyajikan media pembelajaran adalah pendekatan saintifik, yaitu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada keaktifan siswa berupa proses mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan/ membentuk jejaring dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan ini memanfaatkan aplikasi *macromedia flash 8*. Artinya, aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *macromedia flash 8*.
3. Media pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk mengetahui materi teks eksposisi analitis yang meliputi struktur teks, kaidah kebahasaan yang digunakan dalam teks eksposisi analitis, dan cara menyusun teks eksposisi analitis.
4. Secara umum, media pembelajaran teks eksposisi analitis berbasis *macromedia flash 8* ini berisi: (a) bagian awal berisi salam pembuka dan tampilan judul; (b)

bagian inti berupa menu yang berisi beberapa tombol, yaitu petunjuk penggunaan media, kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, materi, evaluasi, daftar referensi, dan profil penyusun; serta (c) bagian penutup berisi tampilan salam penutup.

5. Penyusunan media pembelajaran sesuai dengan aspek kelayakan isi/materi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian dan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi calon guru atau guru bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk bahan membuat media pembelajaran menulis teks eksposisi analitis.
2. Bagi peneliti peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan untuk mengadakan penelitian yang sejenis dalam ruang lingkup yang lebih luas.
3. Bagi lembaga pendidikan, produk media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan di berbagai sekolah menengah atas untuk mendukung proses pembelajaran.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada siswa SMA/MA kelas X dikhususkan pada materi teks eksposisi analitis.
2. Media pembelajaran divalidasi oleh validator ahli dan validator praktisi. Validator ahli terdiri dari dosen ahli media pembelajaran dan ahli pembelajaran Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Sementara, validator praktisi yaitu guru Bahasa Indonesia.
3. Produk pengembangan media pembelajaran ini hanya bisa digunakan di sekolah yang memiliki fasilitas LCD.

1.7 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang didefinisikan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran merupakan proses mengembangkan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA.
2. Media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan berdasar pada pendekatan ilmiah dalam pembelajaran yang meliputi tahap mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan atau membentuk jejaring pada materi teks eksposisi analitis.
3. *Macromedia Flash 8* merupakan aplikasi pembuat animasi 2 dimensi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi teks eksposisi. Menu-menu yang dimanfaatkan dalam *macromedia flash 8* diantaranya, (1) *image* adalah menu untuk membuat gambar yang mendukung tampilan, (2) *text* adalah menu untuk membuat teks, (3) *scroll* adalah menu untuk menggerakkan teks dari atas ke bawah maupun sebaliknya, (4) *movie clip* adalah menu untuk membuat suatu tampilan obyek bergerak, (5) *symbol* adalah menu *image*, tombol maupun *movie clip* yang dapat dipergunakan kembali sepanjang *movie*, (6) *actionscript* adalah menu untuk menambah interaktivitas sebuah *movie*, dan (7) *import* adalah menu untuk memasukkan video, audio, dan gambar.
4. Teks eksposisi analitis merupakan teks yang berisi pemaparan secara mendalam dengan tujuan mengajak pembaca mendalami suatu permasalahan tertentu sehingga memperluas pengetahuannya.
5. Profil merupakan gambaran atau wujud media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA.

6. Validitas media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* merupakan upaya yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan bantuan validator.
7. Struktur penyajian media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* merupakan langkah-langkah pengaplikasian media dalam proses pembelajaran.
8. Respon siswa terhadap media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* merupakan upaya untuk mengetahui balikan dari siswa terkait media pembelajaran yang dikembangkan.
9. Hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Teori yang digunakan sebagai acuan atau landasan dalam penelitian ini meliputi: (1) penelitian sebelumnya yang relevan, (2) media pembelajaran, (3) pengembangan media pembelajaran, (4) validitas media pembelajaran, (5) pembelajaran bahasa Indonesia di SMA dalam kurikulum 2013, (6) pendekatan pembelajaran, dan (7) hubungan media pembelajaran dengan respon siswa. Penjelasan lebih rinci tentang teori-teori tersebut adalah sebagai berikut.

2.1 Penelitian Sebelumnya yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran pertama dilakukan oleh Rina Setiani pada tahun 2015. Penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis *Adobe Flash CS5* Untuk Siswa Kelas XI SMA”. Alasan Setiani melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran ini karena media pembelajaran yang digunakan di sekolah tempat dilaksanakannya penelitian masih tradisional dan penyajian materi dalam media juga masih konvensional, sehingga siswa mengalami kejenuhan yang berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam mengapresiasi teks cerita pendek. Materi mengapresiasi teks cerita pendek merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA. Beberapa kegiatan apresiasi teks cerita pendek dalam penelitian Setiani yaitu meliputi, memahami struktur dan unsur teks cerita pendek, menganalisis teks cerita pendek, mengidentifikasi teks cerita pendek, mengevaluasi teks cerita pendek, dan memproduksi teks cerita pendek. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Setiani menghasilkan produk multimedia pembelajaran dengan *Adobe Flash CS5*. Prosedur pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Setiani yaitu mengacu pada model Brog dan Gall yang disederhanakan hanya pada batas uji validitas ahli dan revisi produk. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan meliputi, (1) analisis kebutuhan; (2) desain

produk; (3) produksi; (4) pemantapan; dan (5) uji validasi dan revisi. Berdasarkan kelima langkah tersebut, proses pengembangan media pembelajaran dilakukan yaitu melalui beberapa tahapan, pertama melalui proses analisis yang terdiri dari analisis isi program berisikan tujuan dan isi materi, kedua desain yaitu untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan interaktif, ketiga implementasi yang merupakan tahap menterjemahkan tahap desain ke tampilan yang sebenarnya, dan keempat adalah pengujian. Produk yang dihasilkan dari pengembangan yang dilakukan oleh Setiani tersebut berupa perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi *file exe. swf. dan html*.

Kedua, penelitian pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh Puspita Dian Agustin pada tahun 2012. Penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Apresiasi Sastra Berbasis Animasi *Flash* Untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama”. Dalam penelitiannya, Agustin melakukan pengembangan media pembelajaran apresiasi sastra khususnya pada materi menulis kreatif puisi dan membaca indah puisi dengan menggunakan animasi *flash*. Alasan dilaksanakannya penelitian oleh Agustin tersebut, bertolak dari kesulitan siswa dalam memahami materi yang berkaitan dengan kesastraan. Selain itu, minimnya potensi guru dalam memberikan ilustrasi atau penyampaian materi yang dapat menarik perhatian siswa serta minimnya ketersediaan media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Agustin bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media, wujud media, kualitas media, dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Proses pengembangannya menggunakan model Thiagarajan Sammel yang terdiri dari 4 tahapan pengembangan, yaitu, *define, design, develop, dan disseminate* lalu dimodifikasi menjadi 3 tahapan. Hasil dari penelitian dan pengembangan oleh Agustin yaitu berupa produk video pembelajaran dalam bentuk CD.

Kedua penelitian di atas dilakukan pada materi pembelajaran bahasa Indonesia di bidang sastra. Penelitian pertama dikhususkan pada materi mengapresiasi teks cerita pendek dan menekankan proses pengembangannya, sedangkan penelitian kedua

dikhususkan pada materi menulis dan membaca puisi. Dalam kedua penelitian tersebut dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis TI yaitu menggunakan aplikasi Flash. Proses pengembangan dari kedua penelitian di atas menggunakan model yang berbeda, yaitu model Borg dan Gall untuk penelitian yang pertama, sedangkan model Thiagarajan Sammel untuk penelitian yang kedua.

Setelah membaca ulasan penelitian sebelumnya yang relevan di atas, penelitian ini lebih difokuskan pada pengembangan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks ekposisi berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, validitas media, dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Proses pengembangan berkaitan dengan bagaimana langkah-langkah mengembangkan media. Berikutnya, validitas media berkaitan dengan uji kelayakan media yang dilakukan oleh validasi ahli dan praktisi dan yang terakhir yaitu respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini berorientasi pada kurikulum 2013, yang merupakan kurikulum yang berlaku saat ini disamping kurikulum tingkat satuan pendidikan. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, karena fokus penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks ekposisi berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*. Materi dalam penelitian sebelumnya difokuskan pada kesastraan, sedangkan dalam penelitian ini lebih pada kebahasaan. Selain itu, model pengembangan yang akan digunakan yaitu model Richey dan Klein yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu perancangan, produksi, dan evaluasi.

2.2 Media Pembelajaran

Pada bagian ini akan dijelaskan beberapa komponen yang berhubungan dengan media pembelajaran, yaitu meliputi pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis media pembelajaran, dan media

dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut penjabaran dari masing-masing komponen tersebut.

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran (Asyhar, 2012:4). Media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Heinich, dkk (dalam Musfiqon, 2012:26) media merupakan “saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dengan penerima”. Dalam hal ini, media diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk memperjelas makna yang disampaikan oleh seseorang kepada penerima pesan. Bila dihubungkan dengan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu “*Instruction*” yang diartikan sebagai proses interaktif antara guru dengan peserta didik (Asyhar, 2012:6). Dalam hal ini, bukan hanya guru yang berperan aktif, tetapi siswa juga ikut berperan aktif dalam proses belajar. Istilah “pembelajaran” digunakan untuk menggantikan istilah lama, yaitu “proses belajar-mengajar (PMB)”, yang semula guru hanya mengajar menjadi guru membelajarkan peserta didik. Sejalan dengan pergantian istilah tersebut, Degeng (dalam Asyhar, 2012:7) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan pembelajar yaitu peserta didik.

Berdasarkan kedua pengertian di atas, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat membantu memperlancar proses pembelajaran. Asyhar (2012:8) menyatakan, bahwa media pembelajaran merupakan “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien [*sic*] dan efektif”. Dalam pengertian ini, media pembelajaran dapat mencakup semua sumber yang diperlukan dalam pembelajaran, sehingga bentuk media dapat berupa perangkat keras

(*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Media pembelajaran dalam bentuk perangkat keras dapat berupa komputer, televisi, dan proyektor, sedangkan dalam bentuk perangkat lunak dapat berupa aplikasi atau tampilan dari perangkat keras itu sendiri.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Asyhar (2012:29) menyatakan, bahwa media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, melainkan juga menjadi suatu strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, peserta didik mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Sebagai suatu strategi, Asyhar (2012:29) mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

a. Media Sebagai Sumber Belajar

Media berperan sebagai sumber belajar, artinya melalui adanya media peserta didik dapat memperoleh informasi berupa pengetahuan dan keterampilan. Pada batas waktu tertentu media dapat menggantikan fungsi guru, buku, sumber pengetahuan yang lain sebagai sumber belajar bagi peserta didik.

b. Fungsi Semantik

Fungsi semantik berkaitan dengan makna pada suatu kata, istilah, dan simbol. Peserta didik seringkali memiliki pemahaman yang berbeda mengenai suatu kata, istilah, atau simbol tertentu yang mungkin belum diketahui secara benar maknanya. Perbedaan pemahaman tersebut dapat berakibat pada kesalahfahaman mengenai pengertian dari kata, istilah atau simbol tertentu. Media pembelajaran dapat mengatasi terjadinya kesalahfahaman yang terjadi pada pemahaman peserta didik, yaitu dengan cara mengkonkretkan ide, gagasan, atau konsep tertentu sehingga menjadi lebih jelas dan mudah dimengerti.

c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali objek atau suatu peristiwa dengan berbagai cara sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sarannya. Manipulasi dibutuhkan untuk membuat objek yang terlalu besar

menjadi lebih kecil, serta menghadirkan objek yang sulit dijangkau karena letak dan jarak yang jauh atau prosesnya yang lama untuk diamati dalam waktu yang terbatas.

d. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif berkaitan dengan kemampuan media untuk merekam dan menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa yang pernah terjadi. Peserta didik akan mudah memahami objek atau peristiwa tertentu meskipun tidak mengalaminya secara langsung.

e. Fungsi Distributif

Fungsi distributif pada media pembelajaran berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran pada peserta didik yang dalam jumlah besar atau tidak terbatas. Sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara efisien baik waktu maupun biaya.

f. Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis berhubungan dengan proses mental pada peserta didik saat menerima materi pembelajaran melalui suatu media. Beberapa fungsi media yang berhubungan dengan psikologi peserta didik, yaitu fungsi atensi berkaitan dengan perhatian peserta didik terhadap materi yang dipelajari, fungsi afektif berkaitan dengan sikap peserta didik saat menerima materi pembelajaran, fungsi kognitif berhubungan dengan proses berpikir peserta didik, fungsi psikomotorik berkaitan dengan keterampilan peserta didik, fungsi imajinatif berkaitan dengan daya khayal atau imajinasi peserta didik, dan fungsi motivasi yaitu untuk membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik.

h. Fungsi Sosio-Kultural

Fungsi sosio-kultural berkaitan dengan sosial budaya pada masing-masing peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran. Perbedaan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalaman peserta didik dapat menjadi hambatan dalam pembelajaran, karena dimungkinkan peserta didik memiliki persepsi yang

berbeda mengenai suatu materi atau topik pembelajaran. fungsi media inilah yang mampu memberikan rangsangan positif terhadap peserta didik mengenai pentingnya menghargai perbedaan.

Berdasarkan fungsi-fungsi media pembelajaran yang telah dijabarkan di atas, maka dalam media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki beberapa fungsi, seperti: (1) berfungsi sebagai sumber belajar, karena memuat materi dan latihan soal mengenai teks eksposisi; (2) fungsi semantik yaitu menggunakan kata maupun kalimat yang mudah dimengerti dalam menyampaikan materi pembelajaran; (3) fungsi fiksatif yaitu media pembelajaran dapat menghadirkan suatu peristiwa yang pernah terjadi sebelumnya dalam bentuk gambar; (4) fungsi distributif yaitu media dapat ditampilkan atau digunakan dalam jumlah siswa yang cukup besar; (5) fungsi psikologi yaitu media dapat mengalihkan perhatian siswa sehingga lebih terfokus pada pembelajaran; dan (6) fungsi sosio-kultural yaitu media pembelajaran dapat menyatukan persepsi masing-masing siswa dengan segala perbedaan yang dimiliki.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Berdasarkan fungsi media pembelajaran di atas, secara tidak langsung sudah menggambarkan manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran. Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2014:25-27) mengemukakan beberapa hasil penelitian manfaat dari penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu sebagai berikut.

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap guru memiliki persepsi atau penafsiran yang berbeda terhadap isi pelajaran. Adanya media pembelajaran dapat mengurangi perbedaan penafsiran masing-masing guru, sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media pembelajaran dapat dirancang secara sistematis dengan tampilan yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian dan menghibur siswa. Dengan demikian, media dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan pemberian penguatan.
- d. Pembelajaran menjadi lebih efisien, karena seiring kecanggihan dari teknologi media dapat memuat isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan disajikan dalam durasi waktu yang lebih singkat, sehingga isi pelajaran dapat diserap oleh siswa.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, apabila media pembelajaran secara terintegrasi dapat mengkomunikasikan isi pelajaran dengan sistematis.
- f. Pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, karena media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa untuk digunakan baik secara klasikal maupun individual.
- g. Media pembelajaran dapat meningkatkan sikap positif siswa.
- h. Peran guru berubah ke arah yang lebih positif. Media pembelajaran dapat membantu guru memusatkan perhatian siswa, sehingga siswa tidak memerlukan penjelasan yang berulang-ulang. Guru hanya menjadi fasilitator dan motivator bagi siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu pembelajaran akan lebih menarik, interaktif, efisien, media dapat digunakan secara klasikal maupun individual, meningkatkan sikap positif siswa, dan membantu memudahkan guru dalam membelajarkan siswa.

2.2.4 Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan manfaat media pembelajaran yang telah dijabarkan sebelumnya, maka media dapat dibagi ke dalam beberapa jenis. Asyhar (2012:44) mengelompokkan media pembelajaran menjadi 4 kelompok besar, yaitu (1) media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, (2) media audio yaitu media yang hanya

dapat didengar, (3) media audio-visual yaitu media yang dapat dilihat dan didengar, dan (4) multimedia yaitu media yang melibatkan keseluruhan indera.

Multimedia merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat memuat beberapa komponen sekaligus. Sebagaimana pendapat Arsyad (2014:162), bahwa multimedia merupakan gabungan dari grafik, teks, suara, video, dan animasi. Untuk menggabungkan seluruh media tersebut, maka dibutuhkan perangkat keras yaitu komputer. Multimedia berbasis komputer dapat dirancang menjadi media pembelajaran untuk kebutuhan pembelajaran guru dan siswa di kelas. Menurut Arsyad (2014:162), “multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Dalam hal ini, multimedia berbasis komputer yang digunakan dalam pembelajaran harus dapat menarik perhatian siswa dan materi yang disajikan dalam media dapat dengan mudah dipahami. Selain itu, penyajian materi dalam media juga harus jelas, tetapi tetap bisa menghibur siswa agar pembelajaran tidak membosankan.

Beberapa jenis program aplikasi dalam komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran jenis multimedia diantaranya adalah *Microsoft PowerPoint*, *Macromedia Flash*, *Camtasia Recorder*, *Ulead*, *Pinnacle*, *Goldwave*, *Pow Toon*, dan lain-lain. *Microsoft PowerPoint* yaitu aplikasi untuk membuat presentasi, *Macromedia Flash* merupakan program aplikasi untuk mendesain animasi, sedangkan *Camtasia Recorder* merupakan program aplikasi untuk membuat record atau rekaman (Asyhar, 2012:185-188). Contoh tampilan multimedia berbasis komputer dapat dilihat pada gambar (2.1) berikut ini.



Gambar 2.1 Contoh Multimedia Berbasis Komputer (Akasma, 2014)

Gambar di atas merupakan contoh tampilan multimedia berbasis komputer. Pada tampilan gambar tersebut terdapat menu interaktif dalam bentuk tombol untuk mengarahkan pengguna media pada bagian yang ingin dibuka atau ditampilkan. Selain itu, juga terdapat gambar dan teks untuk memperjelas tampilan atau informasi yang ingin disampaikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, multimedia berbasis komputer cocok digunakan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Berbagai pilihan program aplikasi di dalam komputer dapat mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia sehingga dapat menghasilkan media yang interaktif dan menarik.

2.2.5 Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Media merupakan salah satu komponen pendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam setiap mata pelajaran membutuhkan adanya media pembelajaran, khususnya bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia membutuhkan adanya media karena sifatnya yang kompleks. Hal tersebut dapat dilihat dari sejumlah teks dalam pelajaran bahasa Indonesia yang membentuk taksonomi berpikir yang berbeda-beda sesuai dengan struktur pembangun pada

masing-masing teks. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengaktualisasikan isi pembelajaran bahasa Indonesia.

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi saat ini. Hal tersebut sesuai dengan salah satu tuntutan ideal pembelajaran dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka dapat dikembangkan media pembelajaran berbasis TI pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup tiga ranah kompetensi, yaitu, sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ketiga ranah kompetensi tersebut dapat dicapai dengan bantuan media pembelajaran berbasis TI. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis TI pada materi pembelajaran teks eksposisi yaitu dengan aplikasi *macromedia flash 8*.

2.3 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan proses atau perbuatan mengembangkan, dalam hal ini media pembelajaran yakni media berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* pada materi teks eksposisi. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini didasari oleh tujuan pembelajaran yang dicanangkan dalam kurikulum 2013 yaitu tercapainya kompetensi sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Ada beberapa tuntutan ideal dalam pembelajaran yang harus dilaksanakan agar ketiga kompetensi tersebut dapat tercapai. Berikut tuntutan ideal dalam Permendikbud, Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar proses (dalam Priyatni, 2014:95).

1. Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu.
2. Dari pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar berbasis aneka sumber belajar.
3. Dari pendekatan tekstual menuju proses (penguatan penggunaan pendekatan ilmiah).
4. Dari pembelajaran berbasis konten menuju berbasis kompetensi.

5. Dari pembelajaran parsial menjadi terpadu.
6. Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju jawaban yang kebenarannya multidimensi.
7. Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif.
8. Peningkatan dan keseimbangan antara *hardskill* dan *softskill*.
9. Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat.
10. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai *Ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani*.
11. Pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.
12. Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah pendidik, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas.
13. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
14. Pengakuan atas perbedaan individu dan latar belakang budaya peserta didik.

Berdasarkan tuntutan ideal di atas, poin (3) dan (13) menjadi dasar dalam penelitian ini. Poin (3) yaitu dari pendekatan tekstual menuju proses (penguatan penggunaan pendekatan ilmiah). Poin tersebut berkaitan dengan pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, dalam hal ini yaitu pendekatan ilmiah atau saintifik. Pendekatan saintifik digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran ini. Selanjutnya, poin (13) yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Poin tersebut erat kaitannya dengan proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas yang menekankan adanya media pembelajaran berbasis TI (Teknologi Informasi) untuk membantu tercapainya kompetensi peserta didik. Berdasar kedua poin tersebut maka dilakukan pengembangan media pembelajaran. Berikut pemaparan mengenai kerangka pengembangan, model pengembangan, dan aplikasi pendukung pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini.

2.3.1 Kerangka Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik dalam arti efektif meningkatkan mutu pembelajaran. Untuk itu, pengembangan media tidak boleh dibuat dengan cara spontan, tetapi harus dibuat dengan perhitungan yang matang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin

dicapai. Sadiman (dalam Asyhar, 2012: 94) memaparkan kerangka atau tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi di lapangan dengan yang diharapkan. Dalam hal ini, kompetensi yang ingin dicapai dengan kompetensi yang dimiliki oleh siswa sekarang.
- b. Merumuskan tujuan pembelajaran, merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sebagai acuan bagi siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
- c. Merumuskan butir-butir materi, yaitu kegiatan menjabarkan materi sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.
- d. Menyusun instrumen evaluasi, dimaksudkan untuk mengukur pencapaian pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.
- e. Menulis naskah media, merupakan kegiatan penulisan pedoman yang berisi informasi baik visual, grafis, dan audio yang menjadi acuan dalam pembuatan atau pengembangan media pembelajaran.
- f. Melakukan validasi ahli, yaitu kegiatan yang dilakukan setelah prototipe media selesai dibuat. Validasi dilakukan oleh validator ahli dalam bidang pembelajaran dan media.
- g. Melakukan uji coba/tes dan revisi, yaitu kegiatan yang dilakukan setelah media selesai divalidasi. Uji coba dilakukan dalam kegiatan pembelajaran guna mengetahui keefektifan media pembelajaran. Setelah selesai diuji cobakan, maka selanjutnya dilakukan revisi untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan kerangka pengembangan media pembelajaran di atas, maka dalam penelitian ini dilakukan pengembangan lima tahapan. Kelima tahapan tersebut, yaitu (1) analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan dan butir-butir

materi pembelajaran, (3) menulis naskah atau desain media, (4) melakukan validasi ahli, dan (5) melakukan uji coba serta revisi media pembelajaran.

2.3.2 Model Penelitian Pengembangan

Berdasarkan kerangka pengembangan media pembelajaran di atas, maka model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu model Richey dan Klein. Perancangan dan penelitian pengembangan menurut Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2015: 39) bersifat analisis dari awal hingga akhir, yang meliputi perancangan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*evaluation*). perancangan (*planning*) merupakan kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat untuk suatu tujuan. Produksi (*production*), yaitu kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Berikutnya, evaluasi (*evaluation*) adalah kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Richey dan Klein di atas, maka langkah-langkah penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu: 1) perancangan (*planning*), yang meliputi analisis produk yang akan dikembangkan dan desain produk; 2) produksi (*production*), yang meliputi pengembangan materi dan pengembangan media; serta 3) evaluasi (*evaluation*), yang mencakup validasi media dan uji coba serta revisi produk.

2.3.3 Aplikasi Pendukung Pengembangan Media Pembelajaran: *Macromedia Flash 8*

Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dalam penelitian ini yaitu *Macromedia flash 8*. Berikut penjabaran mengenai pengertian, fungsi, area kerja, serta kelebihan dan kekurangan *macromedia flash 8*.

a. Pengertian *Macromedia Flash 8*

Macromedia Flash 8 merupakan suatu program atau aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi dua dimensi. Program ini banyak digunakan untuk membuat game, kartun, presentasi dan model pembelajaran interaktif lainnya. *Macromedia Flash* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam animasi, presentasi, game bahkan perangkat ajar.

Macromedia flash 8 merupakan aplikasi yang dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian ini, karena dapat melibatkan indera penglihatan dan pendengaran dalam proses pembelajarn. Selain itu, aplikasi ini juga memiliki kemampuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2014:157-158) dalam bukunya mengungkapkan bahwa salah satu faktor pendukung keberhasilan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip perancangan CAI (*Computer-assisted Instruction*) yang diajukan oleh para ahli yaitu belajar harus menyenangkan. Salah satu unsur yang perlu diperhatikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menyenangkan adalah unsur keingin tahuan yaitu kegiatan instruksional harus dapat membangkitkan indra ingin tahu siswa dengan menggabungkan efek-efek audio dan visual serta musik dan grafik. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dipilihlah *macromedia flash 8* sebagai aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran.

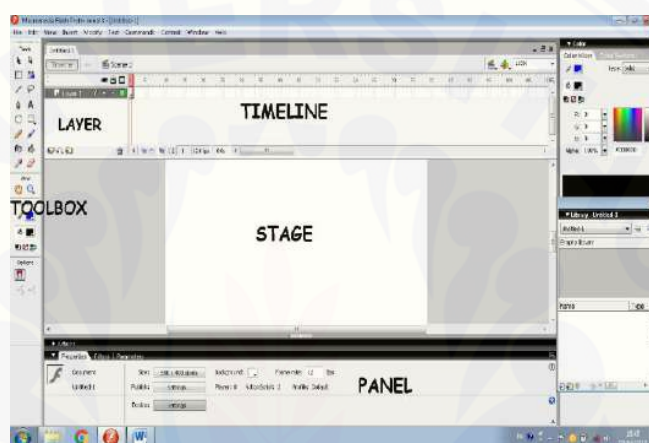
b. Fungsi *Macromedia Falsh 8*

Penggunaan aplikasi *macromedia flash 8* dalam penelitian ini berfungsi untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif pada materi teks eksposisi. Perangkat lunak *macromedia flash 8* dapat mengasilkan media pembelajaran interaktif dengan memasukkan teks, gambar, animasi, audio, serta video sekaligus. Sebagaimana pendapat Musyaffak (2014) yang menyatakan bahwa “dalam *macromedia flash* kita dapat memasukkan elemen-elemen, seperti

gambar atau *movie*, animasi, presentasi, *game*, *tool* untuk mendesain web, dan berbagai aplikasi lainnya”.

c. Area Kerja *Macromedia Flash 8*

Area kerja *flash* terdiri atas lima komponen, yaitu *menu*, *stage*, *toolbox*, *timeline*, *layer* dan *panel* (Astuti, 2014). Komponen-komponen tersebut dapat dilihat pada gambar (2.2) beserta penjelasannya di bawah ini.



Gambar 2.2 Area Kerja *Flash*

- 1) *Menu* berisi kontrol untuk berbagai fungsi seperti membuat, membuka, dan menyimpan file, *copy*, *paste*, dan lain-lain.
- 2) *Stage* adalah area persegi empat yang merupakan tempat untuk membuat objek atau animasi yang akan dimainkan.
- 3) *Toolbox* berisi koleksi untuk membuat atau menggambar, memilih dan memanipulasi isi *stage* dan *timeline*. (lihat Gambar 2.3)

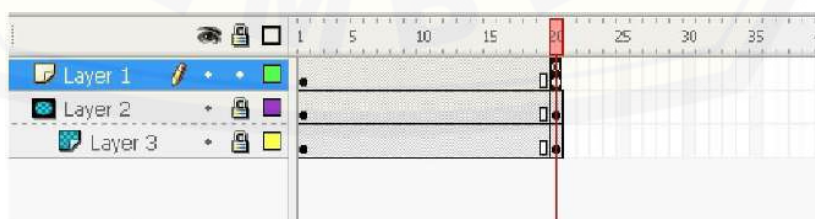
Nama Tool	Tools	Nama Tool
Selection Tool (V)		Selection Tool (A)
Free Transform Tool (Q)		Gradient Transform Tool (F)
Line Tool (N)		Lasso Tool (L)
Pen Tool (P)		Text Tool (T)
Oval Tool (O)		Rectangle Tool (R)
Pencil Tool (Y)		Brush Tool (B)
Ink Bottle Tool (S)		Paint Bucket Tool (K)
Eyedropper Tool (I)		Eraser Tool (E)
Hand Tool (H)		Zoom Tool (Z, M)
Stroke Color		
		Full Color

Gambar 2.3 Toolbox

Komponen-komponen yang terdapat dalam *toolbox* diuraikan sebagai berikut.

- a) *Selection tool* untuk memilih dan memindahkan objek.
- b) *Subselect tool* untuk memilih titik-titik pada suatu garis dalam objek.
- c) *Free Transform tool* digunakan untuk memperbesar, memperkecil atau memutar (*rotate*) objek yang dibuat serta dapat mengubah bentuk objek menjadi bentuk lain.
- d) *Gradient Transform tool* untuk mengatur posisi *gradient* pada objek.
- e) *Linetool* untuk membuat garis.
- f) *Lasso tool* untuk memilih sebagian dari objek atau objek yang tidak teratur. *Selection tool* hanya bisa memilih keseluruhan dari objek, sedangkan *Lasso tool* bisa memilih apa pun yang terdapat dari objek yang digambar.
- g) *Pen tool* untuk menggambar kurva dan garis yang dapat dimanipulasi dengan *Subselect tool*.
- h) *Text tool* digunakan untuk menuliskan kalimat atau kata-kata.
- i) *Oval tool* untuk membuat lingkaran atau oval.
- j) *Rectangle tool* untuk menggambar persegi atau kotak.
- k) *Pensil tool* untuk menggambar suatu bentuk teratur.

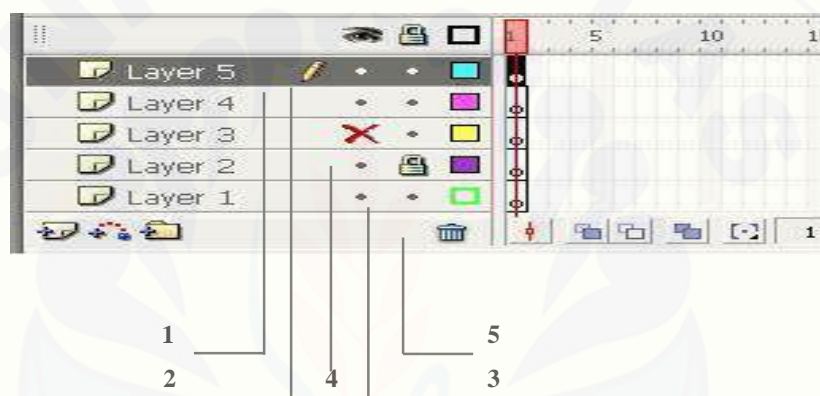
- l) *Brush tool* seperti kuas dengan warna tertentu yang dapat membuat bentuk bebas.
 - m) *Ink Bottle tool* untuk menambah atau megubah warna garis di pinggir suatu objek.
 - n) *Paint Bucket tool* untuk memberi atau mengubah warna pada suatu bidang (*fill*).
 - o) *EyeDropper tool* untuk mengidentifikasi warna atau garis dalam sebuah objek.
 - p) *Eraser tool* untuk menghapus area yang tidak diinginkan dari objek.
 - q) *Hand Tool* untuk menggeser *layer* atau tampilan pada *stage*.
 - r) *Zoom tool* untuk memperbesar atau memperkecil tampilan pada *stage*.
 - s) *Stroke Color* untuk mewarnai bingkai yang berada di pinggir objek.
 - t) *Fill Color* untuk mewarnai bidang objek.
 - u) *Swap Colors* untuk memilih *stroke color* atau *fill color* secara bergantian.
 - v) *No Color* untuk mengosongkan warna.
 - w) *Default Colors* untuk menentukan warna, baik untuk *stroke* atau *fill*.
 - x) *Black & White*, digunakan untuk memberi warna objek dan warna *border* atau garis dengan warna hitam putih.
- 4) *Timeline* adalah tempat untuk membuat dan mengontrol objek dan animasi. *Timeline* terdiri atas *Layer*, *Frame* dan *Playhead*. Fungsinya adalah sebagai tempat pengaturan waktu (*timing*) animasi dan penggabungan objek-objek dari masing-masing *layer*. (lihat Gambar 2.4)



Gambar 2.4 *Timeline* dan *Frame*

- a) *Frame* adalah kotak-kotak berurutan dalam *timeline*, di *frame* inilah nantinya akan menentukan animasi apa yang akan dibuat atau dari *frame* awal sampai ke *frame* yang diinginkan untuk membentuk suatu pergerakan animasi.
 - b) *Keyframe* ditandai dengan titik hitam pada *frame* yang berarti bahwa ada objek pada *frame* tersebut.
 - c) *Blank Keyframe* ditandai dengan *frame* yang putih atau kosong yang berarti bahwa tidak ada objek.
 - d) *Action Frame* ditandai dengan huruf 'a' di atas titik hitam yang berarti bahwa ada *action script* pada *frame* tersebut.
 - e) *Sound Frame* ditandai dengan gelombang suara pada *frame* yang berarti bahwa ada suara yang dimasukkan pada *frame* tersebut.
 - f) *Motion tween Frame* ditandai dengan warna ungu dengan panah diantara dua *frame*.
 - g) *Shape tween frame* ditandai dengan warna hijau dengan panah diantara dua *frame*.
 - h) *Playhead* ditandai dengan warna merah yang terletak di atas *frame* yang berfungsi untuk menjalankan animasi yang bisa langsung dilihat pada *stage*.
- 5) *Panel* berisi kontrol fungsi yang dipakai dalam *flash* untuk mengganti dan memodifikasi berbagai properti objek atau animasi secara cepat dan mudah.
 - 6) *Properties* merupakan *window* yang digunakan untuk mengatur properti dari objek yang dibuat.
 - 7) *Components* digunakan untuk menambahkan objek untuk *web application* yang nantinya dipublish ke internet.
 - 8) *Layer* merupakan hal yang sangat penting dalam *flash*. *Layer* digambarkan seperti tumpukan lembaran yang transparan. *Layer* yang paling atas akan menutupi objek *layer* yang di bawahnya. Kegunaannya antara lain: (1) untuk

pengaturan kerja, animasi, dan elemen lainnya, sehingga bisa memakai *layer* yang berbeda antara *file* suara, objek, *action*, label *frame* dan komentar *frame*; (2) untuk memudahkan dalam menggambar atau mengedit suatu objek tanpa mempengaruhi objek yang berada di *layer* lain; (3) untuk menemukan objek dengan cepat dan mudah ketika akan mengedit objek tersebut; (4) untuk membuat banyak objek dengan animasi yang berbeda antara yang satu dengan lainnya. Beberapa macam mode *layer* terlihat pada gambar (2.5) beserta penjelasannya berikut ini.



Gambar 2.5 Mode *Layer*

- Mode aktif ditandai dengan gambar pensil, mode ini menunjukkan bahwa *layer* sedang aktif dan siap untuk mengerjakan suatu objek pada *layer* tersebut.
- Mode normal adalah mode yang bisa dilihat dan diedit ketika mode ini menjadi mode aktif.
- Mode terkunci ditandai dengan gambar gembok kecil yang terkunci. Pada mode ini hanya bisa melihat objek pada *layer* tanpa bisa mengeditnya.
- Mode tersembunyi ditandai dengan simbol **X**, pada mode ini tidak dapat melihat objek pada *layer*. Mode ini diperlukan untuk lebih leluasa mengedit objek pada *layer* lain.

- (e) Mode *outline* ditandai dengan kotak tanpa warna, yang berarti tidak menampilkan objek secara keseluruhan, hanya garis luarnya saja yang terlihat.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Macromedia Flash 8*

1) Kelebihan *Macromedia Flash 8*

Aplikasi *macromedia flash* digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian ini karena memiliki beberapa kelebihan. Ramadianto (2008), memaparkan beberapa kelebihan *macromedia flash 8* yaitu sebagai berikut.

- (a) Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari *Macromedia Flash 8.0* dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut.
- (b) Pengguna program *Macromedia Flash 8* dapat bebas berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan animasi yang dikehendakinya.
- (c) *Macromedia Flash 8* ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *Flash*, menggunakan animasi dengan basis vektor, dan juga ukuran file *flash* yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama untuk membukanya.
- (d) *Macromedia Flash 8* menghasilkan file bertipe (ekstensi) FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*. Hal ini memungkinkan pengguna program *Macromedia Flash 8* untuk berbagai keperluan yang diinginkan.

2) Kekurangan *Macromedia Flash 8*

Berdasarkan kelebihan-kelebihan *macromedia flash 8* yang disebutkan di atas, ada beberapa kekurangan yang dimiliki aplikasi ini dalam pengembangan media pembelajaran. Ramadianto (2008) menyatakan beberapa kekurangan *macromedia flash 8*, seperti waktu belajar lama bagi yang belum pernah menggunakan *software* desain grafis sebelumnya, grafisnya kurang simpel, bahasa program yang susah, perlu

banyak referensi tutorial, kurang dalam 3D serta pembuatan animasi 3D yang cukup sulit.

2.4 Validitas Media Pembelajaran

Validitas dalam penelitian ini merupakan uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran pada umumnya memiliki 3 prinsip, yaitu adaptasi, adopsi, dan kreasi sendiri. Berdasarkan ketiga prinsip tersebut, prinsip yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah adaptasi. Adaptasi dilakukan pada aspek validitas atau penilaian kelayakan media pembelajaran dari beberapa sumber. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (dalam PP No. 19/2005 pasal 43 ayat (5)) ada beberapa aspek penilaian buku teks, yaitu aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka penilaian kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa aspek, yaitu aspek instruksional, kebahasaan, dan kegrafikan. Berikut penjabaran beberapa aspek penilaian tersebut.

a. Aspek Instruksional

Penilaian aspek pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran ini berupa kelayakan isi yang meliputi: 1) kelengkapan isi materi, yaitu materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), 2) kedalaman materi, yaitu materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep sesuai dengan tingkat pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD), 3) keakuratan materi, yaitu materi, contoh-contoh, dan evaluasi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep-konsep teks eksposisi, 4) menciptakan kemampuan bertanya, yaitu uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengetahui materi

lebih jauh, 5) menggambarkan pendekatan saintifik, yaitu menunjukkan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengomunikasikan.

b. Aspek Kebahasaan

Penilaian aspek kebahasaan berkaitan dengan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Bahasa yang digunakan yakni harus sederhana, bermakna lugas, bersifat komunikatif, dialogis dan interaktif, serta harus sesuai dengan perkembangan peserta didik dan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku.

c. Aspek Kegrafikan

Penilaian aspek kegrafikan dalam pengembangan media pembelajaran ini berupa kelayakan tampilan media pembelajaran. Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:219-220) menyatakan kriteria dalam mereviu media pembelajaran salah satunya yaitu berdasarkan kualitas teknik yang meliputi: 1) keterbacaan, 2) mudah digunakan, 3) kualitas tampilan/ tayangan, 4) kualitas penayangan jawaban, 5) kualitas pengelolaan programnya, dan 6) kualitas pendokumentasian. Selanjutnya, Asyhar (2012:173) mengungkapkan kriteria media pembelajaran berbasis multimedia yang baik secara umum sebagai berikut.

- 1) Tampilan harus menarik baik dari sisi bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan.
- 2) Narasi atau bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan istilah perlu disesuaikan dengan pengguna media agar pembelajaran bisa efektif.
- 3) Materi disajikan secara interaktif artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik.
- 4) Kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model (*styles*) yang berbeda dalam belajar.
- 5) Karakteristik dan budaya personal dari populasi yang akan dijadikan target.
- 6) Sesuai dengan karakteristik siswa, karakteristik materi, dan tujuan yang ingin dicapai.
- 7) Dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, dalam arti sesuai dengan saran pendukung yang tersedia.
- 8) Memungkinkan ditampilkan suatu *virtual learning environment* (lingkungan belajar virtual) seperti *web-based application* yang menunjang.

- 9) Proses pembelajaran adalah suatu kontinuitas utuh, bukan sporadik dan kejadian terpisah-pisah (*desconnected events*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka aspek penilaian kegrafikan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu meliputi: 1) keterbacaan, yaitu media pembelajaran menyajikan tampilan narasi atau bahasa yang jelas dan mudah dibaca; 2) kepraktisan, yaitu sederhana dalam pengoperasiannya dan mudah digunakan; 3) kualitas tampilan/ tayangan, yaitu tampilan harus menarik baik dari sisi latar belakang (*background*), bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan, 4) kualitas audio, yaitu komponen audio (narasi, sound effect, backsound, dan musik) disajikan secara proporsional dan jelas; 5) kualitas pendokumentasian, yaitu meliputi (a) gambar-gambar dalam media pembelajaran disajikan secara proporsional, serasi, dan dinamis sehingga menimbulkan daya tarik, (b) ilustrasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran mendukung konteks materi teks eksposisi dan berbasis pendekatan saintifik, (c) kegrafikan komponen media pembelajaran memenuhi kriteria kreatif dan dinamis; 6) kualitas waktu, yaitu penggunaan media dapat mengefisienkan pembelajaran; serta 7) keterjangkauan, yaitu meliputi (a) tidak membutuhkan banyak biaya dan (b) dapat dimanfaatkan untuk kelompok kecil maupun kelompok besar dalam proses pembelajaran.

2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013

2.5.1 Kedudukan Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam K-13

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tidak dapat terlepas dari peran penting kurikulum yang berlaku, dalam hal ini yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

“Tujuan dari kurikulum 2013 ini adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia” (Permendikbud No. 59 Tahun 2014).

Berdasarkan tujuan kurikulum 2013 di atas, pembelajaran bahasa Indonesia sebagai salah satu materi pembelajaran di sekolah dapat dijadikan suatu jembatan untuk mewujudkan cita-cita kurikulum 2013 yaitu dalam membentuk pribadi yang produktif, kreatif, dan inovatif. Berikut akan dijabarkan mengenai ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia.

2.5.2 Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA dalam K-13

Kurikulum 2013 mengalami perubahan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Perubahan terjadi pada paradigma pembelajaran yaitu menjadi pembelajaran berbasis teks. Teks menjadi sarana pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Indonesia (Priyatni, 2014:67). Selanjutnya, Anderson (dalam Priyatni, 2014:66) menyatakan bahwa teks dikelompokkan menjadi 2 kategori besar (genre), yaitu genre sastra dan faktual. Kedua genre teks tersebut ada dalam setiap jenjang pendidikan, termasuk jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SMA/MA/ SMK kelas X dalam kurikulum 2013 meliputi 8 jenis teks, yaitu: (1) teks laporan hasil observasi, (2) teks eksposisi, (3) teks anekdot, (4) teks cerita pendek, (5) teks negosiasi, (6) teks debat, (7) teks biografi, dan (8) teks puisi (Kemendikbud, 2016). Berdasarkan kedelapan jenis teks tersebut yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah teks eksposisi.

2.5.3 Pembelajaran Teks Eksposisi Analitis

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pembelajaran berbasis teks. Teks merupakan suatu cara untuk berkomunikasi baik dalam bentuk tulisan maupun lisan (Kemendikbud, 2015). Teks bukan hanya dapat diartikan sebagai tulisan, tetapi teks diartikan sebagai kegiatan yang memiliki tujuan sosial. Teks dapat dibedakan berdasarkan tujuan sosial (*social function*), struktur teks (*text organization*), dan ciri-ciri kebahasaannya (*linguistic features*). Berdasarkan tujuan sosial, struktur, dan ciri kebahasaannya, teks dikelompokkan menjadi tiga, yaitu

teks naratif, deskriptif, dan argumentatif. Teks naratif dibagi menjadi beberapa genre, seperti: (a) narasi itu sendiri; (b) laporan peristiwa (*recount*); (c) anekdot; (d) laporan kejadian atau peristiwa lucu (*spoof*); dan (e) warta berita (*news item*). Teks deskriptif dibagi menjadi beberapa jenis, seperti: (a) deskripsi itu sendiri; (b) laporan pengamatan (*report*); (c) prosedur; dan (d) eksplanasi. Sementara, teks argumentatif dibagi menjadi beberapa genre, yaitu: (a) eksposisi analitis; (b) eksposisi hortatori; (c) diskusi; dan (d) argumentasi. Teks yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian ini yaitu teks eksposisi analitis. Oleh karena itu, maka akan dijabarkan secara lebih detail mengenai teks eksposisi analitis.

Teks eksposisi analitis merupakan salah satu teks yang dipelajari di sekolah khususnya di sekolah menengah atas. Pembelajaran teks eksposisi analitis dalam penelitian ini berdasar pada kompetensi dasar yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu KD (3.4) menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksposisi dan (4.4) mengonstruksikan teks eksposisi dengan memerhatikan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi), struktur dan kebahasaan. Berdasar kedua KD tersebut maka pada bagian ini akan dijelaskan mengenai pengertian teks eksposisi analitis, struktur teks eksposisi analitis, kaidah kebahasaan teks eksposisi analitis, dan langkah-langkah menyusun teks eksposisi analitis. Berikut penjabaran dari masing-masing komponen tersebut.

a. Pengertian Teks Eksposisi Analitis

Teks merupakan satuan bahasa baik lisan maupun tulisan yang mengandung makna, pikiran, dan gagasan lengkap, serta berisi konteks yakni konteks penggunaan bahasa dan konteks situasi. Teks dalam kurikulum menjadi dasar dalam setiap pembelajaran di sekolah. Salah satu teks yang diajarkan di sekolah pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah teks eksposisi analitis (*analytical exposition*).

Keraf (1981:3), menyatakan bahwa teks eksposisi adalah “salah satu bentuk tulisan atau retorika yang berusaha untuk menerangkan dan menguraikan

suatu pokok pikiran, yang dapat memperluas pandangan atau pengetahuan seseorang yang membaca uraian tersebut”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Djajasudarma (1994:10-11) mengungkapkan bahwa wacana ekspositori atau teks eksposisi yaitu teks yang berisi pendapat atau simpulan dari sebuah pandangan. Teks eksposisi atau wacana ekspositori bersifat menjelaskan sesuatu untuk meningkatkan pemahaman seseorang akan sesuatu. Sementara, Rusmanhaji (2013:31), menyatakan bahwa eksposisi analitis (*analytical exposition*) adalah teks yang bertujuan mengungkapkan suatu hal yang penting dan mengajak pembaca mendalami suatu permasalahan tertentu. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teks eksposisi analitis adalah teks yang berisi pemaparan secara mendalam dengan tujuan mengajak pembaca mendalami suatu permasalahan tertentu sehingga memperluas pengetahuannya.

b. Struktur Teks Eksposisi Analitis

Teks ekposisi analitis tidak lepas dari struktur pembangun teks. Dalam buku “*Simple Genre For Students of Junior High School*” karya Rusmanhaji (2013:31), struktur teks eksposisi analitis (*analytical exposition*) terdiri dari pernyataan pendapat (tesis), argumentasi, dan penguatan pernyataan atau penegasan ulang pendapat. Berikut penjabaran dari ketiga struktur teks eksposisi analitis tersebut.

1) Pernyataan Pendapat atau Tesis

Bagian ini berfungsi untuk memperkenalkan topik sekaligus menempatkan pembaca pada posisi tertentu. Teks eksposisi analitis digunakan penulis untuk mengemukakan suatu pendapat, sehingga pembaca bisa berada pada posisi yang sependapat atau pada posisi yang bersebrangan dengan pendapat penulis. Sebuah tesis yang baik harus memiliki satu gagasan utama atau hanya mengandung satu interpretasi.

2) Argumentasi

Bagian kedua dari teks eksposisi analitis adalah argumen atau alasan. Panjang dan pendeknya bagian ini tergantung pada jumlah argumen yang telah dikenalkan secara garis besar di dalam pernyataan umum. Selanjutnya, argumen tersebut dijabarkan dalam bentuk paragraf-paragraf. Pengembangan argumen menjadi sebuah paragraf dilakukan dengan cara menyajikan contoh dan alasan.

3) Penegasan Ulang Pendapat

Penegasan ulang pendapat dilakukan dengan berdasarkan pada argumen yang telah disajikan di dalam bagian sebelumnya. Pengulangan pendapat bersifat pilihan, sehingga tidak semua teks eksposisi terdapat penegasan ulang.

c. Aspek Kebahasaan Teks Eksposisi Analitis

Dalam setiap struktur teks eksposisi analitis, akan terlihat ciri kebahasaan yang digunakan di dalamnya. Aspek kebahasaan yang terdapat di dalam teks eksposisi analitis berdasarkan buku bahasa Indonesia kelas X (Kemendikbud, 2014), yaitu kata ganti (pronomina), kata leksikal (nomina, verba, adjektiva, dan adverbial), dan kata penghubung (konjungsi). Berbeda dengan kaidah kebahasaan teks eksposisi analitis yang terdapat di dalam buku bahasa Indonesia kelas X (Kemendikbud, 2015), yaitu berupa istilah, kata sifat (adjektiva), imbuhan (afiksasi), dan kalimat verbal.

Berdasarkan kedua buku bahasa Indonesia di atas, maka aspek kebahasaan yang akan digunakan dalam teks eksposisi analitis pada penelitian ini yaitu kata ganti (pronomina), kata leksikal (kata benda, kata sifat, kata kerja, kata keterangan), imbuhan (afiksasi), dan kata penghubung (konjungsi). Berikut penjabaran dari aspek-aspek kebahasaan tersebut.

1) Kata Ganti (Pronomina)

Kata ganti atau pronomina adalah kata yang dipakai untuk mengacu pada nomina lain. Pronomina berfungsi untuk mengganti kata benda atau nomina.

Ada tiga macam pronomina dalam bahasa Indonesia, yakni pronomina persona, pronomina penunjuk, dan pronomina penanya.

2) Kata Leksikal

a) Kata Benda (Nomina)

Kata benda atau nomina adalah kata yang mengacu kepada sesuatu benda (konkret maupun abstrak). Kata benda berfungsi sebagai subjek, objek, pelengkap, dan keterangan.

b) Kata Sifat (Adjektiva)

Kata sifat atau adjektiva ialah kata yang dipakai untuk mengungkapkan sifat atau keadaan sesuatu, misalnya keadaan orang, binatang, dan benda. Contoh indah, baik, murah, pahit, dan lain-lain.

c) Kata Kerja (Verba)

Kata kerja atau verba adalah kata yang menyatakan perbuatan atau tindakan, proses, dan keadaan yang bukan merupakan sifat. Kata kerja pada umumnya berfungsi sebagai predikat dalam kalimat.

d) Kata Keterangan (Adverbia)

Kata keterangan atau adverbia adalah kata yang memberi keterangan pada verba, adjektiva, nomina predikatif, atau kalimat. Adverbia dasar bebas, misalnya: alangkah, agak, akan, amat, nian, niscaya, tidak, paling, pernah, pula, saja, saling.

3) Imbuhan (Afiksasi)

Sebuah kata dalam teks dapat berupa kata dasar atau kata turunan. Kata turunan terbentuk melalui afiksasi, yaitu proses pengimbuhan. Suatu kata yang melalui afiksasi bisa saja berubah jenis. Sebagai contoh, suatu jenis verba suatu ketika muncul sebagai nomina dengan hanya menambah atau mengubah imbuhan. Suatu kata dasar dapat berubah menjadi verba jika diberi imbuhan me(N)-, be(R)-, di-, ter- atau ke-an. Sementara itu, kata dasar yang

sama dapat berubah menjadi nomina jika diberi imbuhan pe(N)-, pe(R)-, -an, atau ke-an.

4) Kata Penghubung (Konjungsi)

Konjungsi (kata sambung) adalah bentuk atau satuan kebahasaan yang berfungsi sebagai penyambung, perangkai, atau penghubung antara kata dengan kata, frasa dengan frasa, klausa dengan klausa, kalimat dengan kalimat, dan seterusnya (Tarigan, dalam Mulyana, 2005:29). Chaer (1993:110) menyatakan beberapa jenis kata penghubung (konjungsi) antara lain yaitu: konjungsi adversative (*namun, tetapi*), konjungsi kausal (*sebab, karena*), konjungsi korelatif (*apalagi, demikian juga*), konjungsi subordinatif (*meskipun, kalau*), konjungsi temporal (*sebelumnya, sesudahnya, lalu, kemudian*), dan konjungsi koordinatif (*dan, tetapi, atau, melainkan, sedangkan, kemudian, lalu, bahkan*).

d. Langkah-Langkah Menyusun Teks Eksposisi Analitis

Setelah mengenal konsep dasar teks eksposisi analitis, hal berikutnya yang penting untuk dipahami yaitu cara menyusun teks eksposisi analitis. Untuk menyusun teks eksposisi analitis ada beberapa langkah yang harus diketahui. Langkah-langkah menyusun teks eksposisi analitis dijabarkan sebagai berikut (Erfizal *et al.*, 2005:7-8).

1) Menentukan Tema

Setiap menulis atau menyusun sebuah teks dalam bentuk apapun, hal pertama yang harus dilakukan adalah menentukan tema. Tema akan membantu dan memandu dalam mengembangkan suatu tulisan. Pemilihan tema sebaiknya tidak terlalu luas jangkauannya, agar dalam mengembangkan tulisan lebih mudah. Untuk tema yang cakupannya terlalu luas, maka lebih dipersempit lagi menjadi tema-tema kecil.

2) Menentukan Tujuan

Setelah menentukan tema, langkah selanjutnya adalah menentukan tujuan. Dalam menentukan tujuan, hal yang harus dilakukan yaitu menerangkan pokok persoalan yang terkandung dalam tema. Selain itu, diperlukan fakta-fakta pendukung agar mudah dipahami oleh pembaca.

3) Mengumpulkan Bahan

Langkah berikutnya yaitu mengumpulkan bahan. Bahan untuk menyusun teks eksposisi analitis dapat diperoleh dari berbagai sumber dan dengan berbagai cara tertentu. Sumber untuk memperoleh bahan menulis teks eksposisi dapat diambil dari surat kabar seperti majalah, koran, buku, dan lain-lain. Selain itu, cara yang dapat digunakan yaitu dengan observasi atau mengamati secara langsung objek yang akan ditulis, mewawancarai seorang narasumber atau menyelidiki persoalan yang akan ditulis, dan bisa juga dengan menyebarkan angket kepada masyarakat.

4) Membuat Kerangka Tulisan

Setelah mendapatkan bahan untuk tulisan, selanjutnya yaitu membuat kerangka tulisan. Bahan tulisan yang sudah diperoleh terlebih dahulu dirinci dan diseleksi dengan cermat. Tujuan membuat kerangka karangan adalah untuk memudahkan dalam mengembangkan isi karangan atau tulisan.

5) Mengembangkan Tulisan

Setelah penulisan kerangka karangan selesai, langkah terakhir dalam menulis atau menyusun teks eksposisi analitis adalah mengembangkan tulisan. Semua pikiran utama yang terdapat di dalam kerangka tulisan dikembangkan menjadi kalimat utama dan kalimat penjelas. Dalam mengembangkan kalimat utama dan kalimat penjelas, harus dikerjakan dengan tetap memperhatikan penggunaan bahasa yang baik dan benar, serta tanda baca yang benar.

2.6 Pendekatan Pembelajaran

2.6.1 Konsep Dasar Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan (*Approach*) diartikan sebagai cara untuk memulai sesuatu. Dalam hal ini cara memulai pengajaran bahasa. Anthony (dalam Hairuddin, 2007) mengatakan bahwa pendekatan mengacu pada seperangkat asumsi yang saling berkaitan dan berhubungan dengan sifat bahasa, serta pengajaran bahasa. Beberapa asumsi tentang bahasa diantaranya, asumsi yang menganggap bahasa sebagai kebiasaan; bahasa sebagai suatu sistem komunikasi yang pada dasarnya dilisankan; dan bahasa sebagai seperangkat kaidah (Hairuddin, 2007). Asumsi yang berbeda akan menghasilkan pendekatan yang berbeda.

Sementara, Yaumi (2013:231) menyatakan bahwa pendekatan merupakan sudut pandang bagi guru terhadap proses pembelajaran, baik pendekatan yang berpusat pada guru maupun pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Pendekatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu, meliputi pendekatan struktural, pendekatan keterampilan proses, pendekatan komunikatif, *whole language*, dan pendekatan saintifik. Berdasarkan kelima jenis pendekatan tersebut, maka pendekatan yang digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu pendekatan saintifik.

2.6.2 Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik (*Scientific Approach*) merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi proses pembelajaran: (a) mengamati, (b) menanya, (c) mengumpulkan informasi/ mencoba, (d) menalar/ mengasosiasi, dan (e) mengkomunikasikan (Permendikbud No. 103 Tahun 2014). Sejalan dengan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Artinya peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Tahapan-tahapan dalam pendekatan saintifik dapat dilaksanakan pada pembelajaran berbasis fakta (Priyatni, 2014:100). Dalam hal ini, fakta bersumber dari

teks yang diamati dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut pernyataan Priyatni (2014:100).

“Pembelajaran dengan pendekatan ilmiah melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Ketika melaksanakan kegiatan mengamati, peserta didik melakukan identifikasi untuk menemukan masalah. Setelah masalah ditemukan, peserta didik merumuskan masalah melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, kemudian pertanyaan itu ditemukan jawabannya dengan mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan temuannya...”

Berdasarkan kutipan di atas, pendekatan saintifik dalam tahapan-tahapannya melibatkan seluruh kemampuan berpikir peserta didik secara sistematis mulai dari berpikir tingkat dasar hingga berpikir tingkat tinggi. Tahapan tersebut yaitu mulai dari mengamati, mengidentifikasi, mengklasifikasi, menganalisis, menyimpulkan, dan mengomunikasikan. Keseluruhan tahapan tersebut dapat diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi pembelajaran yang berbasis fakta, seperti teks eksposisi analitis.

2.6.3 Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Teks Eksposisi Analitis

Pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya yaitu pendekatan saintifik. Dalam pendekatan saintifik terdapat 5 tahapan pembelajaran. Kelima tahapan pembelajaran dalam pendekatan saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan) menjadi dasar untuk merancang dan mengembangkan produk media pembelajaran teks eksposisi analitis dengan *macromedia flash 8*. Berikut penjabaran dari lima tahapan tersebut.

a. Mengamati (*Observing*)

Kegiatan mengamati berupa aktivitas peserta didik mengamati teks eksposisi analitis yang menjadi model dalam pembelajaran. kegiatan ini bertujuan untuk memenuhi rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna. Dengan mengamati, peserta didik dapat menemukan fakta adanya hubungan objek dengan materi pembelajaran (Priyatni, 2014:97).

b. Menanya (*Questioning*)

Setelah mengamati contoh teks eksposisi analitis secara sungguh-sungguh, maka akan timbul beragam persepsi dari masing-masing peserta didik. Tetapi tidak menutup kemungkinan, terdapat peserta didik yang bingung sehingga muncul banyak pertanyaan. Menanya merupakan aktivitas bertanya oleh peserta didik yang mengindikasikan adanya suatu permasalahan. Menurut Priyatni (2014:97), kegiatan bertanya bertujuan untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir peserta didik.

c. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba (*Experimenting*)

Dalam kegiatan ini, peserta didik dituntut untuk mencoba menyusun teks eksposisi analitis sesuai dengan struktur isi dan ciri kebahasaannya. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik mengenai konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

d. Menalar/ Mengasosiasi (*Associating*)

Kegiatan menalar dilakukan peserta didik dengan cara berdiskusi. Menurut Priyatni (2014:99), “salah satu aktivitas penting dalam penalaran adalah kegiatan analisis dan penilaian”. Dalam hal ini, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebenaran pernyataan-pernyataan dan mengidentifikasi kebenaran tesis dan argumen dalam teks eksposisi analitis.

e. Mengomunikasikan

Kegiatan mengomunikasikan merupakan aktivitas peserta didik berupa memaparkan hasil pemahamannya terhadap suatu konsep baik secara lisan maupun tertulis (Priyatni, 2014:99). Kegiatan ini dapat dilakukan dengan presentasi hasil percobaan dan kegiatan presentasi lainnya.

Berdasarkan keempat tahapan di atas, pendekatan saintifik selalu melibatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran. Pendekatan ini dalam proses pembelajaran melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik sehingga membantu untuk mencapai kompetensi kognitif dan kemampuan yang bersifat

keterampilan untuk mencapai kompetensi psikomotor. Hal ini sesuai dengan fokus kurikulum 2013 yaitu diantaranya untuk mengembangkan kompetensi kognitif dan psikomotor peserta didik.

2.7 Hubungan Media Pembelajaran dengan Respon Siswa

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peran penting dalam upaya mencapai kompetensi belajar siswa. Adanya media pembelajaran juga akan memberikan dampak terhadap proses pembelajaran di kelas. Sebagaimana Arsyad (2017:1), mengatakan bahwa interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, bahan ajar, media pembelajaran, dan fasilitas lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran juga cukup berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa dalam proses pembelajaran (Hamalik dalam Arsyad, 2017:19). Selain motivasi dan minat siswa, penggunaan media pembelajaran juga akan memunculkan tanggapan atau respon dari siswa baik berupa respon positif maupun negatif. Pada prosesnya, respon diawali oleh sikap siswa, yaitu kecenderungan atau kesediaan untuk bertindak laku ketika menghadapi suatu rangsangan tertentu seperti media pembelajaran. Selain dari perubahan tingkah laku, respon siswa terhadap media pembelajaran juga dapat dilihat dari aktivitas pembelajaran dan melalui angket respon yang diberikan kepada siswa. Sejalan dengan pendapat Arsyad tentang hubungan media pembelajarn dengan respon siswa, Asyhar (2012:37) mengungkapkan bahwa pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yang antara lain diungkapkan dalam bentuk reaksi (respon) siswa terhadap pembelajaran yang diikutinya.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang beberapa hal pendukung penelitian, diantaranya, (1) jenis penelitian, (2) model penelitian pengembangan, (3) data dan sumber data, (4) teknik pengumpulan data, (5) teknik analisis data, (6) instrumen pengumpulan data, dan (7) prosedur penelitian. Berikut penjabaran dari pendukung penelitian ini.

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk (Sanjaya, 2014:129). Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA. Produk tersebut akan divalidasi oleh beberapa validator, yaitu validator ahli pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dan ahli media teknologi informasi, dan validator praktisi.

Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan kualitatif. Rancangan kualitatif digunakan untuk tujuan mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran yaitu berupa profil media, validitas media, langkah penggunaan media, respon siswa dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini tidak sampai pada uji efektivitas media pembelajaran. Hal tersebut karena terdapat beberapa keterbatasan yaitu keterbatasan tenaga, waktu, dan dana.

3.2 Model Penelitian Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan Richey dan Klein. Menurut Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2015:39), ada tiga tahap pengembangan, yaitu: perancangan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*Evaluation*). Ketiga tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Menurut Richey dan Klein (Sumber: Sugiyono, 2015:39)

Berdasarkan gambar 3.1 di atas, maka berikut dipaparkan langkah-langkah penelitian pengembangan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA.

a. *Planning* (Perancangan)

Perancangan adalah kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat (Sugiyono, 2015:39). Kegiatan ini berupa analisis produk yang akan dikembangkan dan pembuatan desain produk. Analisis produk dilakukan dengan mengadakan penelitian awal yaitu menggali informasi dengan cara observasi pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia terkait data-data mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah. Setelah mendapatkan informasi atau data mengenai media pembelajaran, selanjutnya dilakukan studi literatur tentang materi pembelajaran yaitu merumuskan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dipilih. Berikutnya, desain produk dilakukan dengan membuat *storyboard* media pembelajaran yang akan dibuat dan mengumpulkan komponen-komponen yang dibutuhkan, seperti gambar serta audio.

b. *Production* (Memproduksi)

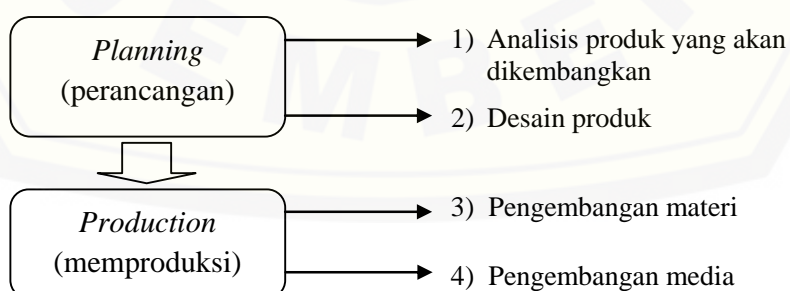
Produksi adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang sudah dibuat atau yang direncanakan (Sugiyono, 2015:39). Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yaitu mengembangkan materi pembelajaran berdasarkan materi yang sudah dipilih serta mengembangkan media pembelajaran berdasarkan desain media pembelajaran yang telah dibuat. Pengembangan materi

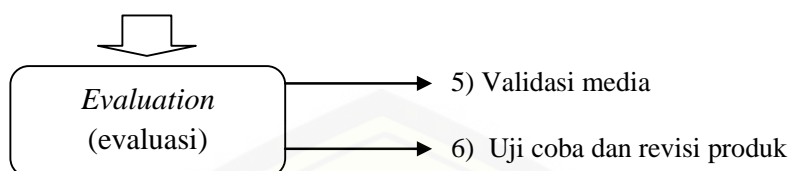
dilakukan dengan cara dokumentasi atau membaca buku dan sumber-sumber tertentu terkait materi pembelajaran yang akan dikembangkan, sedangkan pengembangan media dilakukan dengan cara dokumentasi yaitu membaca buku-buku dan melihat tutorial pembuatan media pembelajaran. Hasil dari pengembangan materi diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *macromedia flash 8*.

c. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan kegiatan menguji dan menilai produk sesuai dengan spesifikasi yang sudah ditentukan (Sugiyono, 2015:39). Kegiatan ini dilakukan dengan cara uji validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Uji validasi dilakukan oleh validator ahli pembelajaran pendidikan bahasa dan sastra Indonesia dan ahli media TI (Teknologi Informasi) dengan mengisi lembar validasi yang sudah dibuat. Setelah media diuji kelayakannya, maka selanjutnya media diuji cobakan di kelas untuk memperoleh respon siswa sebagai subjek pembelajaran untuk menilai media pembelajaran yaitu dengan cara mengisi angket respon siswa. Selanjutnya, keseluruhan hasil validasi dan respon siswa digunakan untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan langkah-langkah menurut Richey dan Klein, maka dalam penelitian ini dikembangkan alur prosedur pengembangan media pembelajaran seperti pada gambar 3.2 berikut ini.





Gambar 3.2 Skema Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Penjelasan skema pada gambar (3.2) di atas adalah sebagai berikut.

1) Analisis Produk yang Akan Dikembangkan

Tahap ini dilakukan dengan cara menganalisis permasalahan kegiatan pembelajaran, peserta didik atau siswa, tujuan pembelajaran, dan alur kegiatan pembelajaran. Berikut pemaparan dari keempat kegiatan tersebut.

a) Analisis Permasalahan Kegiatan Pembelajaran

Analisis permasalahan bertujuan untuk menentukan produk yang akan dikembangkan dan mengetahui permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi di MAN 1 Jember dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X. Hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi, bahwa media yang digunakan berupa *power point*. Media digunakan hanya untuk menyajikan materi berupa teori-teori saja, sedangkan penjelasannya dibantu dengan guru berceramah. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan kurang interaktif, sehingga menyebabkan proses pembelajaran materi menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis menjadi tidak efektif.

b) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas X MAN 1 Jember. Siswa kelas X MAN 1 Jember rata-rata berusia 15-16 tahun. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif menurut Piaget (1964), maka karakteristik kognitif peserta didik kelas X SMA telah masuk pada tahap perkembangan operasional formal yaitu usia 11 tahun-dewasa dengan kemampuan berfikir abstrak serta dapat menganalisis masalah secara

ilmiah dan kemudian menyelesaikan masalah. Berdasarkan teori tersebut, maka siswa kelas X MAN 1 Jember sudah mampu berfikir secara ilmiah. Oleh karena itu, diperlukan sarana untuk mendukung perkembangan kognitif siswa agar dapat memperoleh keterampilan yang diperlukan secara optimal. Sarana pendukung dapat berupa media pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah dengan aplikasi *macromedia flash* 8. Media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa dalam mengolah kemampuan berfikir abstrak dan secara ilmiah.

c) Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui materi atau konsep pembelajaran yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Konsep pembelajaran tersebut berupa kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013. Berikut kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan.

Kompetensi Inti:

- (3) Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- (4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar:

- (3.4) Menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksposisi.
- (4.4) Mengonstruksikan teks eksposisi dengan memerhatikan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi), struktur dan kebahasaan.

d) Analisis Alur Kegiatan Pembelajaran

Analisis alur pembelajaran bertujuan agar media yang dikembangkan sesuai dengan alur kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Analisis ini juga dilakukan untuk mempermudah dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran berisi: (1) bagian pembukaan; (2) bagian inti, meliputi KI-KD, indikator, tujuan, materi (pengertian teks eksposisi analitis, struktur teks, aspek kebahasaan, langkah-langkah menulis teks eksposisi analitis, dan latihan); serta (3) penutup.

2) Desain Produk

Desain produk dirancang untuk mengarahkan dan membantu melancarkan proses pengembangan produk media pembelajaran. Desain produk dalam penelitian ini yaitu berupa pembuatan *storyboard* media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pendesainan media pembelajaran harus memerhatikan beberapa hal, seperti indikator pembelajaran, peralatan dan kondisi siswa, serta bahan ajar terkait materi yang akan diajarkan. Berikut penjabaran dari beberapa komponen tersebut.

- a) Indikator pembelajaran yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut.
 - (1) Siswa mampu mengidentifikasi struktur isi pada teks eksposisi analitis.
 - (a) Siswa mampu mengidentifikasi struktur isi berupa tesis/ pernyataan pendapat pada teks eksposisi analitis.
 - (b) Siswa mampu mengidentifikasi struktur isi berupa argumentasi pada teks eksposisi analitis.

- (c) Siswa mampu mengidentifikasi struktur isi berupa penegasan ulang pada teks eksposisi analitis.
- (2) Siswa mampu mengidentifikasi ciri kebahasaan pada teks eksposisi analitis sesuai dengan kaidah.
 - (a) Siswa mampu mengidentifikasi ciri kebahasaan berupa kata penghubung (konjungsi) pada teks eksposisi analitis.
 - (b) Siswa mampu mengidentifikasi ciri kebahasaan berupa imbuhan (afiksasi) pada teks eksposisi analitis.
 - (c) Siswa mampu mengidentifikasi ciri kebahasaan berupa kata ganti (pronomina) pada teks eksposisi analitis.
 - (d) Siswa mampu mengidentifikasi ciri kebahasaan berupa kata benda (nomina) pada teks eksposisi analitis.
 - (e) Siswa mampu mengidentifikasi ciri kebahasaan berupa kata sifat (adjektiva) pada teks eksposisi analitis.
 - (f) Siswa mampu mengidentifikasi ciri kebahasaan berupa kata kerja (verba) pada teks eksposisi analitis.
 - (g) Siswa mampu mengidentifikasi ciri kebahasaan berupa kata keterangan (adverbia) pada teks eksposisi analitis.
- (3) Siswa mampu menyusun teks eksposisi analitis dengan memerhatikan isi, struktur, kebahasaan teks eksposisi analitis.
 - (a) Siswa mampu menentukan tema.
 - (b) Siswa mampu menentukan tujuan.
 - (c) Siswa mampu mengumpulkan bahan.
 - (d) Siswa mampu membuat kerangka tulisan.
 - (e) Siswa mampu mengembangkan tulisan.
- b) Peralatan dan kondisi siswa merupakan hal yang sangat penting untuk dianalisis dalam pengembangan media pembelajaran. Peralatan yang ada di MAN 1 Jember telah memadai, seperti LCD yang sangat diperlukan dalam uji

coba media pembelajaran. Selain itu, kondisi siswa juga harus diperhatikan dalam mendesain produk atau media pembelajaran. Siswa kelas X dalam keadaan transisi dari masa SMP, yaitu masa peralihan dari remaja ke dewasa. Siswa SMA kelas X sangat menyukai hal-hal yang baru dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu yang baru. Hal tersebut dapat dijadikan bekal awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Media dibuat dengan berdasar pada pendekatan saintifik, yang mana siswa berusaha menemukan atau menyimpulkan suatu gagasan mengenai materi yang dipelajari sehingga media akan lebih menarik. Selain itu, proses pembelajaran akan menjadi lebih interaktif.

- c) Bahan ajar yang digunakan sudah tercantum dalam media pembelajaran yang dikembangkan yakni meliputi materi menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis. Materi yang diajarkan yaitu mencakup konsep teks eksposisi analitis, struktur teks eksposisi analitis, ciri kebahasaan teks eksposisi analitis, dan langkah-langkah menyusun teks eksposisi analitis.

3) Tahap Pengembangan Materi Pembelajaran

Tahap pengembangan materi merupakan tahap memilih dan mengolah materi yang akan disajikan ke dalam media pembelajaran. Pemilihan materi disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan. Materi yang akan dikembangkan, yaitu konsep teks eksposisi analitis berupa pengertian, struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah menyusun teks eksposisi analitis. Materi-materi tersebut diperoleh dari berbagai sumber, seperti di buku bahasa Indonesia kelas X SMA/MA/SMK/MAK, buku-buku referensi, dan internet. Materi tersebut kemudian diolah dengan proses adaptasi. Selain itu, pengembangan juga dilakukan pada teks dan video yang digunakan sebagai model dalam materi pembelajaran. Berikut penjabaran dari pengembangan materi pembelajaran.

- a) Konsep teks eksposisi analitis, meliputi:
 - (1) Pengertian teks eksposisi analitis
 - (2) Struktur teks eksposisi analitis: tesis, argumentasi, dan penegasan ulang
 - (3) Ciri kebahasaan: kata leksikal (nomina, verba, adjektifa, dan adverbial), kata penghubung (konjungsi), kata imbuhan (afiksasi), dan kata ganti (pronomina).
- b) Teks yang digunakan bertema tentang kenakalan remaja, dengan judul teks “Kenakalan Remaja di Bali” dan “Narkoba Pada Kalangan Remaja”.
- c) Video yang digunakan dalam media pembelajaran ada dua, yaitu video pembacaan pidato dan video langkah-langkah menulis teks eksposisi analitis. Video pertama diambil dari *youtube* yang kemudian diedit untuk menghasilkan durasi lebih pendek dan dikonvert dari *.mp4* ke format *.flv*. Selanjutnya, video kedua dibuat dengan menggunakan aplikasi *powtoon* yang kemudian juga dikonvert ke format *.flv*.

4) Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran berbasis TI dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*. Dalam pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi *macromedia flash 8* diperlukan materi pembelajaran yang sudah dipilih dan diolah untuk diajarkan. Selain itu, aplikasi tersebut juga memerlukan beberapa komponen untuk mendukung tampilan media pembelajaran, yaitu materi gambar, video, musik, *sound effect*, dan audio narasi. Semua komponen tersebut diimport atau dimasukkan ke dalam *software* aplikasi *macromedia flash 8* dengan proporsi yang seimbang baik gambar, video, musik, *sound effect*, dan audio narasi. Berikut dipaparkan proses pembuatan media pembelajaran.

a) Tampilan *Macromedia Flash 8*

Aplikasi *macromedia flash 8* dapat dibuka dengan cara pilih tombol *start*> kemudian pilih *all programs*> lalu pilih *macromedia flash*> terakhir pilih *macromedia flash 8*. Selain itu, untuk membuka tampilan *macromedia flash 8* juga bisa dengan cara klik 2 kali pada tombol *shortcut* di layar *desktop*.



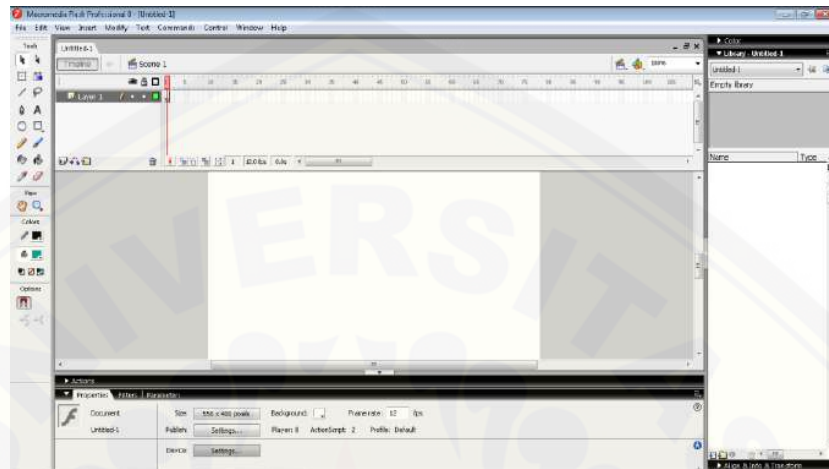
Gambar 3.3 Tampilan Jendela *Macromedia Flash 8*

Berikut tampilan awal setelah membuka jendela *macromedia flash 8*. Selanjutnya pilih menu *flash document* untuk membuat dokumen baru, seperti yang terdapat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.4 Tampilan Awal *Macromedia Flash 8*

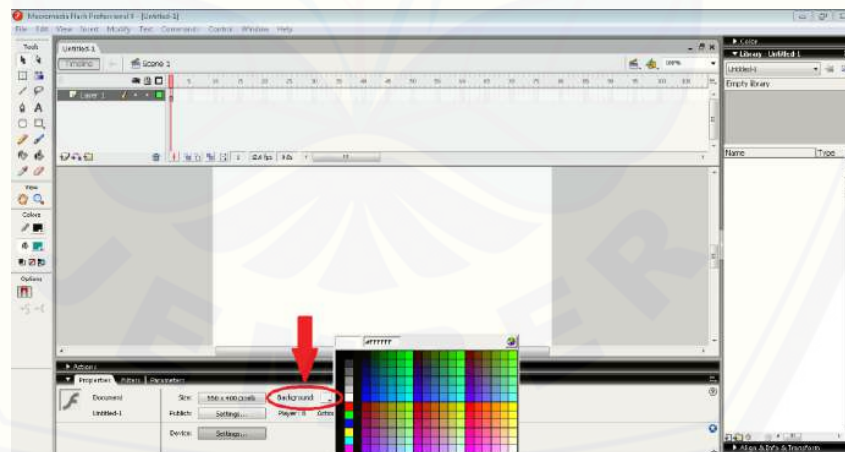
Setelah itu, maka akan muncul tampilan dokumen baru *macromedia flash 8* seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.5 Tampilan Dokumen Baru *Macromedia Flash 8*

b) Mengubah Tampilan *Background* pada *Macromedia Flash 8*

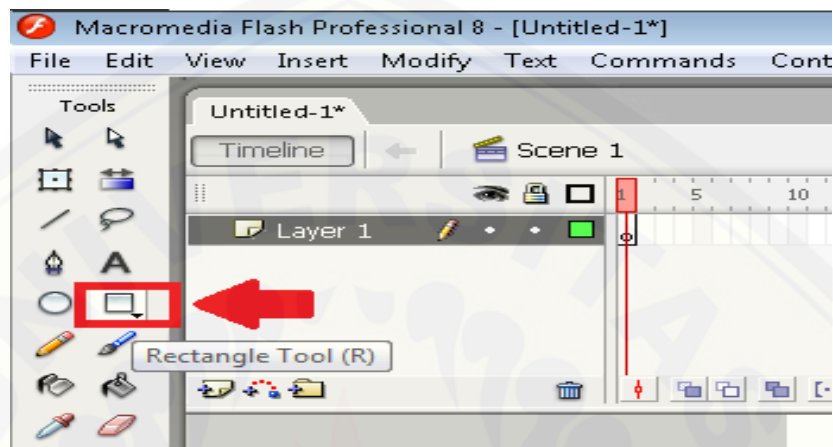
Pilihlah menu pada bagian *propertis* untuk mengubah warna *background macromedia flash 8*.



Gambar 3.6 Mengubah Warna *Background Macromedia Flash 8*

c) Membuat Objek

Pilih menu *rectangle too* (R) pada bagian *tools* untuk membuat objek berupa kotak, seperti pada gambar berikut ini.

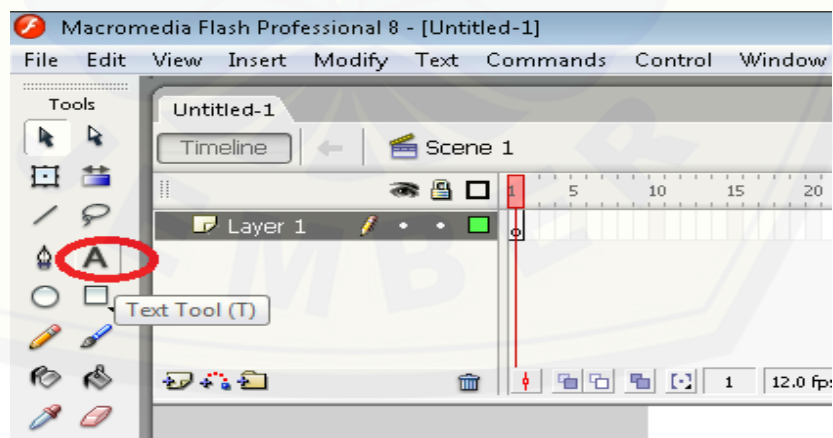


Gambar 3.7 Membuat Objek Kotak (*Rectangle*)

Setelah itu, klik kiri lalu tarik dan jangan dilepas hingga membentuk objek berbentuk kotak pada lembar kerja *macromedia flash 8*.

d) Membuat Teks

Pilih menu *teks tool* (T) pada bagian *tools* untuk membuat teks pada lembar kerja *macromedia flash 8*, seperti pada gambar berikut ini.

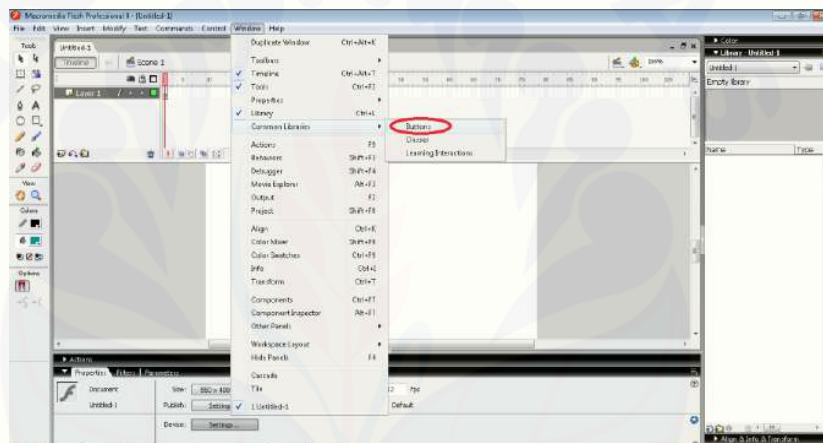


Gambar 3.8 Membuat Teks

Setelah itu, klik kiri pada lembar kerja *macromedia flash 8*, lalu ketik teks yang ingin ditulis.

e) Membuat Tombol Interaktif

Tombol interaktif dapat dibuat dengan dua cara. Cara pertama dibuat secara manual yaitu dengan membuat objek yang akan dibuat tombol terlebih dahulu, bisa dalam bentuk kotak (*rectangle*) atau bulat (*oval*). Cara kedua dibuat dengan cara instan yakni menggunakan tombol yang sudah jadi. Caranya pilih menu *windows*> kemudian pilih *common libraries*> lalu pilih *button*. Perhatikan gambar berikut ini.



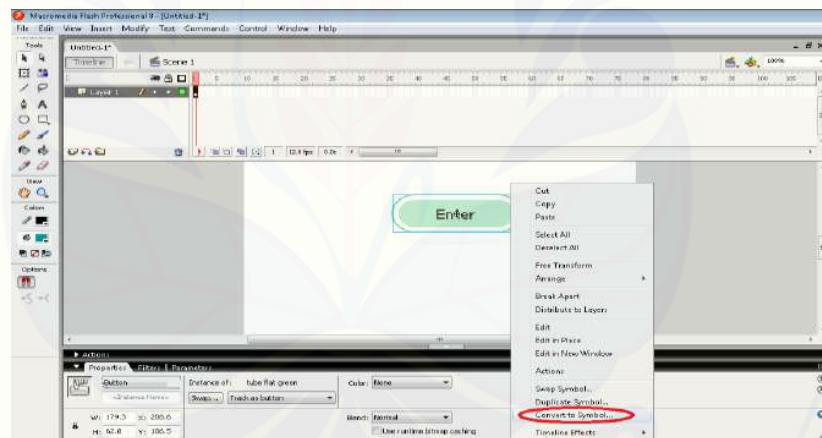
Gambar 3.9 Membuat Tombol

Setelah itu, maka akan muncul tampilan jendela menu *library buttons* seperti pada gambar berikut ini. Selanjutnya pilih tombol yang diinginkan dengan cara klik kiri jangan dilepas tarik ke lembar kerja (*stage*) *macromedia flash 8*.



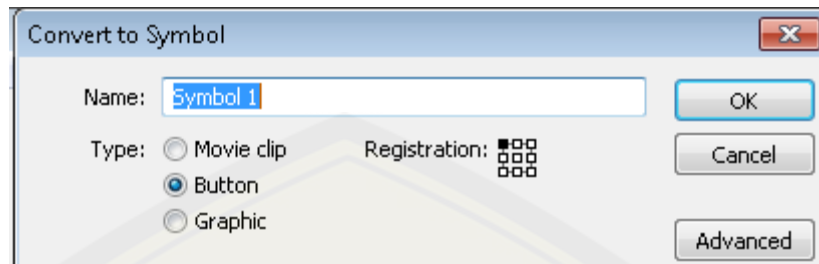
Gambar 3.10 Jendela Menu Tombol (*Library Buttons*)

Setelah membuat tombol, langkah selanjutnya agar tombol yang dibuat dapat menjadi tombol interaktif yaitu aktifkan tombol dengan cara klik kiri pada tombol> lalu klik kanan> pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 3.11 Membuat Tombol Menjadi Simbol (*Convert to Symbol*)

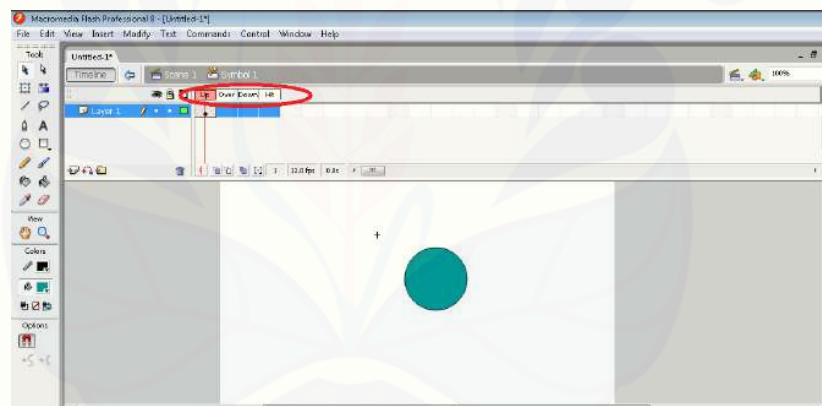
Setelah itu, maka akan muncul jendela menu *Convert to Symbol* seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.12 Jendela Menu *Convert to Symbol*

Setelah muncul menu di atas, pada kolom *name* isi nama tombol dan pada kolom *type* pilih menu *button*, lalu klik *OK*.

Tombol yang sudah dibuat dapat diedit agar dapat menjadi tombol interaktif. Caranya klik kiri dua kali pada tombol. Maka akan muncul tampilan seperti berikut ini.

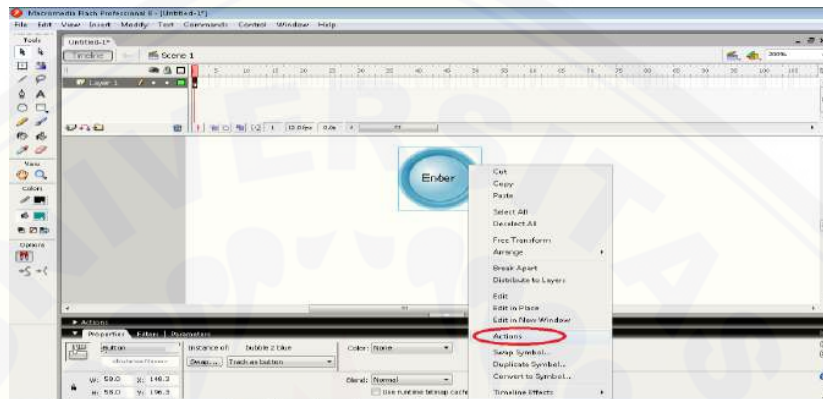


Gambar 3.13 Edit Tombol

Setelah masuk ke dalam tombol, akan muncul 4 pengaturan tombol seperti gambar di atas, yaitu *Up*, *Over*, *Down*, dan *Hit*. *Up* berfungsi untuk menunjukkan tampilan awal sebelum kursor menyentuh tombol, *Over* berfungsi untuk menunjukkan tampilan ketika kursor menyentuh tombol (dapat mengatur warna atau mengubah ukuran tombol), *Down* berfungsi untuk menunjukkan tampilan ketika kursor mengklik tombol (dapat diisi dengan efek suara, mengatur warna, dan mengubah ukuran tombol), dan *Hit* berfungsi membuat tampilan tombol menjadi transparan. Setelah dilakukan

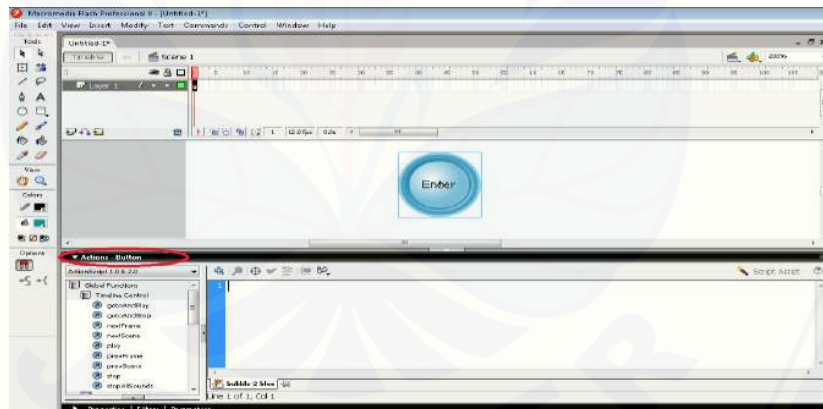
pengaturan, maka selanjutnya dapat keluar dari pengaturan tombol dan kembali ke *scene* awal.

Tombol yang sudah diedit dapat diberi aksi (*action*) dengan klik kanan pada tombol> kemudian pilih *actions*. Perhatikan gambar berikut ini.



Gambar 3.14 Memberi *Action* pada Tombol

Setelah itu, maka akan muncul tampilan seperti pada gambar berikut ini.

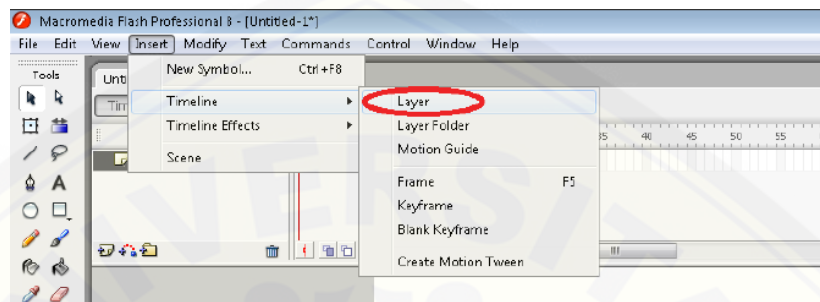


Gambar 3.15 Jendela *Actions*

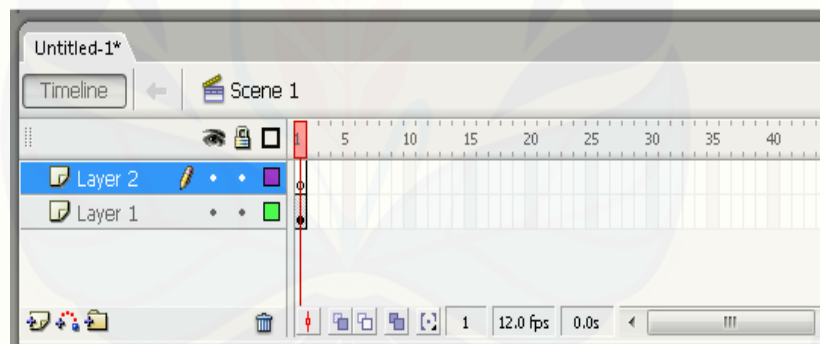
Setelah keluar jendela *action*, selanjutnya dapat diatur dengan menggunakan rumus sesuai aksi yang diinginkan.

f) Membuat *Layer* Baru

Pilih menu *insert*> kemudian pilih *timeline*> lalu pilih *layer*. Perhatikan gambar berikut ini.

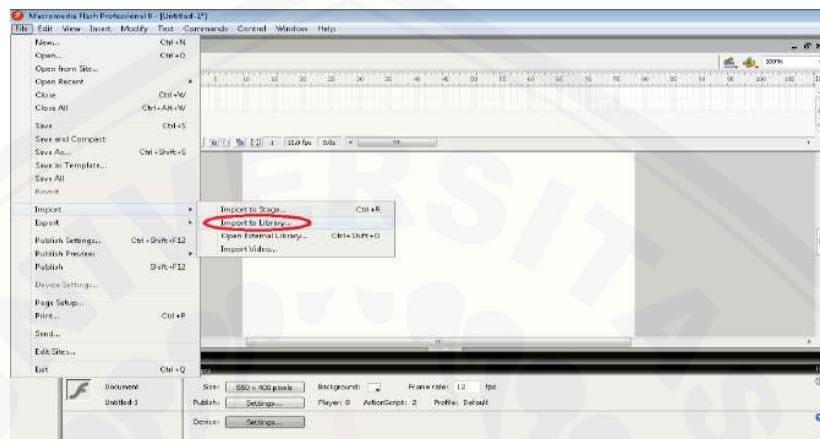
Gambar 3.16 Membuat *Layer* Baru

Setelah itu, maka *layer* akan bertambah dari *layer* 1 bertambah menjadi *layer* 2, dan begitu seterusnya dengan cara yang sama. Seperti pada gambar berikut ini.

Gambar 3.17 *Layer* Baru

g) Memasukkan *Image* (Gambar)

Pilih menu *file*> kemudian pilih *import*> lalu pilih *import to library* seperti pada gambar berikut ini.



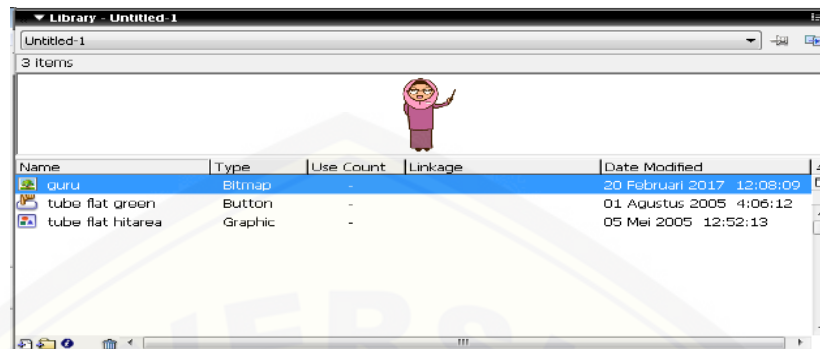
Gambar 3.18 Memasukkan Gambar (*Image*)

Setelah itu, maka akan muncul tampilan jendela *import library* seperti gambar berikut ini. Pilih gambar yang diinginkan lalu tekan *open*.



Gambar 3.19 Jendela *Import Library*

Setelah dilakukan langkah-langkah di atas, maka secara otomatis gambar (*image*) akan masuk ke jendela *library* seperti pada gambar berikut ini.

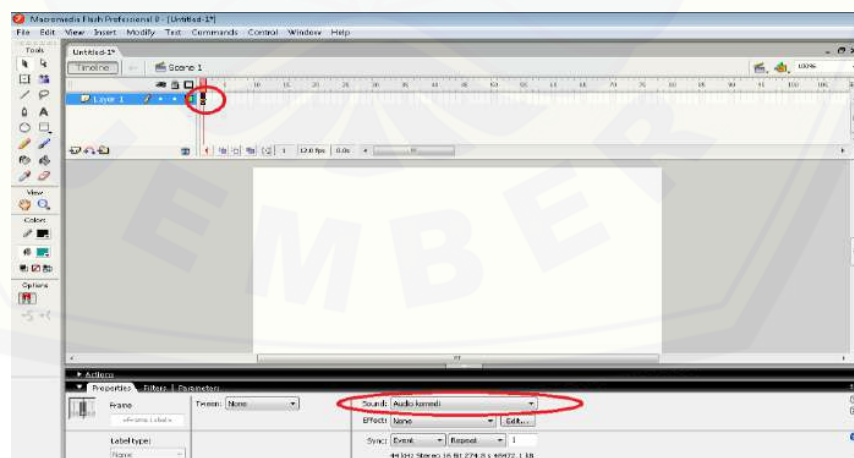


Gambar 3.20 Jendela *Library*

Berikutnya, tarik gambar (*drag*) gambar dari *library* ke lembar kerja *flash*.

h) Memasukkan Musik dan Audio Narasi

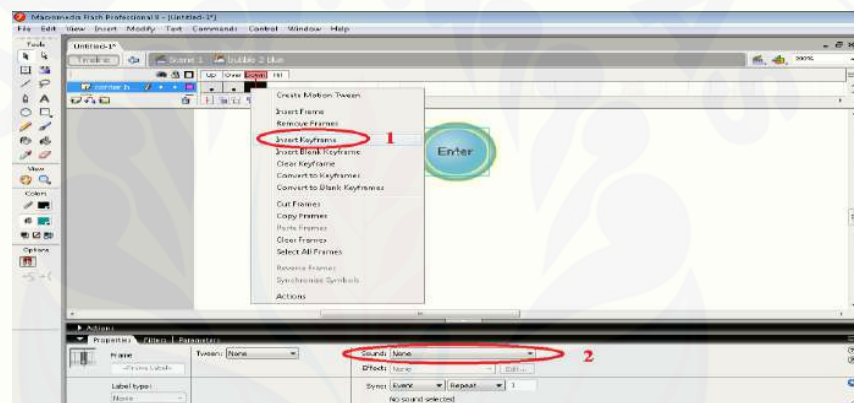
Cara untuk memasukkan musik dan audio narasi hampir sama dengan memasukkan gambar yaitu pilih menu *file*> kemudian pilih *import*> lalu pilih *import to library*. Selanjutnya akan muncul jendela *import library*, pilih musik atau audio yang akan diimport, lalu tekan *open*. Dengan catatan ekstensi *file* musik atau audio yaitu *.wav*, agar dapat diimport ke dalam *flash*. Setelah itu, file musik akan langsung masuk ke jendela *library*. Aktifkan *frame* yang akan diberi musik atau audio> lalu pilih musik pada bagian *sound* di menu *propertis* seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 3.21 Memasukkan Musik dan Audio

i) Memasukkan *Sound Effect* (Efek Suara)

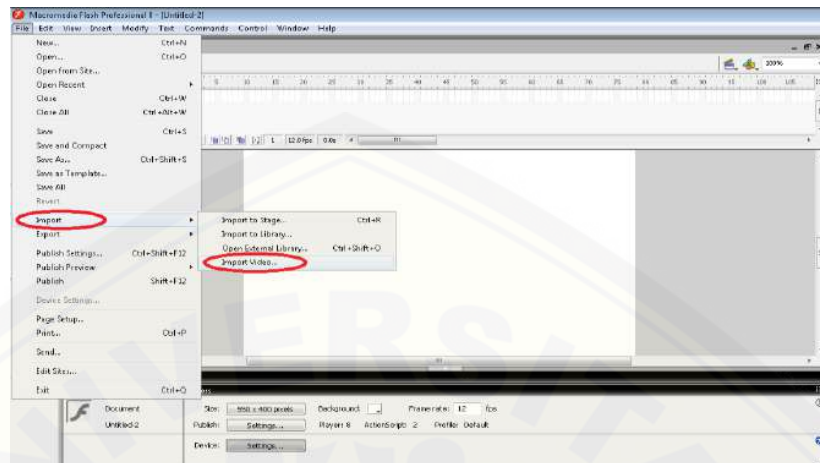
Sound effect (efek suara) dalam flash biasanya digunakan pada tombol maupun *movie clip*. Memasukkan *sound effect* pada tombol atau *movie clip* dapat dilakukan dengan cara yang sama, yaitu aktifkan salah satu komponen yang ingin diberi efek suara, misalnya tombol. Setelah tombol diaktifkan, klik kiri 2 kali pada tombol> maka akan masuk ke dalam pengaturan tombol> setelah itu, lalu klik kanan pada bagian *Down*> pilih *insert keyframe*> lalu pilih *sound effect* yang diinginkan yang mana sebelumnya sudah diimport ke dalam *library*. Perhatikan gambar berikut ini.



Gambar 3.22 Memberi *Sound Effect* (Efek Suara) pada Tombol

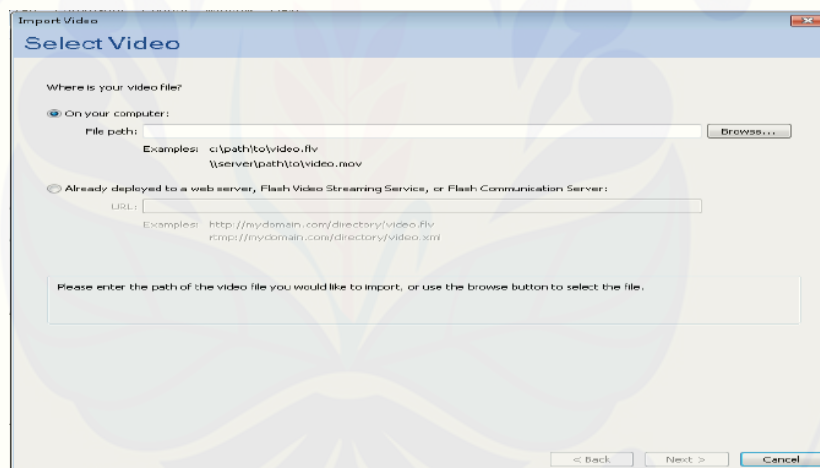
j) Memasukkan Video

Video dimasukkan ke dalam aplikasi *flash* dengan cara pilih menu *file* di *menu bar*> kemudian pilih *import*> lalu pilih menu *import video*. Perhatikan gambar berikut ini.



Gambar 3.23 Import Video

Setelah itu, maka akan muncul tampilan seperti berikut ini.



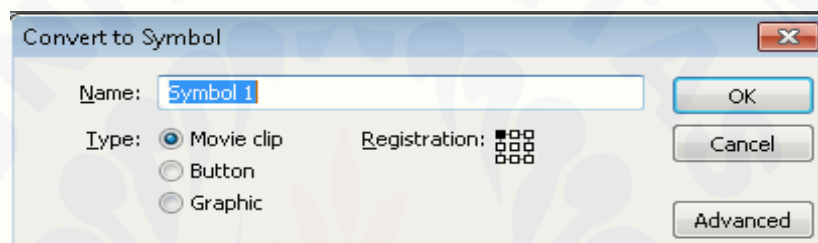
Gambar 3.24 Memilih Video

Masukkan video dengan menekan tombol *browse*. Pilih video dengan format *flv* agar bisa diimport ke dalam *macromedia flash 8*. Jika video masih dalam format lain, bisa dikonvert terlebih dahulu ke dalam format *flv* dengan bantuan aplikasi *format factory* atau juga bisa dengan aplikasi *freemake video converter* agar kualitas video bagus dan tidak berubah. Setelah itu, tekan tombol *next>* lalu akan muncul tampilan jendela *deployment*, pilih *stream from flash video streaming service*, lalu tekan tombol *next>* setelah itu, akan

muncul jendela skinning, pilih model tampilan video, lalu tekan next> terakhir tekan tombol *finish*.

k) Membuat *Movie Clip* (Animasi)

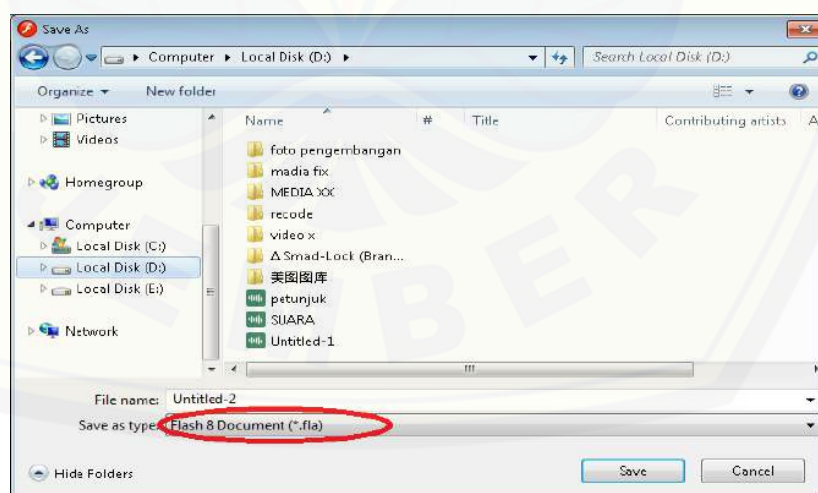
Cara membuat animasi dengan *move clip* hampir sama dengan membuat tombol. Buatlah objek terlebih dahulu atau dapat juga dengan mengimport objek ke dalam *library*. Setelah itu, pilih objek> lalu klik kanan> pilih *convert to symbol*> lalu pilih *movie clip*> kemudian tekan *OK*. Perhatikan gambar berikut ini.



Gambar 3.25 *Convert to Symbol (Movie Clip)*

l) Menyimpan *File Media Pembelajaran*

Pilih menu *file* di menu *bar*> kemudian pilih *save as*> maka akan muncul tampilan seperti pada gambar berikut ini.

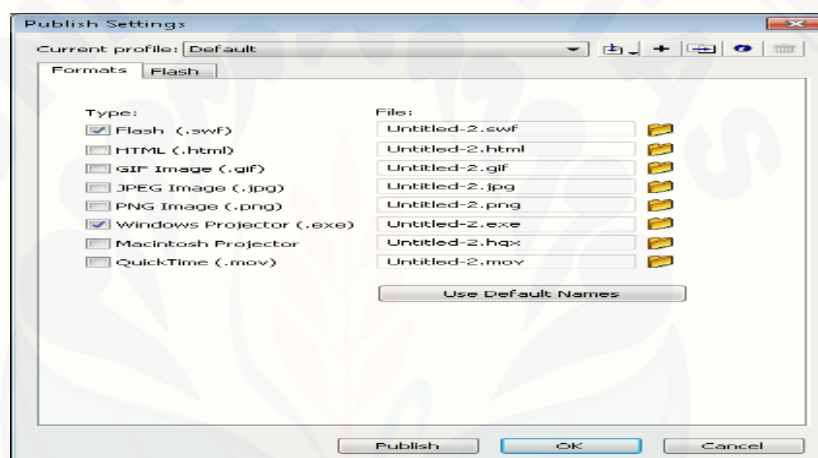


Gambar 3.26 Menyimpan *File* di *Macromedia Flash 8*

Pada bagian *save as type*, pilih *flash 8 document (*.fla)*, kemudian ganti nama *file* di bagian *file name* sesuai yang diinginkan. Setelah itu, tekan *save*.

m) *Memublish* Media ke dalam Format *.swf* dan *.exe*

File media yang sudah selesai dikerjakan dapat dipublish ke dalam berbagai format *ekstensi*. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini *dipublish* ke dalam dua tipe format, yaitu *.swf* dan *.exe*. Sebelum dilakukan proses *publishing*, lakukan pengaturan terlebih dahulu di *publish setting* seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 3.27 *Publish Setting*

Setelah dilakukan pengaturan *publish*, selanjutnya tekan *OK* atau langsung tekan tombol *publish*, lalu tunggu hingga proses *publish* selesai.

5) Validasi Media Pembelajaran

Validasi media pembelajaran adalah kegiatan menilai produk oleh validator sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan untuk diimplementasikan berdasarkan aspek isi/materi, bahasa, pembelajaran, dan kegrafikan. Validasi dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari validasi ahli dan praktisi, berikut penjabarannya.

a) Validasi Ahli

Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan peningkatan kualitas media pembelajaran. Validasi ahli terbagi atas dua orang validator, yakni (1) validator ahli pembelajaran merupakan pakar dalam bidang pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan kualifikasi pendidikan yang dimiliki serta kajian-kajian penelitian yang pernah dilakukan dan (2) validator ahli media pembelajaran merupakan pakar dalam bidang teknologi informasi. Hal ini dibuktikan dengan kualifikasi pendidikan dan kajian-kajian penelitian yang pernah dilakukan.

b) Validasi Praktisi

Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan peningkatan kualitas media pembelajaran. Validator ahli praktisi adalah guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia kelas X SMA.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka berikut akan dijelaskan validator dalam pengembangan media pembelajaran ini.

Tabel 3.1 Validator Media Pembelajaran

Validator	Penjelasan
Ahli pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia	Memiliki kualifikasi dalam bidang PBSI yang dibuktikan dengan riwayat pendidikan juga dari penelitian-penelitian yang pernah dilakukan dan memiliki strata pendidikan minimal S2.
Ahli media pembelajaran	Memiliki kualifikasi dalam bidang media pembelajaran yang dibuktikan dengan riwayat pendidikan juga dari penelitian-penelitian yang pernah dilakukan dan memiliki strata pendidikan minimal S2.
Validator praktisi	Guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia kelas X SMA dan memiliki riwayat pendidikan yang sesuai dengan bidang yang diampu.

6) Uji Coba dan Revisi Produk

Setelah produk atau media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan, maka selanjutnya media pembelajaran akan diuji cobakan di kelas. Kegiatan ini, selain untuk uji coba produk juga untuk memperoleh informasi berupa respon siswa terhadap media pembelajaran yang disajikan. Hal ini dilakukan dengan memberikan angket yang akan diisi oleh siswa. Hasil dari kegiatan uji coba selanjutnya akan dilakukan revisi terhadap media pembelajaran, agar media menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

3.3 Data dan Sumber Data

3.3.1 Data

Data dalam penelitian ini meliputi dua kategori, yaitu data verbal dan data numeral.. Data verbal meliputi: (1) catatan hasil observasi; (2) dokumen salinan kurikulum 2013 yang berisi rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar bahasa Indonesia; dan (3) dokumen-dokumen yang memuat konsep teks eksposisi analitis dan pendekatan saintifik. Data numeral berupa (1) hasil kuantifikasi terhadap validitas media pembelajaran oleh validator ahli dan validator praktisi (guru), (2) hasil penghitungan angket respon siswa kelas X SMA yang dijadikan subjek uji coba terhadap media pembelajaran, dan (3) hasil kuantifikasi terhadap nilai hasil evaluasi belajar siswa.. Berikut perincian data berkaitan dengan rumusan masalah yang diangkat.

Tabel 3.2 Data

No.	Rumusan Masalah	Data Verbal	Data Numeral
1.	Profil media pembelajaran	Dokumen salinan kurikulum 2013 yang berisi peraturan menteri terkait kompetensi inti dan kompetensi dasar bahasa Indonesia, dokumen-dokumen yang memuat konsep teks eksposisi dan pendekatan saintifik, teks eksposisi yang dijadikan teks model, dan prototipe media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dengan <i>macromedia flash 8</i>	-
2.	Validitas media pembelajaran	Saran-saran dari validator ahli dan validator praktisi	Hasil kuantifikasi terhadap lembar validasi yang diberikan kepada validator ahli dan validator praktisi
3.	Struktur penyajian media pembelajaran	Prototipe media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik dengan <i>macromedia flash 8</i>	-
4.	Respon siswa terhadap media pembelajaran	Catatan hasil observasi dan saran-saran dari uji coba lapangan (siswa).	Hasil kuantifikasi terhadap angket yang diberikan kepada siswa kelas X SMA
5.	Hasil belajar siswa	-	Hasil kuantifikasi terhadap nilai hasil evaluasi belajar siswa

3.3.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah (1) guru bahasa dan sastra Indonesia sebagai objek observasi, (2) siswa kelas X SMA, (3) dokumen salinan kurikulum, (3) dokumen-dokumen yang memuat konsep teks eksposisi, (4) aplikasi *macromedia flash 8* sebagai aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran, (5) validator ahli (ahli pembelajaran bahasa dan sastra Inonesia, ahli kebahasaan, dan ahli media teknologi informasi) dan praktisi (guru bahasa dan sastra Indonesia). Berikut perincian sumber data berdasarkan rumusan masalah yang diangkat.

Tabel 3.3 Sumber Data

No.	Rumusan Masalah	Sumber data
1.	Profil media pembelajaran	Dokumen salinan kurikulum, dokumen-dokumen yang memuat konsep teks eksposisi, dan aplikasi <i>macromedia flash 8</i>
2.	Validitas media pembelajaran	Validator ahli (ahli pembelajaran bahasa dan sastra Inonesia, ahli kebahasaan, dan ahli media teknologi informai) dan praktisi (guru bahasa dan sastra Indonesia)
3.	Struktur penyajian media pembelajaran	Aplikasi <i>macromedia flash 8</i>
4.	Respon siswa terhadap media pembelajaran	Siswa kelas X SMA
5.	Hasil belajar siswa	Siswa kelas X SMA

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan inti dari sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan angket. Berikut penjelasan dari ketiga teknik tersebut.

3.4.1 Observasi

Observasi digunakan untuk melihat penerapan media pembelajaran di kelas yaitu data berupa respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sukmadinata (2015:220), bahwa observasi merupakan cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, terdapat dua tahap kegiatan observasi, yaitu studi pendahuluan dan observasi untuk memperoleh data. Observasi tahap pertama dilakukan pada beberapa guru bahasa Indonesia untuk menemukan permasalahan dan potensi yang akan diteliti, dalam hal ini permasalahan dan potensi terkait media pembelajaran. Selanjutnya, observasi tahap kedua dilakukan pada saat uji coba media pembelajaran di kelas. Kegiatan ini, dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Observasi dilakukan dengan cara mencatat hasil pengamatan sesuai dengan pedoman observasi yang sudah dibuat.

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan “teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik” (Sukmadinata, 2015:221). Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, yakni data berupa (1) naskah peraturan menteri yang berisi rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran teks eksposisi dalam kurikulum 2013, (2) buku-buku yang memuat konsep-konsep teks eksposisi, pendekatan saintifik, dan aplikasi *macromedia flash 8*, serta (3) tutorial penggunaan aplikasi *macromedia flash 8*.

3.4.3 Angket

Teknik pengumpulan data dengan angket merupakan suatu teknik dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2011:199). Angket diberikan kepada guru sebagai praktisi dan siswa sebagai subjek uji coba. Teknik ini digunakan untuk (1) mengetahui respon siswa terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan, dan (2) dasar merevisi media pembelajaran.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua model analisis yaitu analisis data verbal dan data numeral. Analisis data verbal diperoleh dari hasil kegiatan observasi dan komentar yang tertulis dalam lembar validasi produk media pembelajaran. Analisis data ini dilakukan dengan cara mencatat poin-poin hasil kegiatan observasi dan komentar yang terdapat dalam lembar validasi. Setelah itu, poin-poin tersebut dievaluasi untuk dijadikan acuan dalam merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Selanjutnya, analisis data numeral diperoleh dari lembar validasi ahli, lembar validasi praktisi, dan angket uji coba. Untuk analisis data numeral digunakan analisis kuantitatif. Data yang diperoleh dari lembar validasi dan angket uji coba dianalisis dengan menggunakan rumus konversi tingkat skala 4 milik Arikunto (1996:244) berikut ini.

- a. Rumus untuk mengolah data per *item*

$$P_i = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P_i = Persentase kelayakan per *item*

X = Jawaban responden dalam satu *item*

X_i = Nilai maksimum dalam satu *item*

- b. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan *item*

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan produk

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh *item*

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan skor maksimum per *item*

Nilai persentase (P) keseluruhan kemudian diinterpretasikan. Berikut ini adalah pedoman interpretasi beserta kriterianya.

Tabel 3.4 Analisis dan Kualifikasi Produk

Persentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
85%-100%	Sangat layak	Implementasi
75%-84%	Layak	Implementasi
55%-74%	Cukup layak	Revisi
<55%	Kurang layak	Diganti

Keterangan :

- (1) Dalam rentang persentase 85% — 100%, media pembelajaran tergolong kualifikasi sangat layak dan dapat diimplementasikan.
- (2) Dalam rentang persentase 75% < 85%, media pembelajaran tergolong kualifikasi layak dan dapat diimplementasikan
- (3) Dalam rentang persentase 55% < 75%, media pembelajaran tergolong kualifikasi cukup layak dan harus direvisi.
- (4) Dalam rentang persentase <55%, media pembelajaran tergolong kualifikasi kurang layak dan harus diganti.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian, dalam hal ini instrumen untuk penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini digunakan dua instrumen yaitu instrumen utama dan instrumen

pendukung. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, sedangkan instrumen pendukungnya yaitu meliputi pedoman observasi, *storyboard* media pembelajaran, aplikasi *macromedia flash 8*, lembar validasi, angket uji coba, dan lembar latihan soal. Pedoman observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi pada tahap melakukan analisis produk yang akan dikembangkan. *Storyboard* media pembelajaran berupa sketsa yang disusun untuk mengembangkan media pembelajaran. Aplikasi *macromedia flash 8* yaitu program aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Lembar validasi terdiri atas dua model, yaitu: (1) lembar validasi ahli, dan (2) lembar validasi praktisi. Angket uji coba diperuntukkan siswa kelas X SMA. Kategori instrumen penelitian berkaitan dengan rumusan masalah dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.5 Kategori Instrumen Pengumpulan Data

No.	Rumusan Masalah	Instrumen Pengumpulan Data	
		Instrumen Utama	Instrumen Pendukung
1.	Profil media pembelajaran	Peneliti sendiri	Aplikasi <i>macromedia flash 8</i> dan <i>storyboard</i> media pembelajaran
2.	Validitas media pembelajaran		Lembar validasi
3.	Struktur penyajian media pembelajaran		Aplikasi <i>macromedia flash 8</i>
4.	Respon siswa terhadap media pembelajaran		Angket uji coba produk media pembelajaran
5.	Hasil belajar siswa		Lembar latihan soal uji coba media pembelajaran

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan meliputi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan meliputi:

1) Pemilihan dan Penetapan Judul

Tahap ini peneliti menentukan penelitian apa yang akan dilakukan, yaitu menggali dan menemukan kekurangan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran teks eksposisi. Selain itu, melihat potensi perkembangan teknologi saat ini sebagai suatu kebutuhan di berbagai bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan serta tuntutan kurikulum 2013 yaitu penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran yang kurang maksimal. Ketiga temuan tersebut diangkat dan ditetapkan sebagai judul penelitian. Setelah judul ditemukan, judul tersebut dikonsultasikan kepada pembimbing yang telah ditetapkan oleh kombi.

2) Pengumpulan Informasi

Tahap ini peneliti melakukan proses pengumpulan informasi berupa observasi kepada beberapa guru Bahasa Indonesia di MAN 1 Jember terkait media pembelajaran yang digunakan. Pengumpulan informasi ini berguna untuk analisis kebutuhan agar produk yang dikembangkan tepat.

3) Penentuan Tinjauan Pustaka

Tahap ini peneliti mencari buku-buku atau sumber pustaka yang relevan dan sesuai dengan masalah penelitian yang dapat menjadi tambahan informasi mengenai data penelitian.

4) Penyusunan Rancangan Penelitian

Tahap ini peneliti menyusun rancangan penelitian yang berupa latar belakang, rumusan masalah, kajian pustaka, dan metode penelitian yang digunakan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan meliputi:

2) Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data ini dilakukan oleh peneliti sejak judul penelitian mendapatkan persetujuan dari Dosen Pembimbing.

3) Penganalisan Data

Tahap penganalisan data dilakukan peneliti sejak proposal penelitian mendapatkan persetujuan dari Dosen Pembimbing dan selesai diseminarkan.

4) Penyimpulan Hasil Penelitian

Tahap penyimpulan hasil penelitian dilakukan setelah selesai menganalisis data dan secara rutin dikonsultasikan pada Dosen Pembimbing.

c. Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan meliputi:

1) Penyusunan Laporan Penelitian

Tahap penyusunan laporan penelitian bertujuan untuk mengomunikasikan tujuan dan hasil penelitian yang dilakukan.

2) Perivisian Laporan Penelitian

Tahap perevisian penelitian dilakukan untuk memperbaiki atau mengedit laporan penelitian sebelum diuji dan dijilid.

3) Penyusunan Jurnal Penelitian

Tahap penyusunan jurnal penelitian yaitu dilakukan setelah revisi laporan penelitian yang telah selesai diuji oleh Dosen pembahas.

4) Penggandaan Laporan Penelitian.

Tahap penggandaan laporan penelitian dilakukan setelah laporan penelitian selesai diuji dan mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan dosen pembahas.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan hasil dan pembahasan dalam penelitian pengembangan, yaitu: (1) profil media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA, (2) validitas media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA, (3) Struktur penyajian media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA, (4) respon siswa kelas X SMA terhadap media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*, dan (5) hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*.

4.1 Profil Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video dari hasil rekayasa animasi *macromedia flash 8* yang berisi beberapa bagian, yaitu: (a) bagian awal terdiri dari salam pembuka dan apersepsi; (b) bagian inti berupa menu pembelajaran, yaitu meliputi: (1) kompetensi inti dan kompetensi dasar, (2) tujuan pembelajaran, (3) indikator pembelajaran, (4) materi pembelajaran yang disajikan dalam format kegiatan terintegrasi menggunakan pendekatan saintifik, yaitu meliputi: pemahaman konsep, struktur, ciri kebahasaan, langkah-langkah menyusun teks eskposisi analitis, dan latihan-latihan, (5) daftar referensi, dan (6) profil penyusun; serta (c) bagian akhir berisi tampilan salam penutup. Media ini juga dilengkapi dengan musik latar belakang (*backsound*) yang disajikan secara proporsional tanpa mengganggu proses pembelajaran. Selain *backsound*, gambar juga disajikan dalam media pembelajaran ini dengan berbagai fungsi, yaitu sebagai *background*, model, dan hiasan. Pewarnaan



media pembelajaran menggunakan tema dengan nuansa warna biru *tosca* dan ungu tua. Berikut dipaparkan profil dari produk media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA.

4.1.1 Bagian Awal

Bagian ini terdiri dari tampilan awal dan apersepsi. Tampilan awal yaitu animasi tulisan salam pembuka media pembelajaran, sedangkan apersepsi merupakan kegiatan pendahuluan untuk mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari. Contoh profil bagian awal media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 1 (satu) sampai dengan 7 (tujuh) sebagaimana terlampir. Latar belakang (*background*) yang digunakan pada tampilan awal media pembelajaran yaitu berupa gambar sketsa yang ditampilkan secara transparan dengan menyesuaikan tema materi yang akan dipelajari. Tampilan awal atau salam pembuka dimulai dengan animasi munculnya tulisan “MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X SMA”, dilanjutkan dengan munculnya gambar logo Universitas Jember dan identitas penyusun. Setelah itu, terdapat tombol **LANJUT** di pojok kanan bawah untuk membuka *slide* berikutnya. Setelah menekan tombol **LANJUT** pada tampilan awal, maka akan terbuka *slide* apersepsi. Contoh profil tampilan awal atau salam pembuka media pembelajaran teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1 Profil Awal Media Pembelajaran

Bagian awal setelah salam pembuka yaitu berupa apersepsi. Apersepsi dimulai dengan pemutaran video pembacaan pidato yang digunakan untuk mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi teks eksposisi analitis yang akan dipelajari. Video pada *slide* apersepsi ini dilengkapi dengan tombol kontrol yaitu berupa tombol putar, pause, stop, dan pengatur volume. Selain itu, terdapat tombol  (lanjut) yang digunakan untuk membuka *slide* berikutnya dan tombol  (kembali) untuk kembali ke *slide* sebelumnya. Setelah pemutaran video, apersepsi dalam media pembelajaran dilanjutkan dengan pertanyaan terkait isi video. Kemudian *slide* berikutnya berisi pertanyaan terkait teks yang dibacakan pembaca pidato dalam video, yaitu “Teks pidato dalam video termasuk teks sastra ataukah non sastra?”. Pertanyaan tersebut digunakan untuk membangun pengetahuan awal siswa tentang teks yang akan dipelajari. Siswa menjawab pertanyaan dengan jawaban yang mengarah pada teks non sastra (ilmiah). *Slide* selanjutnya pertanyaan tentang jenis teks yang digunakan dalam pembacaan pidato. Dalam *slide* ini disajikan beberapa pilihan jenis teks beserta gambar ilustrasinya. Teks-teks tersebut yaitu teks observasi, argumentasi, narasi, deskripsi, dan eksposisi. Setelah siswa berhasil menjawab pertanyaan, maka kegiatan apersepsi diakhiri dengan ditampilkannya jawaban mengenai jenis teks yang benar atau yang akan dipelajari. Contoh profil apersepsi dalam media pembelajaran teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.2 dan 4.3 berikut ini.



Gambar 4.2 Tampilan Video dalam Kegiatan Apersepsi



Gambar 4.3 Profil Kegiatan Apersepsi

4.1.2 Bagian Inti

Bagian ini merupakan menu utama dalam media pembelajaran, yaitu berisi tampilan judul dan menu pembelajaran. Tampilan judul dan menu media pembelajaran merupakan bagian setelah bagian awal media pembelajaran, sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya. *Background* yang digunakan pada bagian ini yaitu gambar dengan warna yang selaras dengan tema media pembelajaran. Pada *slide* menu utama yaitu dimulai dengan animasi keluarnya tulisan judul dari atas dan diikuti dengan keluarnya tombol-tombol menu pembelajaran (KI-KD, indikator, tujuan, materi, referensi, dan profil) dari bawah secara satu per satu. Setelah itu, akan keluar tulisan pengantar dari samping kanan, diikuti dengan keluarnya logo serta identitas FKIP Universitas Jember dari bawah. Contoh tampilan menu utama pada bagian inti media pembelajaran teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini.

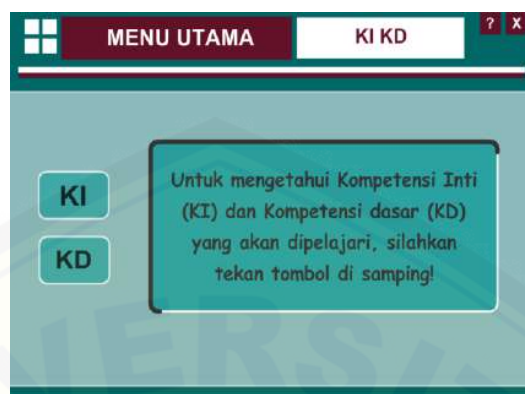


Gambar 4.4 Profil Menu Utama Media Pembelajaran

Menu media pembelajaran berupa tombol interaktif yang dapat digunakan untuk membuka menu yang dipilih. Menu-menu tersebut yaitu: (a) KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar), (b) tujuan pembelajaran, (c) indikator pembelajaran, (d) materi pembelajaran yang disajikan dalam format kegiatan terintegrasi menggunakan pendekatan saintifik, yaitu meliputi: pemahaman konsep, struktur, ciri kebahasaan, langkah-langkah menyusun teks eskposisi analitis, dan latihan-latihan, (e) daftar referensi, serta (f) profil penyusun. Berikut penjabaran dari menu-menu tersebut.

a. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

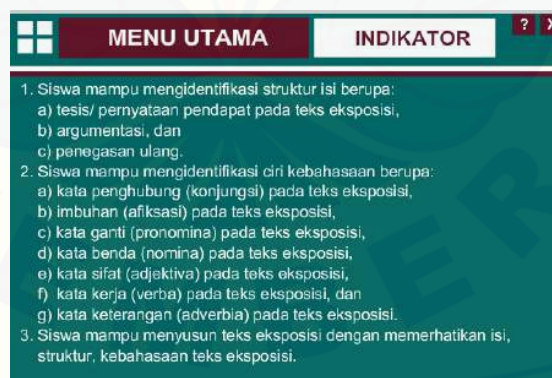
Bagian ini termasuk dalam bagian inti media pembelajaran. Tampilan ini akan muncul apabila menekan tombol **KI KD** (KI-KD) pada bagian menu utama. *Slide* ini berupa tampilan tombol KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar) beserta kalimat pengantar yang ditampilkan dalam bentuk tulisan dan audio. Pada bagian atas terdapat tombol **MENU UTAMA** (menu utama), petunjuk (?), keluar (X), dan judul *slide*. Kompetensi inti dan kompetensi dasar akan terbuka jika menekan tombol **KI** (KI) atau **KD** (KD) dalam *slide*. Contoh profil menu KI dan KD dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut ini.



Gambar 4.5 Profil KI-KD

b. Indikator Pembelajaran

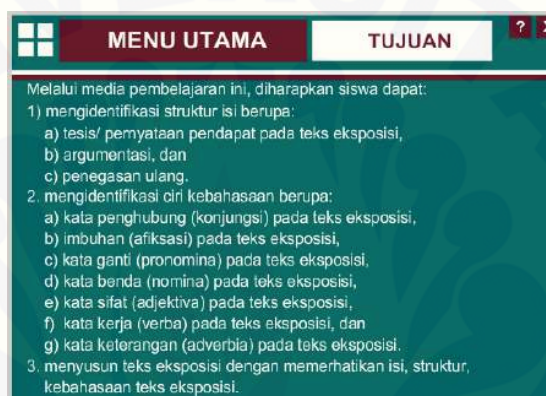
Bagian ini berisi indikator pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis. *Slide* ini akan terbuka jika menekan tombol **INDIKATOR** (indikator) pada bagian menu utama. Pada *slide* ini juga terdapat beberapa komponen, yaitu tombol **MENU UTAMA** (menu utama) untuk kembali ke menu utama, judul *slide*, tombol petunjuk (?), dan tombol keluar (X). Contoh profil menu indikator dalam media pembelajaran teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut ini.



Gambar 4.6 Profil Indikator Pembelajaran

c. Tujuan Pembelajaran

Bagian ini berisi tujuan pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis. Tampilan *slide* ini tidak jauh berbeda dengan *slide* indikator, yaitu terdapat tombol menu utama untuk kembali ke menu utama, judul *slide*, tombol petunjuk (?), dan tombol keluar (X). Contoh profil menu tujuan dalam media pembelajaran teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut ini.



Gambar 4.7 Profil Tujuan Pembelajaran

d. Materi Pembelajaran

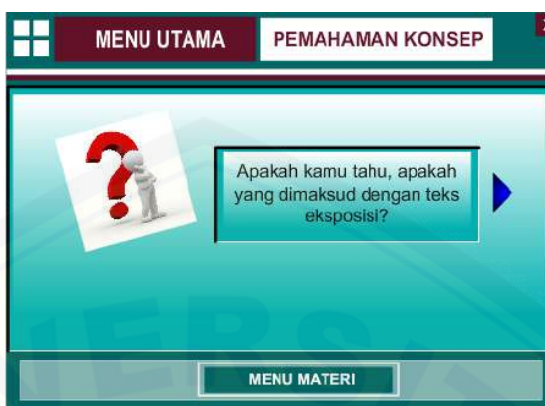
Menu materi ini disajikan dalam bentuk tombol dengan format kegiatan pembelajaran terintegrasi menggunakan pendekatan saintifik, yaitu meliputi: (1) pemahaman konsep, (2) struktur, (3) ciri kebahasaan, (4) latihan, dan (5) langkah-langkah menyusun teks eksposisi analitis. Tombol-tombol tersebut disusun secara berurutan pada bagian sebelah kanan *slide* dan di sebelah kiri terdapat petunjuk untuk membuka setiap *slide* materi. Contoh profil menu materi dalam media pembelajaran teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut ini.



Gambar 4.8 Profil Menu Materi

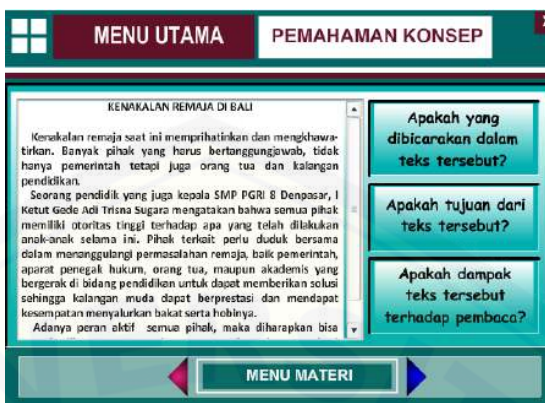
1) Pemahaman Konsep

Bagian ini terdiri dari beberapa *slide*. Setiap *slide* berisi kegiatan pembelajaran yang ditujukan kepada siswa agar memperoleh pemahaman terhadap konsep teks eksposisi analitis, yaitu berupa pengertian teks eksposisi analitis. Untuk memahami konsep teks eksposisi analitis, maka siswa disajikan pertanyaan terlebih dahulu terkait pengertian teks eksposisi analitis. Tampilan *slide* pertama dalam menu pemahaman konsep yaitu terdiri dari tombol **MENU UTAMA** (menu utama) untuk kembali ke bagian menu utama, judul *slide*, tombol keluar (X), tulisan berupa pertanyaan, gambar ilustrasi, tombol **▶** (lanjut) untuk membuka *slide* berikutnya, dan tombol **MENU MATERI** (menu materi) untuk kembali ke bagian menu materi. Contoh profil *slide* pertama pada menu pemahaman konsep dalam media pembelajaran teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut ini.




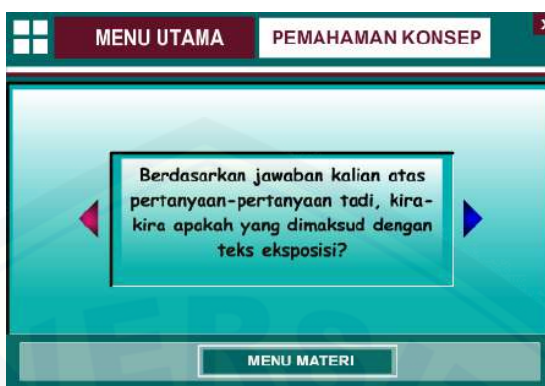
Gambar 4.9 Pertanyaan dalam Menu Pemahaman Konsep

Slide selanjutnya siswa disajikan contoh teks eksposisi analitis yang dilengkapi dengan fungsi *scroll* untuk dapat menampilkan teks secara utuh. Selain itu, di samping teks terdapat tiga buah pertanyaan yang digunakan untuk membantu mengarahkan siswa agar dapat memahami konsep teks eksposisi analitis dengan cara bernalar berdasarkan jawaban dari pertanyaan yang disajikan. Komponen *slide* yaitu terdiri dari tombol **MENU UTAMA** (menu utama) untuk kembali ke bagian menu utama, judul *slide*, tombol keluar (X), teks, pertanyaan, tombol **▶** (lanjut) untuk membuka *slide* berikutnya, tombol **◀** (kembali) untuk membuka *slide* sebelumnya, dan tombol **MENU MATERI** (menu materi) untuk kembali ke bagian menu materi. Contoh profil *slide* ketiga pada menu pemahaman konsep dalam media pembelajaran teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.10 berikut ini.



Gambar 4.10 Teks Model dalam Menu Pemahaman Konsep

Berdasarkan jawaban siswa atas pertanyaan terkait teks pada *slide* sebelumnya, maka selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk mencoba menyimpulkan sendiri pengertian teks eksposisi analitis sesuai dengan pemahamannya. Setelah itu, jawaban siswa dicocokkan dengan konsep teks eksposisi analitis pada *slide* berikutnya. Tampilan pada *slide* ini juga tidak jauh berbeda dengan *slide* sebelumnya, sedangkan pada *slide* terakhir dalam menu pemahaman konsep terdiri dari beberapa komponen, yaitu pengertian teks eksposisi analitis, judul *slide*, gambar animasi guru dan lampu, serta beberapa tombol interaktif seperti tombol **MENU UTAMA** (menu utama) untuk kembali ke bagian menu utama, tombol keluar (X), tombol  (kembali) untuk membuka *slide* sebelumnya, dan tombol **MENU MATERI** (menu materi) untuk kembali ke menu materi. Contoh profil pada *slide* keempat dan terakhir dalam menu pemahaman konsep dapat dilihat pada gambar 4.11 dan 4.12 berikut ini.







Gambar 4.11 Pertanyaan dalam Menu Pemahaman Konsep

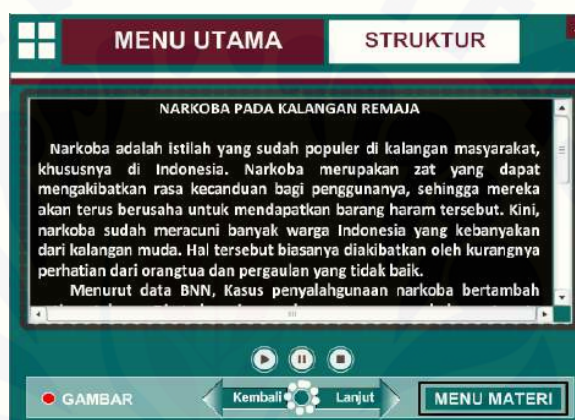


Gambar 4.12 Pengertian Teks Eksposisi Analitis dalam Menu Pemahaman Konsep

2) Struktur Teks Eksposisi Analitis

Bagian ini terdiri dari beberapa *slide*. Setiap *slide* berisi kegiatan pembelajaran dengan format terintegrasi pada materi struktur teks eksposisi analitis yang terdiri atas tesis, argumentasi, dan penegasan ulang. Pada *slide* pertama disajikan contoh teks eksposisi analitis yang dilengkapi dengan fungsi *scroll* untuk menampilkan teks secara utuh. Teks ini juga dilengkapi dengan audio pembacaan teks sebagai bahan simakan. Audio pembacaan teks eksposisi analitis dapat diatur dengan tombol  (putar),  (*pause*), dan  (*stop*) yang terdapat di bagian bawah teks. Tampilan pada *slide* ini terdiri dari

tombol **MENU UTAMA** (menu utama) untuk kembali ke bagian menu utama, judul *slide*, tombol keluar (X), tombol  (gambar) untuk membuka gambar yang dijadikan model pada teks, tombol **Lanjut** (lanjut) untuk membuka *slide* berikutnya, tombol **Kembali** (kembali) untuk membuka *slide* sebelumnya, dan tombol **MENU MATERI** (menu materi) untuk kembali ke bagian menu materi. Contoh profil *slide* pertama pada materi struktur teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.13 berikut ini.



Gambar 4.13 Teks Model dalam Menu Struktur

Slide berikutnya berisi tampilan menu struktur teks eksposisi analitis yang berupa tombol-tombol interaktif yang akan digunakan untuk membuka *slide* pembahasan setiap paragraf pada teks model yang disajikan sebelumnya. Tampilan pada *slide* ini tidak jauh berbeda dengan *slide* sebelumnya, yaitu terdiri dari tombol **MENU UTAMA** (menu utama) untuk kembali ke menu utama, judul *slide*, tombol keluar (X), gambar animasi, tombol **Kembali** (kembali) untuk membuka *slide* sebelumnya, dan tombol **MENU MATERI** (menu materi) untuk kembali ke bagian menu materi. Untuk membuka *slide* berikutnya, maka dapat memilih tombol menu materi yaitu “PARAGRAF 1”, “PARAGRAF 2”, dan “PARAGRAF 3” pada *slide* ini. Contoh profil

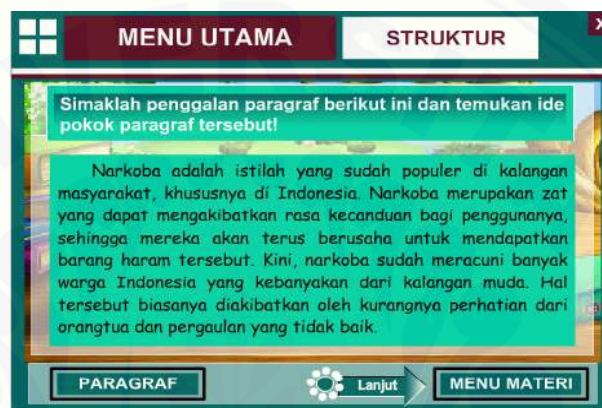
pembelajaran struktur pada *slide* ini dapat dilihat pada gambar 4.14 berikut ini.



Gambar 4.14 Menu Struktur Teks Eksposisi Analitis

Setelah memilih salah satu tombol menu materi, yaitu “PARAGRAF 1”, “PARAGRAF 2”, dan “PARAGRAF 3” pada *slide* sebelumnya, maka akan terbuka *slide* yang akan membahas salah satu paragraf pada contoh teks eksposisi analitis yang disajikan sebelumnya. Pada *slide* pertama dalam menu struktur teks eksposisi analitis akan ditampilkan sebuah paragraf beserta pertanyaan terkait ide pokok dalam paragraf. Berdasar ide pokok tersebut, *slide* berikutnya dilanjutkan dengan pertanyaan terkait isi ide pokok dalam paragraf, yaitu isi ide pokok tersebut berupa pengenalan/pernyataan, pembuktian, ataukah penegasan ulang. Setelah itu, jawaban untuk pertanyaan tersebut terdapat pada *slide* selanjutnya, yaitu apabila jawaban isi ide pokok paragraf berupa pengenalan/pernyataan, maka paragraf tersebut merupakan tesis. Apabila jawaban isi ide pokok paragraf berupa pembuktian, maka paragraf tersebut merupakan argumentasi. Sebaliknya, apabila jawaban isi ide pokok paragraf tersebut berupa penegasan, maka paragraf tersebut merupakan penegasan ulang. Kemudian, *slide* terakhir pada menu struktur teks eksposisi analitis akan disajikan pengertian dari struktur teks eksposisi analitis, baik itu tesis, argumentasi, maupun penegasan ulang. Akan tetapi, sebelumnya siswa

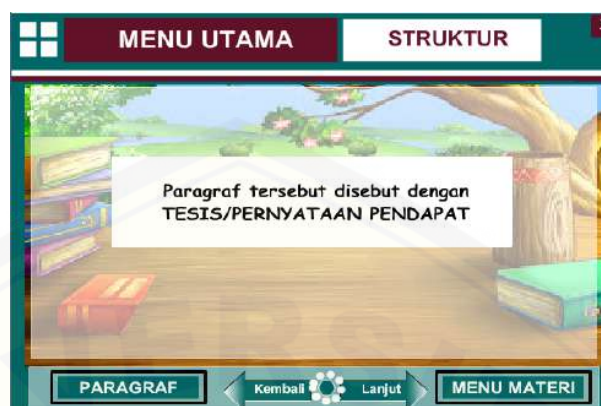
diberikan kesempatan untuk mencoba menyimpulkan apa yang dimaksud dengan tesis, argumentasi, dan penegasan ulang berdasarkan pembahasan pada setiap paragraf yang menjadi teks model dalam media pembelajaran. Contoh profil media pembelajaran pada bagian struktur teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.15 sampai dengan 4.18 berikut ini.



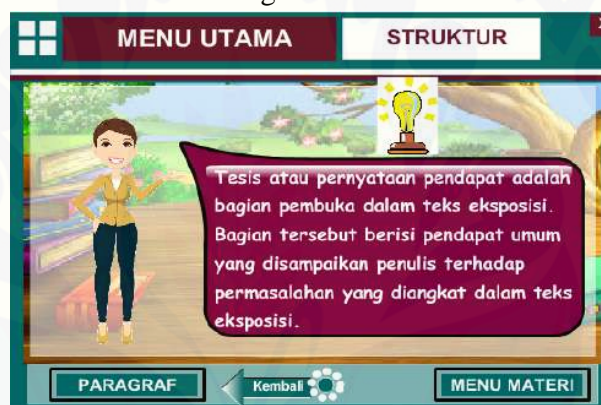
Gambar 4.15 Paragraf Pertama dalam Menu Struktur



Gambar 4.16 Pertanyaan Tentang Isi Ide Pokok Paragraf



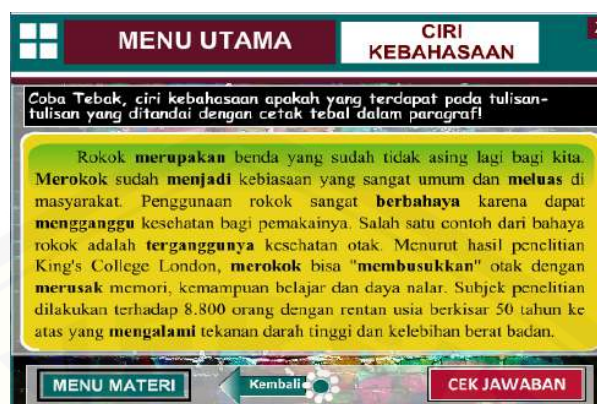
Gambar 4.17 Pernyataan Jawaban Struktur Teks Eksposisi Analitis Paragraf Pertama



Gambar 4.18 Pengertian Tesis

3) Ciri Kebahasaan

Bagian ini berisi tampilan ciri kebahasaan teks eksposisi analitis yang meliputi kata penghubung (konjungsi), kata benda (nomina), kata sifat (adjektiva), kata kerja (verba), kata keterangan (adverbia), imbuhan (afiksasi), dan kata ganti (pronomina). Untuk mengetahui dan memahami ciri kebahasaan dalam teks eksposisi analitis, maka siswa harus menebak ciri kebahasaan pada setiap kata dalam paragraf yang disajikan dengan huruf bercetak tebal dalam media pembelajaran terlebih dahulu. Contoh profil ciri kebahasaan yang digunakan dalam teks eksposisi analitis pada media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 4.19 dan 4.20 berikut ini.



Gambar 4.19 Tebakan Ciri Kebahasaan

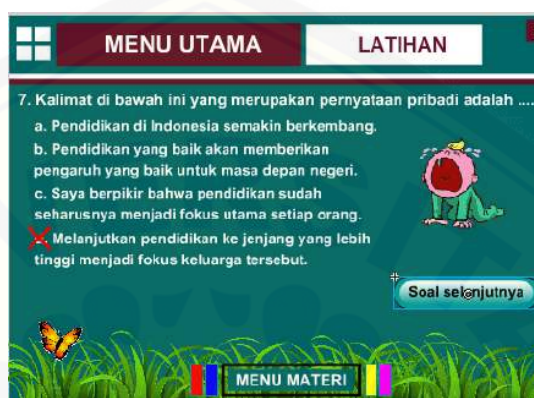


Gambar 4.20 Pengertian Kata Penghubung

4) Latihan

Bagian ini berisi latihan soal pilihan ganda untuk melatih kompetensi kognitif siswa setelah mempelajari materi struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi analitis. Latihan soal terdiri dari sepuluh pilihan ganda. Dalam *slide* ini terdapat tombol **MENU UTAMA** (menu utama) untuk kembali ke menu utama, judul *slide*, dan tombol keluar (X) di bagian atas. Selain itu terdapat tombol **MENU MATERI** (menu materi) untuk kembali ke menu materi di bagian bawah. Setiap *slide* terdiri dari satu soal pilihan ganda yang apabila memilih salah satu jawaban a, b, c, atau d maka akan muncul gambar animasi salah atau benar, serta akan muncul tombol **Soal selanjutnya** (soal selanjutnya) untuk

membuka soal berikutnya, dan begitu seterusnya sampai soal terakhir. Contoh profil soal pilihan ganda dalam media pembelajaran teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.21 berikut ini.



Gambar 4.21 Latihan

5) Langkah-Langkah Menulis Teks Eksposisi Analitis

Bagian ini berisi video langkah-langkah menulis teks eksposisi analitis dan latihan menyusun teks eksposisi analitis. Video langkah-langkah menulis teks eksposisi analitis dilengkapi dengan tombol putar, stop, pause, dan pengatur volume di bagian bawah. Selain itu, terdapat tombol **Lanjut** (lanjut) untuk membuka *slide* berikutnya dan tombol **Kembali** (kembali) untuk kembali ke *slide* sebelumnya. Contoh tampilan *slide* langkah-langkah menulis teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.22 dan 4.23 berikut ini.



Gambar 4.22 Video Langkah-Langkah Menulis Teks Eksposisi Analitis



Gambar 4.23 Menyusun Kerangka Tulisan Teks Eksposisi Analitis

e. Referensi

Bagian ini berisi tampilan daftar referensi, yaitu sumber yang menjadi rujukan materi pembelajaran. *slide* referensi akan terbuka jika menekan tombol **REFERENSI** (referensi) pada *slide* menu utama. Dalam *slide* ini terdiri dari daftar referensi, tombol **MENU UTAMA** (menu utama) untuk membuka menu utama, judul *slide*, tombol petunjuk (?), dan tombol keluar (X). Contoh profil daftar referensi dalam media pembelajaran teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.24 berikut ini.



Gambar 4.24 Referensi


f. Profil Penyusun

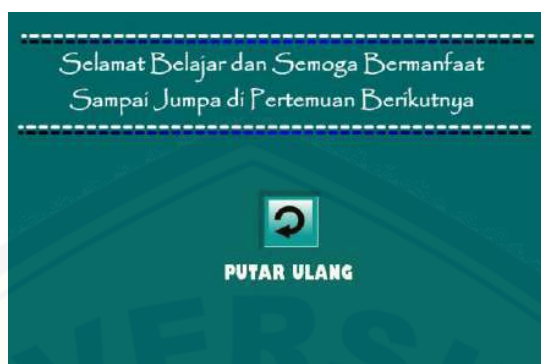
Bagian ini berisi tampilan profil penyusun, yaitu biodata penyusun media pembelajaran. *slide* ini akan terbuka jika menekan tombol **PROFIL** (profil) pada *slide* menu utama. Contoh tampilan profil penyusun dalam media pembelajaran teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.25 berikut ini.



Gambar 4.25 Profil Penyusun

4.1.3 Bagian Akhir

Bagian ini merupakan bagian penutup media pembelajaran yang berisi salam penutup dan tombol untuk memutar kembali media pembelajaran. Tulisan salam penutup terletak di bagian atas *slide*. Bagian ini dimulai dengan munculnya tulisan animasi salam penutup dari arah kanan dan secara bersamaan juga muncul garis putus-putus dari arah kiri yang dijadikan sebagai hiasan. Untuk memutar kembali media pembelajaran, maka dapat memilih tombol  (putar ulang) di bagian tengah *slide*. Contoh profil bagian penutup media pembelajaran teks eksposisi analitis dapat dilihat pada gambar 4.26 berikut ini.



Gambar 4.26 Bagian Akhir

Keseluruhan unsur dalam media pembelajaran, yaitu musik, gambar, *background*, pewarnaan, animasi, tombol interaktif, berbagai jenis tulisan, dan berbagai bentuk objek, disajikan untuk memunculkan efek menarik baik dari segi isi maupun tampilan. Unsur-unsur tersebut disajikan guna menarik minat belajar siswa SMA kelas X agar lebih semangat dalam pembelajaran teks eksposisi analitis. Oleh karena itu, penyajian unsur-unsur media perlu diperhatikan di samping isi substansi dalam pengembangan media pembelajaran.

4.2 Validitas Media Pembelajaran

Validitas media pembelajaran dalam penelitian ini berupa penilaian kelayakan media, yaitu mencakup: (1) validitas kegrafikan media pembelajaran dan (2) validitas substansi pembelajaran. Menurut Arikunto (1996:244), kevalidan media pembelajaran dalam rentang persentase 75-100% dapat dinyatakan valid atau layak. Hasil persentase dari validitas media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X yaitu 85% untuk kegrafikan media pembelajaran dan 88,3% untuk substansi pembelajaran. Berikut akan dipaparkan validitas media pembelajaran.

4.2.1 Validitas Kegrafikan Media Pembelajaran

Validitas media pembelajaran mencakup beberapa kriteria penilaian, yaitu: (1) keterbacaan; (2) kepraktisan; (3) kualitas tampilan/tayangan; (4) kualitas audio; (5) kualitas pendokumentasian yang mencakup beberapa butir penilaian, yaitu: (a) gambar-gambar dalam media pembelajaran disajikan secara proporsional, serasi, dan dinamis sehingga menimbulkan daya tarik, (b) ilustrasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran mendukung konteks materi teks eksposisi analitis dan berbasis pendekatan saintifik, dan (c) kegrafikan komponen media pembelajaran memenuhi kriteria kreatif dan dinamis; (6) kualitas waktu (*quality time*); (7) keterjangkauan yang meliputi beberapa butir penilaian, yaitu: (a) tidak membutuhkan banyak biaya dan (b) dapat dimanfaatkan untuk kelompok kecil maupun besar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil validasi kegrafikan media pembelajaran, skor yang diperoleh, yaitu: (1) keterbacaan mendapat nilai 4 dari nilai maksimum 4 dengan persentase sebesar 100% yang artinya valid atau layak; (2) kepraktisan mendapat nilai 4 dari nilai maksimum 4 dengan persentase sebesar 100% yang artinya valid atau layak; (3) kualitas tampilan/tayangan mendapat nilai 3 dari nilai maksimum 4 dengan persentase sebesar 75% yang artinya valid atau layak; (4) kualitas audio mendapat nilai 4 dari nilai maksimum 4 dengan persentase sebesar 100% yang artinya valid atau layak; (5) kualitas pendokumentasian yang mencakup beberapa butir penilaian, yaitu: (a) gambar-gambar dalam media pembelajaran disajikan secara proporsional, serasi, dan dinamis sehingga menimbulkan daya tarik mendapat nilai 3 dari nilai maksimum 4 dengan persentase sebesar 75% yang artinya valid atau layak, (b) ilustrasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran mendukung konteks materi teks eksposisi analitis dan berbasis pendekatan saintifik mendapat nilai 4 dari nilai maksimum 4 dengan persentase sebesar 100% yang artinya valid atau layak, dan (c) kegrafikan komponen media pembelajaran memenuhi kriteria kreatif dan dinamis mendapat nilai 4 dari nilai maksimum 4 dengan persentase sebesar 100% yang

artinya valid atau layak; (6) kualitas waktu (*quality time*) mendapat nilai 4 dari nilai maksimum 4 dengan persentase sebesar 100% yang artinya valid atau layak; (7) keterjangkauan yang meliputi beberapa butir penilaian, yaitu: (a) tidak membutuhkan banyak biaya mendapat nilai 4 dari nilai maksimum 4 dengan persentase sebesar 100% yang artinya valid atau layak dan (b) dapat dimanfaatkan untuk kelompok kecil maupun besar dalam proses pembelajaran mendapat nilai 4 dari nilai maksimum 4 dengan persentase sebesar 100% yang artinya valid atau layak. Validitas kegrafikan media pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Validitas Kegrafikan Media Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	X	X_i	P_i	Kualifikasi
1	Keterbacaan Media pembelajaran menyajikan tampilan narasi atau bahasa yang jelas dan mudah dibaca.	4	4	100%	Layak
2	Kepraktisan Sederhana dalam pengoperasiannya dan mudah digunakan.	4	4	100%	Layak
3	Kualitas tampilan/ tayangan Tampilan menarik, baik dari sisi latar belakang (<i>background</i>), gambar maupun kombinasi warna yang digunakan.	3	4	75%	Layak
4	Kualitas audio Komponen audio (narasi, sound effect, backsound, dan musik) disajikan secara proporsional dan jelas.	4	4	100%	Layak
5	Kualitas pendokumentasian				
	a. Gambar-gambar dalam media pembelajaran disajikan secara proporsional, serasi, dan dinamis sehingga menimbulkan daya tarik	3	4	75%	Layak
	b. Ilustrasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran mendukung konteks materi teks eksposisi dan berbasis pendekatan saintifik	4	4	100%	Layak
	c. Kegrafikan komponen media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis.	4	4	100%	Layak
6	Kualitas waktu (<i>Quality time</i>) Penggunaan media dapat mengefisienkan pembelajaran.	4	4	100%	Layak
7	Keterjangkauan				
	a. Tidak membutuhkan banyak biaya	4	4	100%	Layak
	b. Dapat dimanfaatkan untuk kelompok kecil maupun kelompok besar dalam proses pembelajaran.	4	4	100%	Layak
Jumlah (Σ)		34	40		

Berdasarkan data di atas, maka jumlah keseluruhan jawaban validator dalam seluruh *item* ($\sum x$) validitas kegrafikan media pembelajaran yaitu 34, sedangkan jumlah keseluruhan nilai maksimum per *item* ($\sum xi$) yaitu 40. Berikut perhitungan persentase kelayakan produk (P) untuk validitas kegrafikan media pembelajaran.

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= 34/40 \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Hasil akhir persentase kelayakan kegrafikan produk media pembelajaran (P) yaitu sebesar 85%. Berdasar hasil persentase tersebut, maka kegrafikan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash* 8 dapat dinyatakan valid atau layak digunakan. Sesuai dengan pendapat Arikunto (1996:244), kevalidan media pembelajaran dalam rentang persentase 85%-100%, tergolong kualifikasi sangat layak dan dapat diimplementasikan.

4.2.2 Validitas Substansi Media Pembelajaran

Penilaian kelayakan substansi pembelajaran merupakan penilaian terhadap isi pembelajaran dalam media. Validitas media pembelajaran yang dinilai kelayakannya, meliputi aspek kelayakan isi media pembelajaran, aspek kelayakan penyajian media pembelajaran, dan aspek kelayakan kebahasaan media pembelajaran. Aspek kelayakan isi mencakup: (1) kelengkapan materi, (2) kedalaman materi, dan (3) keakuratan teori. Kelengkapan materi yaitu meliputi: (a) materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran meliputi aspek pengetahuan yakni materi menganalisis struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi analitis, serta aspek keterampilan yakni langkah-langkah menyusun teks eksposisi analitis; dan (b) latihan-latihan yang disajikan menuntun siswa untuk dapat menganalisis struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi analitis, serta dapat menulis teks eksposisi analitis. Kedalaman materi,

meliputi: (a) uraian materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis; (b) contoh-contoh yang dijelaskan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis; dan (c) latihan-latihan yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis. Berikutnya, keakuratan teori yaitu materi, contoh-contoh, dan evaluasi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep-konsep teks eksposisi analitis.

Aspek kelayakan penyajian media pembelajaran mencakup (1) sistematika penyajian media dan (2) penyajian pembelajaran. Sistematika penyajian media meliputi: (a) konsistensi penyajian materi dalam media pembelajaran; dan (b) komponen media pembelajaran (Judul; KI-KD; indikator; tujuan; materi: pemahaman konsep, struktur, ciri kebahasaan, langkah-langkah menulis teks eksposisi analitis, dan latihan; referensi; serta profil) dimuat secara berurutan. Berikutnya, penyajian pembelajaran meliputi: (a) kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik; (b) menciptakan kemampuan bertanya, yaitu uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengetahui materi lebih jauh; (c) menggambarkan pendekatan saintifik, yaitu menunjukkan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan; serta (d) penyampaian materi dalam media pembelajaran mendukung aktivitas siswa untuk mencari tahu/bukan diberi tahu.

Aspek kelayakan kebahasaan media pembelajaran, yaitu (1) bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik, (2) materi yang dipaparkan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, lugas, dan komunikatif, dan (3) bahasa yang digunakan bersifat dialogis dan interaktif yaitu dapat memotivasi siswa serta membangkitkan rasa senang.

Berdasarkan validitas substansi media pembelajaran oleh validator ahli dan validator praktisi, maka diperoleh hasil persentase kelayakan isi media pembelajaran sebesar 85,4% persentase kelayakan penyajian media pembelajaran sebesar 91,6%, dan persentase kelayakan kebahasaan media pembelajaran sebesar 95%. Ketiga aspek tersebut dirata-rata dan menghasilkan nilai persentase sebesar 88,3%. Berdasarkan nilai tersebut, maka media pembelajaran dapat dinyatakan valid atau layak. Berikut akan dipaparkan data hasil validasi ahli pembelajaran dan praktisi mengenai aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan media pembelajaran.

a. Aspek Kelayakan Isi Media Pembelajaran

Data hasil validasi kelayakan isi media pembelajaran, yaitu: (1) kelengkapan materi: (a) materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran meliputi aspek pengetahuan yakni materi menganalisis struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi analitis, serta aspek keterampilan yakni langkah-langkah menyusun teks eksposisi analitis diperoleh persentase sebesar 100% dan (b) latihan-latihan yang disajikan menuntun siswa untuk dapat menganalisis struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi analitis, serta dapat menulis teks eksposisi analitis diperoleh persentase sebesar 87,5%; (2) kedalaman materi: (a) uraian materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis diperoleh persentase sebesar 87,5%, (b) contoh-contoh yang dijelaskan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis diperoleh persentase sebesar 87,5%, dan (c) latihan-latihan yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis diperoleh persentase sebesar 75%; serta (3) keakuratan teori yaitu materi, contoh-contoh, dan evaluasi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep-konsep teks eksposisi analitis diperoleh persentase sebesar 75%. Validitas kelayakan substansi media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Validitas Kelayakan Isi Media Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Validator		X	Xi	Pi
		VA2	VP			
1	Kelengkapan Materi					
	a. Materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini meliputi aspek pengetahuan yaitu materi menganalisis struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi; serta aspek keterampilan yaitu langkah-langkah menyusun teks eksposisi.	4	4	8	8	100%
	b. Latihan-latihan yang disajikan menuntun siswa untuk dapat menganalisis struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi, serta dapat menulis teks eksposisi.	4	3	7	8	87,5%
2	Kedalaman Materi					
	a. Uraian materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menganalisis dan menulis teks eksposisi.	4	3	7	8	87,5%
	b. Contoh-contoh yang dijelaskan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menganalisis dan menulis teks eksposisi.	4	3	7	8	87,5%
	c. Latihan-latihan yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menganalisis dan menulis teks eksposisi.	3	3	6	8	75%
3	Keakuratan Teori					
	Materi, contoh-contoh, dan evaluasi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep-konsep teks eksposisi.	3	3	6	8	75%
Jumlah (Σ)				41	48	

Berdasarkan data di atas, maka jumlah keseluruhan hasil validasi kelayakan isi media pembelajaran oleh validator ahli dan praktisi dalam seluruh *item* ($\sum x$) yaitu 41, sedangkan jumlah keseluruhan nilai maksimum per *item* ($\sum xi$) yaitu 48. Berikut perhitungan persentase akhir (P) untuk kelayakan isi produk media pembelajaran.

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= 41/48 \times 100\% \\ &= 85,4\% \end{aligned}$$

Hasil persentase akhir kelayakan isi produk media pembelajaran (P) yaitu 85,4%. Berdasar hasil persentase tersebut, maka isi media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* dapat dinyatakan valid atau layak digunakan. Sesuai dengan pendapat Arikunto (1996:244), kevalidan media pembelajaran dalam rentang persentase 85%-100%, tergolong kualifikasi sangat layak dan dapat diimplementasikan.

b. Aspek Kelayakan Penyajian Media Pembelajaran

Data hasil validasi kelayakan penyajian media pembelajaran, yaitu: (1) sistematika penyajian: (a) konsistensi penyajian materi dalam media pembelajaran diperoleh persentase sebesar 100% dan (b) komponen media pembelajaran (Judul; KI-KD; indikator; tujuan; materi: pemahaman konsep, struktur, ciri kebahasaan, langkah-langkah menulis teks eksposisi analitis, dan latihan; referensi; serta profil) dimuat secara berurutan diperoleh persentase sebesar 87,5%; (2) penyajian pembelajaran meliputi: (a) kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik diperoleh persentase sebesar 87,5%, (b) menciptakan kemampuan bertanya, yaitu uraian, latihan atau contoh-

contoh kasus yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengetahui materi lebih jauh diperoleh persentase sebesar 87,5%, (c) menggambarkan pendekatan saintifik, yaitu menunjukkan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan diperoleh persentase sebesar 75%; serta (d) penyampaian materi dalam media pembelajaran mendukung aktivitas siswa untuk mencari tahu/bukan diberi tahu sebesar diperoleh persentase sebesar 87,5%. Validitas kelayakan penyajian media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Validitas Kelayakan Penyajian Media Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Validator		X	Xi	Pi
		VA2	VP			
1	Sistematika Penyajian					
	a. Konsistensi penyajian materi dalam media pembelajaran.	4	4	8	8	100%
	b. Komponen media pembelajaran (Judul; KI-KD; indikator; tujuan; materi: pemahaman konsep, struktur, ciri kebahasaan, langkah-langkah menulis teks eksposisi, dan latihan; referensi; serta profil) dimuat secara berurutan.	3	4	7	8	87,5%
2	Penyajian Pembelajaran					
	a. Kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi berbasis pendekatan saintifik.	4	3	7	8	87,5%
	b. Menciptakan kemampuan bertanya, yaitu uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengetahui materi lebih jauh.	4	3	7	8	87,5%
	c. Menggambarkan pendekatan saintifik, yaitu menunjukkan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan.	3	3	6	8	75%
	d. Penyampaian materi dalam media pembelajaran mendukung aktivitas siswa untuk mencari tahu/bukan diberi tahu.	4	3	7	8	87,5%
Jumlah (Σ)				42	48	

Berdasarkan data di atas, maka jumlah keseluruhan hasil validasi kelayakan penyajian media pembelajaran oleh validator ahli dan praktisi dalam seluruh *item* ($\sum x$) yaitu 42, sedangkan jumlah keseluruhan nilai maksimum per *item* ($\sum xi$) yaitu 48. Berikut perhitungan persentase akhir (P) untuk kelayakan penyajian produk media pembelajaran.

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= 42/48 \times 100\% \\ &= 87,5\% \end{aligned}$$

Hasil persentase akhir kelayakan penyajian produk media pembelajaran (P) yaitu 87,5%. Berdasar hasil persentase tersebut, maka penyajian media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* dapat dinyatakan valid atau layak digunakan. Sesuai dengan pendapat Arikunto (1996:244), kevalidan media pembelajaran dalam rentang persentase 85%-100%, tergolong kualifikasi sangat layak dan dapat diimplementasikan.

b. Aspek Kelayakan Kebahasaan Media Pembelajaran

Data hasil validasi kelayakan kebahasaan media pembelajaran, yaitu: (1) bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik diperoleh persentase sebesar 100%; (2) materi yang dipaparkan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, lugas, dan komunikatif diperoleh persentase sebesar 100%; serta (3) bahasa yang digunakan bersifat dialogis dan interaktif yaitu dapat memotivasi siswa serta membangkitkan rasa senang diperoleh persentase sebesar 87,5%. Validitas kelayakan kebahasaan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini.

**Tabel 4.4 Validitas Kelayakan Kebahasaan
Media Pembelajaran**

No	Kriteria Penilaian	Validator		X	Xi	Pi
		VA2	VP			
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.	4	4	8	8	100%
2	Materi yang dipaparkan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, lugas, dan komunikatif.	4	4	8	8	100%
3	Bahasa yang digunakan bersifat dialogis dan interaktif yaitu dapat memotivasi siswa serta membangkitkan rasa senang.	3	4	7	8	87,5%
Jumlah (Σ)				23	24	

Berdasarkan data di atas, maka jumlah keseluruhan hasil validasi kelayakan kebahasaan media pembelajaran oleh validator ahli dan praktisi dalam seluruh *item* (Σx) yaitu 23, sedangkan jumlah keseluruhan nilai maksimum per *item* (Σxi) yaitu 24. Berikut perhitungan persentase akhir (P) untuk kelayakan kebahasaan produk media pembelajaran.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\% \\
 &= 23/24 \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Hasil persentase akhir kelayakan kebahasaan produk media pembelajaran (P) yaitu 95%. Berdasar hasil persentase tersebut, maka kebahasaan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* dapat dinyatakan valid atau layak digunakan. Sesuai dengan pendapat Arikunto (1996:244), kevalidan media pembelajaran dalam rentang persentase 85%-100%, tergolong kualifikasi sangat layak dan dapat diimplementasikan.

Berdasarkan aspek penilaian yang meliputi kelayakan isi, penyajian, dan aspek kebahasaan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* layak untuk diujicobakan atau diimplementasikan. Berikut disajikan data hasil validitas substansi pembelajaran pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 4.5 Validitas Substansi Media Pembelajaran

No	Kriteria	X	Xi	P
1	Kelayakan isi media pembelajaran	41	48	85,4%
2	Kelayakan penyajian	42	48	87,5%
3	Kelayakan aspek kebahasaan	23	24	95%
Jumlah (Σ)		106	120	

Berdasarkan data di atas, maka jumlah keseluruhan hasil validitas kelayakan substansi media pembelajaran oleh validator ahli dan praktisi dalam seluruh *item* (Σx) yaitu 106, sedangkan jumlah keseluruhan skor maksimum per *item* (Σxi) yaitu 120. Berikut perhitungan persentase akhir (P) untuk kelayakan kebahasaan produk media pembelajaran.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\% \\
 &= 106/120 \times 100\% \\
 &= 88,3\%
 \end{aligned}$$

Hasil persentase akhir kelayakan substansi produk media pembelajaran (P) yaitu 88,3%. Berdasar hasil persentase tersebut, maka substansi media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* dapat dinyatakan valid atau layak digunakan. Sesuai dengan pendapat Arikunto (1996:244), kevalidan media pembelajaran dalam rentang persentase 85%-100%, tergolong kualifikasi sangat layak dan dapat diimplementasikan.

Selain data berupa angka, hasil validitas media pembelajaran juga berupa data verbal yang berisi saran-saran terhadap media pembelajaran. Data verbal tersebut berupa saran-saran dan komentar dari validator ahli media, ahli pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, serta validator praktisi. Berikut pemaparan saran-saran dan komentar validator.

- 1) Validator Ahli Media Pembelajaran (Siswanto, S.Pd, M.A)
 - (a) Perhatikan pewarnaan dan fitur visual.
 - (a) Narator kurang nyaring.
- 2) Validator Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia (Dr. Arief Rijadi, M.Pd)
 - a. Latihan-latihan yang dikembangkan pada dasarnya sudah sesuai. Mohon dicek pada menu materi, bagian latihan berisi evaluasi pembelajaran. Pada bagian langkah-langkah menyusun teks eksposisi analitis justru berisi latihan.
 - b. Pada segi keakuratan teori, argumentasi perlu diketahui fakta dan pendapat pakar atau ahli.
 - c. Perlu dicermati lagi kata operasional pada perumusan indikator, ejaan, dan penulisan (kata hubung, kata depan, dan transisi).
 - d. Konsepsi dialogis dan interaktif masih pasif jika media ini dipakai tanpa bantuan guru atau tutor.
- 3) Validator Praktisi (Syuhadak, S.Pd, M.Pd)

Aspek segi keakuratan teori yaitu materi, contoh-contoh, dan latihan yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dalam konsep-konsep teks eksposisi analitis dan sudah baik. Akan tetapi, selama ini guru kesulitan mencari buku, referensi, atau rujukan berkaitan dengan teks eksposisi analitis.

4.3 Struktur Penyajian Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di kelas tidak dapat dilepaskan dari aktivitas belajar siswa karena di dalamnya memuat materi pembelajaran. Struktur penyajian media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* berdasar pada alur kegiatan pembelajaran, yaitu (a) kegiatan pendahuluan, (b) kegiatan inti, dan (3) kegiatan penutup. Berikut penjabaran dari Struktur penyajian media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* dalam kegiatan pembelajaran.

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Siswa menjawab salam dari guru.
- 2) Guru menyiapkan komputer atau laptop, pengeras suara (*sound*) dan LCD.
- 3) Guru membuka *file* media pembelajaran yang sudah dalam format *windows projector (.exe)* pada komputer atau laptop.
- 4) Guru melakukan apersepsi dengan menampilkan video pembacaan pidato dalam media pembelajaran untuk mengarahkan siswa pada materi yang akan dipelajari.
- 5) Siswa menyimak video dengan seksama dan konsentrasi.
- 6) Siswa menjawab pertanyaan terkait isi video tersebut dan menebak jenis teks yang akan dipelajari berdasarkan isi video.
- 7) Guru membuka menu tujuan pembelajaran lalu menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru membuka menu utama lalu memilih materi dan membuka menu pemahaman konsep.
- 2) Siswa menyimak teks yang dijadikan model dalam media pembelajaran, lalu menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait dengan teks yang disimak.

Berdasarkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut maka siswa mencoba menyimpulkan pengertian teks eksposisi analitis berdasarkan pemahamannya.

- 3) Guru menunjukkan pengertian teks eksposisi analitis dan mencocokkannya dengan jawaban-jawaban dari siswa.
- 4) Setelah memahami konsep teks eksposisi analitis, selanjutnya guru membuka kembali menu materi, lalu membuka menu struktur. selanjutnya akan terbuka *slide* yang berisi teks.
- 5) Guru menampilkan teks kedua secara utuh dengan cara menggerakkan *scroll* yang ada di samping teks. Guru memutar audio pembacaan teks dengan menekan tombol putar audio yang terdapat di bawah teks untuk memaksimalkan proses menyimak teks. Guru melakukan kontrol (pause dan stop) pada audio dengan tombol yang sudah disediakan jika diperlukan.
- 6) Siswa menyimak teks eksposisi analitis yang dijadikan model dalam pembelajaran dengan penuh konsentrasi.
- 7) Selanjutnya, guru membahas setiap paragraf dalam teks. Mulai dari paragraf pertama hingga paragraf terakhir dengan mengikuti tombol lanjut dalam media pembelajaran
- 8) Siswa menjawab pertanyaan terkait gagasan pokok dalam paragraf, lalu menebak isi gagasan pokok paragraf apakah termasuk pengenalan, pembuktian, ataupun penegasan. Setelah menebak isi gagasan pokok paragraf tersebut, maka berdasarkan jawabannya siswa diarahkan pada struktur teks eksposisi analitis sesuai dengan isi gagasan pokok pada setiap paragraf. Apabila gagasan pokok termasuk pengenalan maka struktur teks merujuk pada tesis, jika berupa pembuktian maka struktur teks akan merujuk pada argumentasi, dan jika berupa penegasan maka struktur teks akan merujuk pada penegasan ulang.

- 9) Berikutnya, berdasarkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan serta temuan-temuannya, kemudian siswa mencoba menyimpulkan pengertian dari setiap struktur teks eksposisi analitis, lalu mencocokkannya dengan pengertian setiap struktur yang terdapat dalam media pembelajaran.
- 10) Siswa diberikan kesempatan bertanya terkait materi yang sudah dipelajari. Lalu kembali ke menu materi.
- 11) Selanjutnya, guru membuka menu ciri kebahasaan, maka akan terbuka *slide* yang berisi tombol angka 1 sampai dengan 7, guru membuka angka secara berurutan. Setiap angka berisi *slide* tebak.
- 12) Siswa menebak ciri kebahasaan pada tulisan yang dicetak tebal pada teks dalam *slide*. Kemudian, jawaban siswa dicek dengan menekan tombol cek jawaban di pojok kanan bawah, maka akan muncul *slide* yang menunjukkan ciri kebahasaan dalam teks yang dibuka.
- 13) Setelah mengecek jawaban, lalu kembali ke *slide* sebelumnya dengan menekan tombol kembali. Lalu tekan tombol kembali lagi untuk kembali ke *slide* yang berisi tombol angka. Lanjutkan ke tombol angka berikutnya. begitu seterusnya sampai angka ke-7 hingga tertebak semua ciri kebahasaan yang digunakan dalam teks eksposisi analitis.
- 14) Setelah mempelajari struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi analitis, maka selanjutnya guru membuka menu latihan untuk menguji kompetensi kognitif siswa.
- 15) Siswa menjawab soal-soal pilihan ganda dalam media pembelajaran terkait materi struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi analitis secara aktif.
- 16) Setelah melatih kognitif siswa, maka dilanjutkan pada kompetensi psikomotor siswa yaitu menyusun teks eksposisi analitis.
- 17) Guru membuka menu langkah-langkah menyusun teks pada menu materi hingga muncul tombol pemutaran video, lalu guru memutar video langkah-langkah menyusun teks eksposisi analitis.

- 18) Siswa menyimak video langkah-langkah menyusun teks eksposisi analitis dengan seksama sambil mendengarkan penjelasan guru.
- 19) Setelah diputarkan video langkah-langkah menyusun teks eksposisi analitis, selanjutnya siswa berlatih menyusun teks eksposisi analitis sesuai dengan tema yang sudah ditentukan dengan mengikuti alur dalam media pembelajaran.
- 20) Siswa mengerjakan latihan soal yang sudah disediakan oleh guru dalam bentuk *print out*.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
- 2) Guru menutup *file* media pembelajaran.
- 3) Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran selanjutnya dan menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

4.4 Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator ahli dan validator praksi kemudian direvisi sesuai dengan saran-saran dan masukan-masukan dari validator. Setelah produk media pembelajaran selesai direvisi, maka kegiatan berikutnya yaitu media diuji cobakan pada siswa kelas X Bahasa di MAN 1 Jember berdasarkan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran. Kegiatan uji coba dilakukan yaitu untuk memperoleh data respon siswa kelas X Bahasa MAN 1 Jember terhadap media dalam proses pembelajaran. Peneliti menjadi guru model dalam proses pembelajaran didampingi oleh Bapak Syuhadak, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 1 Jember dan observer penelitian. Berikut dijabarkan aktivitas pembelajaran dan angket respon siswa.

4.4.1 Aktivitas Pembelajaran

Kegiatan Uji coba atau implementasi media pembelajaran di sekolah dilaksanakan tanggal 11 Oktober 2017 pukul 11.00-12.30 WIB dan 12 Oktober 2017 pukul 08.00-09.30 WIB. Aktivitas pembelajaran di sekolah dilaksanakan dua pertemuan untuk membahas KD 3.4 menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksposisi dan KD 4.4 mengonstruksikan teks eksposisi dengan memerhatikan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi), struktur dan kebahasaan. Siswa kelas X Bahasa berjumlah 33 orang siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan.

Berdasarkan hasil observasi, maka diperoleh data respon siswa berupa perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* berikut ini.

- a. Siswa mengikuti pembelajaran teks eksposisi dengan antusias.
- b. Siswa menyimak video dengan penuh konsentrasi.
- c. Siswa menjawab pertanyaan dengan antusias.
- d. Siswa mengerjakan soal latihan dengan sungguh-sungguh.

Selain data di atas, berikut juga dipaparkan data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama dan kedua dalam kegiatan uji coba media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*.

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada tanggal 11 Oktober 2017 pukul 11.00-12.30 WIB membahas KD 3.4 menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksposisi. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan memaparkan materi pembelajaran tentang struktur, kebahasaan, dan isi teks eksposisi analitis. Pada pertemuan pertama, observer menilai proses pembelajaran di kelas, yang meliputi proses pra pembelajaran, inti pembelajaran, dan penutup. Data hasil persentase

dari kegiatan pembelajaran pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

**Tabel 4.6 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan Pertama**

No	Aspek yang dinilai	X	Xi	P
1	Pra pembelajaran	24	24	100%
2	Inti Pembelajaran	48	52	92,3%
3	Penutup	6	8	75%
	Jumlah (Σ)	78	84	92,8%

Berdasarkan data persentase hasil observasi kegiatan pembelajaran tersebut, hasil jumlah jawaban per *item* (Σx) yaitu 78, dan hasil jawaban jumlah maksimal (Σxi) yaitu 84. Jumlah persentase hasil akhir (P) untuk persentase hasil observasi kegiatan pembelajaran sebesar 92,8%. Berikut perhitungan persentase hasil akhir (P) untuk hasil observasi kegiatan pembelajaran.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\% \\
 &= 78/84 \times 100\% \\
 &= 92,8\%
 \end{aligned}$$

Jumlah persentase hasil akhir (P) untuk persentase hasil observasi kegiatan pembelajaran tersebut sebesar 92,8%. Persentase akhir (P) untuk hasil observasi kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran valid atau layak untuk diterapkan di sekolah. Sesuai dengan pendapat Arikunto (1996:244), kevalidan media pembelajaran dalam rentang persentase 75-100% dapat dinyatakan valid atau layak.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada tanggal 12 Oktober 2017 pukul 08.00-09.30 WIB membahas KD 4.4 mengonstruksikan teks eksposisi dengan memerhatikan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi), struktur dan kebahasaan. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan memaparkan materi

langkah-langkah menyusun teks eksposisi analitis. Pada pertemuan kedua sama seperti pertemuan pertama, observer menilai proses pembelajaran di kelas, yang meliputi proses pra pembelajaran, inti pembelajaran, dan penutup. Data hasil persentase dari kegiatan pembelajaran pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini.

**Tabel 4.7 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan Kedua**

No	Aspek yang dinilai	X	Xi	P
1	Pra pembelajaran	24	24	100%
2	Inti Pembelajaran	46	52	88,4%
3	Penutup	6	8	75%
	Jumlah (Σ)	76	84	90,4%

Berdasarkan data persentase hasil observasi kegiatan pembelajaran tersebut, hasil jumlah jawaban per *item* (Σx) yaitu 76, dan hasil jawaban jumlah maksimal (Σxi) yaitu 84. Jumlah persentase hasil akhir (P) untuk persentase hasil observasi kegiatan pembelajaran sebesar 90,4%. Berikut perhitungan persentase hasil akhir (P) untuk hasil observasi kegiatan pembelajaran.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\% \\
 &= 76/84 \times 100\% \\
 &= 90,4\%
 \end{aligned}$$

Jumlah persentase hasil akhir (P) untuk persentase hasil observasi kegiatan pembelajaran tersebut sebesar 90,4%. Persentase akhir (P) untuk hasil observasi kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran valid atau layak untuk diterapkan di sekolah. Sesuai dengan pendapat Arikunto (1996:244), kevalidan media pembelajaran dalam rentang persentase 75-100% dapat dinyatakan valid atau layak.

4.4.2 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yaitu berupa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Siswa yang diteliti yaitu kelas X Bahasa yang berjumlah 33 orang siswa yang terdiri dari 29 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan mengisi angket yang telah disediakan untuk menunjukkan respon terhadap penggunaan media pembelajaran setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.

Berdasarkan data dari hasil angket respon siswa, persentase yang diperoleh yaitu: (1) sistematika penyajian media sebesar 84,3%, yang artinya valid atau layak, (b) substansi/ isi materi pembelajaran sebesar 92,6%, yang artinya valid atau layak, (c) aspek kebahasaan sebesar 91,6%, yang artinya valid atau layak, dan (d) tampilan media pembelajaran sebesar 90,9%, yang artinya valid atau layak. Hasil kuantifikasi angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4.8 Persentase Respon Siswa Kelas X Bahasa

No	Penilaian	Butir Penilaian	X	Xi	P
1	Sistematika Penyajian Media	a) Urutan pembelajaran disajikan secara runtut.	130	132	98,4%
		b) Kegiatan/langkah-langkah pembelajarannya memudahkan kalian dalam menguasai materi.	119	132	90,1%
2	Substansi/ Isi Materi Pembelajaran	a) Latihan-latihannya menarik dan memudahkan kalian memahami teks eksposisi.	124	132	93,9%
		b) Contoh teksnya menarik dan mudah dipahami.	119	132	90,1%
		c) Petunjuk dalam media pembelajaran ini mudah dipahami dan diikuti.	124	132	93,9%
3	Kebahasaan	a) Bahasanya sederhana dan mudah dipahami.	123	132	93,1%
		b) Bahasa yang digunakan memungkinkan kalian untuk belajar secara mandiri.	119	132	90,1%
4	Tampilan Media Pembelajaran	a) Media pembelajaran ini menarik.	125	132	94,6%
		b) Media mencerminkan pembelajaran menulis teks eksposisi sesuai dengan tahap mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan.	114	132	86,3%
		c) Gambar-gambar yang disajikan dalam bahan ajar ini menarik dan sesuai.	127	132	96,2%

No	Penilaian	Butir Penilaian	X	Xi	P
		d) Ukuran huruf, jenis huruf, dan tata letak dalam media pembelajaran ini didesain secara menarik dan mudah dipahami.	120	132	90,9%
		e) Perpaduan warna media pembelajaran ini seimbang dan harmonis.	114	132	86,3%
		Jumlah (Σ)	1458	1584	

Dari data persentase respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut, jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh *item* (Σx) yaitu 1458, sedangkan jumlah keseluruhan jawaban nilai maksimum per *item* (Σxi) yaitu 1584. Berikut perhitungan persentase hasil akhir (P) untuk respon siswa terhadap media pembelajaran.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\% \\
 &= 1458/1584 \times 100\% \\
 &= 92,04\%
 \end{aligned}$$

Jumlah persentase hasil akhir (P) untuk persentase hasil respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut sebesar 92,04%. Persentase akhir (P) untuk hasil respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran valid atau layak untuk digunakan di sekolah. Sesuai dengan pendapat Arikunto (1996:244), kevalidan media pembelajaran dalam rentang persentase 85%-100%, tergolong kualifikasi sangat layak dan dapat diimplementasikan.

4.5 Hasil Belajar Siswa

Siswa mengerjakan latihan-latihan untuk menentukan penguasaannya terhadap materi yang diberikan dengan bantuan media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria ketuntasan minimal bahasa Indonesia di kelas X adalah 75. Nilai ≥ 75 dari mengerjakan latihan-latihan soal dinyatakan tuntas.

Berdasarkan data dari hasil nilai siswa, persentase yang diperoleh yaitu 79,42% yang artinya nilai siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran layak atau valid

digunakan di kelas X. Siswa berjumlah 33 orang siswa yang terdiri atas 4 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan. Data nilai siswa kelas X Bahasa MAN 1 Jember dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 4.9 Rekap Nilai siswa Kelas X Bahasa

No	Nama Siswa	X	Xi	Keterangan
1	Ahmad Faizin H	80	100	Tuntas
2	Alvarizqi Sita Oemardi	76	100	Tuntas
3	Annatasya Berliana	85	100	Tuntas
4	Arino Satria Ivan	75	100	Tuntas
5	Aurellia R.S	75	100	Tuntas
6	Azza Masruroh Nur	85	100	Tuntas
7	Caesar Erine Lutfiati	77	100	Tuntas
8	Dwi Fitriatul H	77	100	Tuntas
9	Fitriatul Khasanah	85	100	Tuntas
10	Friska Audina	80	100	Tuntas
11	Halimah Milladunka	76	100	Tuntas
12	Imeldha Eva Diarsya	77	100	Tuntas
13	Kharisma Ayu A	80	100	Tuntas
14	Maulida Hepi Antasani	79	100	Tuntas
15	Moh. Alghosiyah F.A	75	100	Tuntas
16	Nabila Fairuz F	85	100	Tuntas
17	Nabila Septia D	78	100	Tuntas
18	Nabila Tasya M	77	100	Tuntas
19	Nadia Nurul A	88	100	Tuntas
20	Nur Fatimatun N	78	100	Tuntas
21	Rafil Amelia Balqis	79	100	Tuntas
22	Reza Rachman A	78	100	Tuntas
23	Riska Fajrin T	83	100	Tuntas
24	Robithotul Inats	80	100	Tuntas
25	Roudhotul Jannah	75	100	Tuntas
26	Silvia Madania	87	100	Tuntas
27	Sinta Aliatul Jazilah	75	100	Tuntas
28	Siti Aulia Kartika P	78	100	Tuntas
29	Siti Fatimatuz Zahro	75	100	Tuntas
30	Siti Murdiyatul F	79	100	Tuntas
31	Sri Pinuji Dwi Lestari	78	100	Tuntas
32	Windi Yulia Sari	77	100	Tuntas
33	Zakiyah Fara Dila	89	100	Tuntas
Jumlah (Σ)		2621	3300	

Dari data hasil rekap nilai siswa tersebut, jumlah keseluruhan nilai per *item* (Σx) hasil observasi yaitu 2621, dan jumlah keseluruhan nilai maksimum (Σxi) yaitu 3300. Berikut perhitungan persentase hasil akhir (P) untuk persentase hasil rekap nilai siswa.

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= 2621 / 3300 \times 100\% \\ &= 79,42\% \end{aligned}$$

Jumlah persentase hasil akhir (P) untuk persentase hasil observasi tersebut sebesar 79,42%. Persentase hasil akhir (P) untuk nilai siswa kelas X Bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran valid atau layak untuk digunakan di sekolah. Sesuai dengan pendapat Arikunto (1996:244), kevalidan media pembelajaran dalam rentang persentase 75%-84%, tergolong kualifikasi layak dan dapat diimplementasikan.

BAB 5. PENUTUP

Bagian penutup ini akan memaparkan dua hal pokok, yaitu simpulan dan saran. Berikut penjabaran kedua hal pokok tersebut.

5.1 Simpulan

Pengembangan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA ini menggunakan model penelitian pengembangan Richey dan Klein. Model pengembangan ini terdiri dari 3 tahap pengembangan, yaitu perancangan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Ketiga tahapan pengembangan tersebut kemudian dikembangkan menjadi enam tahapan, yaitu: (1) analisis produk yang akan dikembangkan, (2) desain produk, (3) pengembangan materi, (4) pengembangan media, (5) validasi media, serta (6) uji coba dan revisi produk. Tahap analisis produk yang akan dikembangkan dilakukan dengan cara menganalisis: (a) permasalahan kegiatan pembelajaran; (b) peserta didik atau siswa; (c) tujuan pembelajaran yang mencakup KD 3.4 dan 4.4; serta (d) alur kegiatan pembelajaran. Tahap desain produk media pembelajaran meliputi beberapa hal, yaitu (a) indikator pembelajaran yang disesuaikan dengan KD 3.4 dan 4.4, (b) peralatan dan kondisi siswa MAN 1 Jember, serta (c) bahan ajar terkait materi teks eksposisi analitis yang akan diajarkan. Tahap pengembangan materi, meliputi kegiatan memilih dan mengolah materi yang akan disajikan ke dalam media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* dan berdasar pada pendekatan saintifik. Hasil akhir produk pengembangan ini berupa media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X dalam format *file windows projector (.exe)*. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh validator ahli media dan ahli pembelajaran serta

validator praktisi yaitu guru bahasa Indonesia. Terakhir yaitu uji coba dan revisi produk. Uji coba media pembelajaran dilakukan di MAN 1 Jember di kelas X Bahasa. Revisi media pembelajaran dengan berpedoman pada komentar validator dan respon siswa.

Profil media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA terdiri dari beberapa bagian, yaitu (a) bagian awal berisi salam pembuka dan apersepsi; (b) bagian inti berupa menu pembelajaran, yaitu (1) kompetensi inti dan kompetensi dasar, (2) tujuan pembelajaran, (3) indikator pembelajaran, (4) materi pembelajaran yang disajikan dalam format kegiatan terintegrasi menggunakan pendekatan saintifik, yaitu meliputi: pemahaman konsep, struktur, ciri kebahasaan, langkah-langkah menyusun teks eskposisi, dan latihan-latihan, (5) daftar referensi, dan (6) profil penyusun; serta (c) bagian akhir berisi tampilan salam penutup. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan musik latar belakang (*backsound*) yang disajikan secara proporsional tanpa mengganggu proses pembelajaran. Profil media pembelajaran ini tidak lepas dari pemanfaatan menu-menu dalam aplikasi *macromedia flash 8* yang menjadi basis pengembangan media pembelajaran. Menu-menu *macromedia flash 8* yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis dalam penelitian ini, yaitu *symbol* (tombol interaktif), teks, *scrollbar*, *import* (video, audio, dan gambar), *movie clip* (animasi), *sound effect* (efek suara), dan *action script* (*play*, *stop*, *go and play*, dan *go and stop*).

Produk media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA telah memenuhi kriteri kevalidan atau kelayakan. Hal tersebut sesuai dengan hasil validasi media pembelajaran. Media pembelajaran divalidasi oleh beberapa validator, yaitu validator ahli kegrafikan media pembelajaran dan substansi pembelajaran bahasa Indonesia serta validator praktisi yaitu guru bahasa Indonesia

kelas X Bahasa MAN 1 Jember. Hasil persentase validitas kegrafikan media pembelajaran yaitu 85%, sedangkan validitas substansi media pembelajaran yaitu 88,3%. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dan layak diuji cobakan di sekolah. Selain data berupa angka, hasil validitas media pembelajaran juga berupa data verbal yang berisi komentar dan saran terhadap media pembelajaran. Komentar dan saran dari beberapa validator, yaitu: (1) validator ahli kegrafikan media pembelajaran, meliputi: (a) perhatikan pewarnaan dan fitur visual dan (b) (a) narator kurang nyaring; (2) validator ahli substansi media pembelajaran, meliputi: (a) latihan-latihan yang dikembangkan pada dasarnya sudah sesuai, tetapi cek ulang pada menu materi, bagian latihan berisi evaluasi pembelajaran. Pada bagian langkah-langkah menyusun teks eksposisi justru berisi latihan, (b) pada segi keakuratan teori, argumentasi perlu diketahui fakta dan pendapat pakar atau ahli, (c) perlu dicermati lagi kata operasional pada perumusan indikator, ejaan, dan penulisan (kata hubung, kata depan, dan transisi), dan (d) konsepsi dialogis dan interaktif masih pasif jika media ini dipakai tanpa bantuan guru atau tutor; (3) validator praktisi yaitu aspek segi keakuratan teori yaitu materi, contoh-contoh, dan latihan yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dalam konsep-konsep teks eksposisi dan sudah baik. Akan tetapi, selama ini guru kesulitan mencari buku, referensi, atau rujukan berkaitan dengan teks

Sebelum diuji cobakan, terdapat struktur penyajian media pembelajaran yang harus diperhatikan. struktur penyajian media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* dalam penelitian ini berdasar pada alur kegiatan pembelajaran, yaitu (a) kegiatan pendahuluan, (b) kegiatan inti, dan (3) kegiatan penutup.

Media pembelajaran diuji cobakan di kelas X Bahasa MAN 1 Jember. Dalam kegiatan ini diperoleh data berupa hasil observasi aktivitas belajar siswa dan angket respon siswa. Hasil observasi aktivitas belajar siswa diperoleh data respon siswa berupa perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran, yaitu (a) siswa mengikuti

pembelajaran teks eksposisi dengan antusias, (b) siswa menyimak video dengan penuh konsentrasi, (c) siswa menjawab pertanyaan dengan antusias, dan (d) siswa mengerjakan soal latihan dengan sungguh-sungguh. Hasil observasi aktivitas pembelajaran pada pertemuan pertama diperoleh persentase sebesar 92,8%, dan pada pertemuan kedua persentase sebesar 90,4%. Untuk hasil persentase angket respon siswa yaitu 92,04%. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dan layak digunakan di sekolah.

Hasil belajar siswa setelah dilakukan evaluasi pembelajaran diperoleh data persentase rekap nilai siswa kelas X Bahasa MAN 1 Jember sebesar 79,42%. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dan layak digunakan di sekolah.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini ditujukan kepada peneliti sebidang ilmu, siswa kelas X SMA, guru Bahasa Indonesia, dan sekolah menengah atas. Bagi peneliti sebidang ilmu yang hendak melakukan penelitian sejenis disarankan untuk menindaklanjuti pengembangan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* untuk siswa kelas X SMA hingga tahap uji efektivitas serta dapat membuat penskoran dalam media pembelajaran pada bagian latihan soal. Bagi siswa kelas X SMA disarankan untuk menggunakan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* sebagai sumber belajar dan sarana untuk mengembangkan pengetahuan tentang materi teks eksposisi analitis. Bagi guru Bahasa Indonesia disarankan untuk menggunakan media pembelajaran ini sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis serta dapat mengembangkan media-media pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar

siswa. Bagi sekolah menengah atas disarankan untuk menggunakan hasil penelitian berupa media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8* sebagai pelengkap tuntutan kurikulum dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Isak. 2011. Materi *Macromedia Flash*. [online] <https://isakabdillah.wordpress.com/materi-macromedia-flash/> diakses pada hari sabtu, tanggal 19 November 2016, pukul 10.20 WIB.
- Akasma. 2014. PowerPoint PPT Presentation Kelas X Semester Ganjil. [online] <http://www.slideserve.com/akasma/kelas-x-semester-ganjil> diakses pada hari sabtu, tanggal 19 November 2016, pukul 10.30 WIB.
- Agustin, Puspita Dian. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Apresiasi Sastra Berbasis Animasi *Flash* Untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Skripsi*. Jember: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Jember.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. Edisi Revisi, cetakan ke-17.
- _____. 2006. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Astuti, Dwi. 2014. Makalah *Maromedia Flash*. [online] <https://dwiastuti281.wordpress.com/2014/06/03/makalah-macromedia-flash/> diakses pada hari sabtu, tanggal 19 November 2016, pukul 10.15 WIB.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Chaer, Abdul. 1993. *Gramatika Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Djajasudarma, T Fatimah. 1994. *Wacana: Pemahaman dan Hubungan Antarunsur*. Bandung: Eresco.
- Erfizal., S. Budiarti. dan K. 2005. Membuat Karangan Eksposisi. Departemen Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Modul Madya BHS.IND.MAD.04.3.

Hairuddin, dkk. 2007. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2007.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Konsep Pendekatan Scientific*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/SMK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

_____. 2015. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/SMK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

_____. 2014. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/SMK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Keraf, Gorys. 1981. *Eksposisi dan Deskripsi*. Bandung: Nusa Indah.

Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.

Musyaffak, Ahmad. 2014. *Cara Aktif Membuat CD Interaktif*. Jakarta: PT Gramedia

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Sekolah Dasar dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SMA/MA.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional.

Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Ramadianto, Anggara Yuda. 2008. *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash 8*. Bandung: Yrama Widia.
- Rusmanhaji. 2013. *Simple Genre For Students Junior High School (SMA/MA)*. Bekasi: ESS.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Setiani, Rina. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis *Adobe Flash CS5* Untuk Kelas XI SMA. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. [online] <http://eprints.uny.ac.id/16838/1/Rina%20Setiani%2010201244033.pdf> diakses pada hari Kamis, tanggal 15 Desember 2016, pukul 10.40 WIB.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT Intan Pariwara.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Untari, Mei Fita Asri. 2013. Implementasi Pendekatan Saintifik (Scientific Approach) dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. [online] <http://prosiding.upgrisimg.ac.id/index.php/pgsd/paper/viewFile/321/273> diakses pada hari sabtu, tanggal 02 Februari 2017, pukul 14.34 WIB.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran (Disesuaikan dengan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Kencana.

**MATRIK PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGANALISIS DAN MENULIS TEKS EKSPOSISI ANALITIS BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK SISWA KELAS X SMA**

Tujuan	Spesifikasi Produk	Model Pengembangan
<p>Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan profil media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi <i>macromedia flash 8</i> untuk siswa kelas X SMA, 2) mendeskripsikan validitas media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi <i>macromedia flash 8</i> untuk siswa kelas X SMA, 3) mendeskripsikan struktur penyajian media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi <i>macromedia flash 8</i> untuk siswa kelas X SMA, 4) mendeskripsikan respon siswa kelas X SMA terhadap media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi <i>macromedia flash 8</i>, dan 5) mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi <i>macromedia flash 8</i>.</p>	<p>1) Media pembelajaran yang dikembangkan ini berbasis pendekatan saintifik. Artinya, pendekatan yang menjadi dasar dalam membuat dan menyajikan media pembelajaran adalah pendekatan saintifik, yaitu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada keaktifan siswa berupa proses mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan/ membentuk jejaring dalam pembelajaran.</p> <p>2) Media pembelajaran yang dikembangkan ini memanfaatkan aplikasi <i>macromedia flash 8</i>. Artinya, aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah <i>macromedia flash 8</i>.</p> <p>3) Media pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk mengetahui materi teks eksposisi analitis yang meliputi struktur teks, kaidah kebahasaan yang digunakan dalam teks eksposisi analitis, dan cara menyusun teks eksposisi analitis.</p> <p>4) Secara umum, media pembelajaran teks eksposisi analitis berbasis <i>macromedia flash 8</i> ini berisi: (a) bagian awal berisi salam pembuka dan tampilan judul; (b) bagian inti berupa menu yang berisi beberapa tombol, yaitu petunjuk penggunaan media, kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, materi, evaluasi, daftar referensi, dan profil penyusun; serta (c) bagian penutup berisi tampilan</p>	<p>Penelitian pengembangan ini menggunakan model Richey dan Klein yang dijelaskan di dalam buku Sugiyono (2015:39) dengan tiga langkah penelitian pengembangan yaitu perancangan (<i>planning</i>), produksi (<i>production</i>), dan evaluasi (<i>Evaluation</i>). Model tersebut dikembangkan menjadi lima langkah utama. Adapun teknisnya sebagai berikut</p> <pre> graph TD A[Perancangan (Planning)] --> B[Produksi (Production)] B --> C[Evaluasi (Evaluation)] A --> A1[1) Analisis Produk yang akan dikembangkan] A --> A2[2) Studi Literatur] B --> B1[3) Pengembangan Materi] B --> B2[4) Pengembangan Media] C --> C1[5) Validasi Media] C --> C2[6) Uji Coba dan Revisi Produk] </pre> <p style="text-align: center;">Skema Model Pengembangan</p>

Tujuan	Spesifikasi Produk	Model Pengembangan
	salam penutup. 5) Penyusunan media pembelajaran sesuai dengan aspek kelayakan isi/materi, penyajian, bahasa, dan kriteria media pembelajaran.	
Validator dan Subjek Uji Coba	Instrumen Penelitian	Analisis Data
1) Validasi Ahli (a) Bergelut dalam bidang PBSI yang dibuktikan dengan riwayat pendidikan juga dengan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan. (b) Selain itu, dipertimbangkan pula strata pendidikan yang dimiliki (minimal S2). (c) validator memiliki spesifikasi bidang yang relevan. 2) Validasi Praktisi (a) Praktisi di sekolah adalah guru mapel bahasa dan sastra Indonesia kelas X di SMA. (b) Guru harus memiliki riwayat pendidikan yang sesuai dengan bidang yang diampu. 3) Uji Coba Produk (a) Subjek adalah siswa kelas X MA. (b) Dalam X MAN 1 Jember terdapat sekitar 33 siswa.	1) Instrumen utama adalah peneliti sendiri. 2) Instrumen pendukungnya meliputi pedoman observasi, <i>storyboard</i> media pembelajaran, aplikasi <i>macromedia flash 8</i> , lembar validasi, dan angket uji coba. Pedoman observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi pada tahap melakukan analisis produk yang akan dikembangkan. <i>Storyboard</i> media pembelajaran berupa sketsa yang disusun untuk mengembangkan media pembelajaran. Aplikasi <i>macromedia flash 8</i> yaitu program aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Lembar validasi terdiri atas dua model, yaitu: (1) lembar validasi ahli; (2) lembar validasi praktisi; serta (3) angket respon dan uji coba diperuntukkan siswa kelas X SMA.	1) Analisis data untuk data verbal yang didapatkan dari kegiatan observasi dan komentar yang tertulis di dalam lembar validasi dilakukan dengan cara mencatat poin-poin dari hasil kegiatan observasi dan komentar yang terdapat dalam lembar validasi. Setelah itu, mengevaluasi poin-poin penting tersebut dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk. 2) Data numeral digunakan analisis kuantitatif pada data yang diperoleh dari lembar validasi ahli, lembar validasi praktisi, angket respon siswa, dan angket uji coba.

LAMPIRAN B

TRANSKIP WAWANCARA

Nama Informan : Syuhadak, S.Pd

Sekolah : MAN 1 JEMBER

- 1) Apakah Bapak/Ibu menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran?

“Iya, Saya menggunakan media pembelajaran, seperti *power point*”.

- 2) Pada materi teks eksposisi analitis apakah Bapak/Ibu juga menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi?

“Iya, untuk mengefisiensikan waktu pembelajaran. Selain itu, juga didukung adanya *viwer* dalam setiap kelasnya, jadi bisa dimanfaatkan”.

- 3) Media yang Bapak/Ibu gunakan dikembangkan sendiri atukah mengambil dari sumber lain? Jika diperoleh dari sumber lain, dari manakah sumber tersebut?

“Saya sistemnya ada yang membuat sendiri, adopsi, dan adaptasi. Apabila waktunya sudah tidak memungkinkan, saya memilih untuk mengunduh (*download*) di *internet* dengan menyesuaikan materi yang akan diajarkan. Apabila kurang lengkap, seperti materi atau contoh-contohnya, maka saya tambahkan sendiri”.







- 4) Media yang digunakan apakah mencakup semua KD atau hanya sebagian? Berikan alasan!



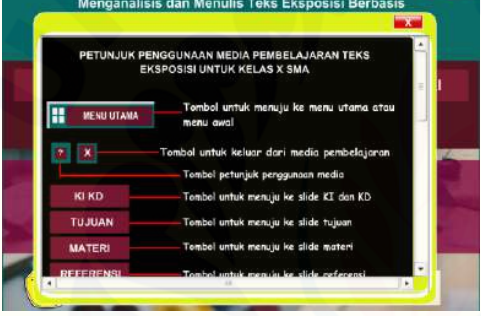
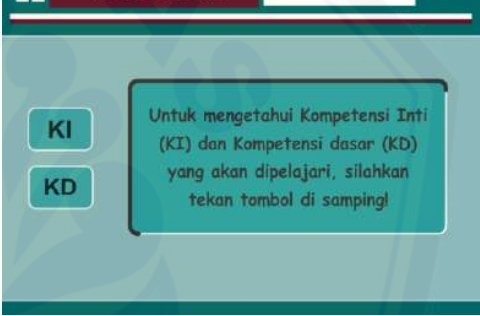
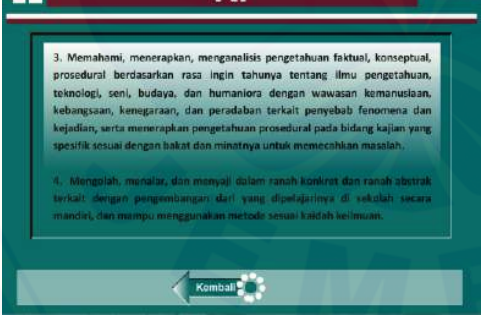
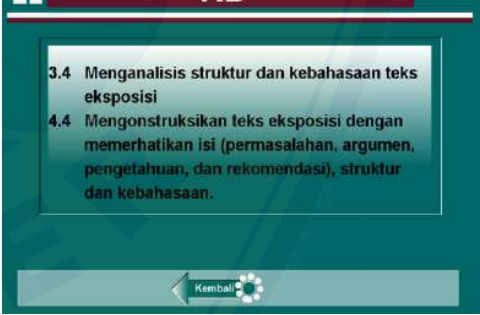
“Tidak semua KD menggunakan media, hanya sebagian. Saya paling banyak menggunakan media hanya pada KD pertama yaitu terkait pemahaman konsep seperti pengertian, ciri, struktur, dan contoh. Hal ini dikarenakan berhubungan dengan kegiatan pembelajaran yaitu pertama guru yang paling banyak berperan, lalu kelompok, dan terakhir individu. Untuk selebihnya itu siswa yang banyak berperan”.

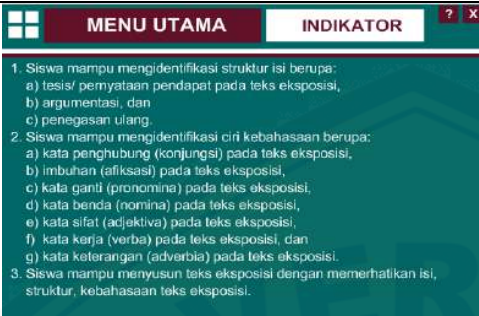
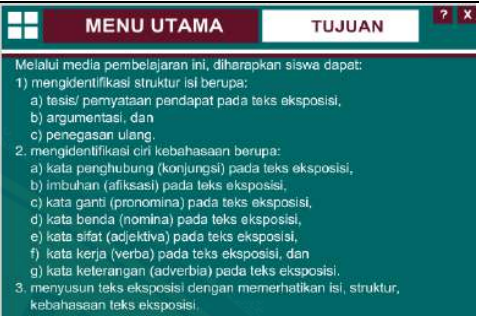
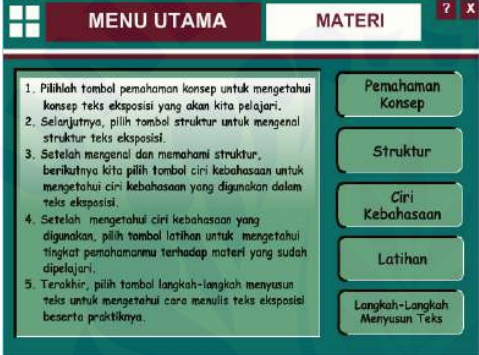
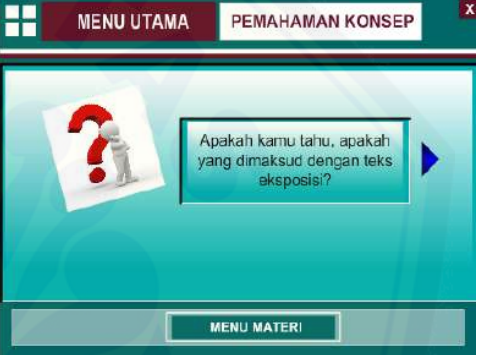
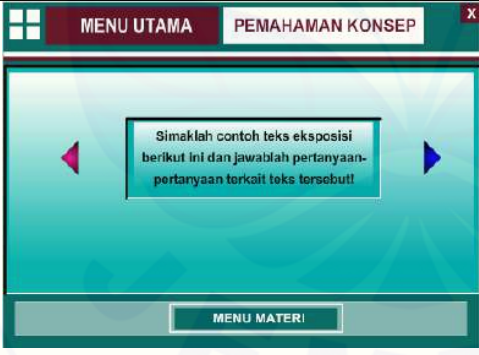
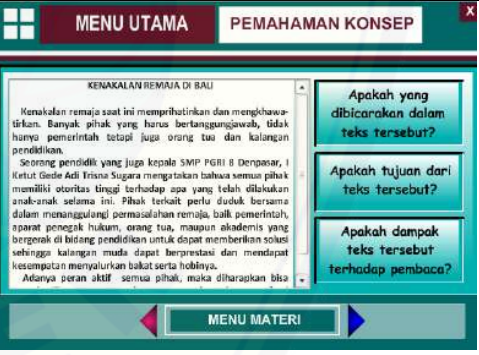
- 5) Bagaimanakah penyajian materi dalam media yang Bapak/Ibu gunakan?
“Saya tampilkan media melalui *viwer*, apabila konteksnya harus dibaca, ya siswa membaca sambil Saya jelaskan kepada mereka. *Slide power point* hanya sebagai panduan dan tambahannya dari Guru”.
- 6) Apakah media yang Bapak/Ibu gunakan sudah menggambarkan pendekatan saintifik atau belum? Jika belum, mengapa?
“Saya menggunakan seperti mengamati dan mencipta, hanya saja untuk menanya itu terkadang sulit untuk diterapkan pada siswa”.
- 7) Terkait materi teks eksposisi analitis, adakah kesulitan yang dialami peserta didik dalam mempelajari teks eksposisi? Jika ada, sebutkan!
“Ada. Siswa sulit mengembangkan teks. Karena budaya literasinya masih kurang yaitu dalam membaca dan menulis”.
- 8) Apakah Bapak/Ibu setuju jika dikembangkan media pembelajaran teks eksposisi analitis berbasis pendekatan saintifik dengan *macromedia flash* ?
“Setuju, yang penting tujuannya untuk memudahkan dan menarik minat siswa kenapa tidak. Bagaimanapun peran media itu sangat besar dalam pembelajaran”.

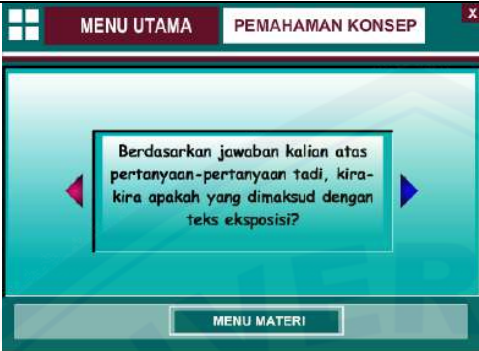





LAMPIRAN C

PROFIL MEDIA PEMBELAJARAN



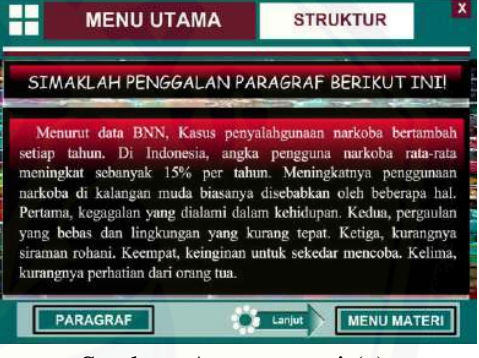

No	Profil	No	Profil
1	 <p>Salam Pembuka</p>	2	 <p>Apersepsi (a)</p>
3	 <p>Apersepsi (b)</p>	4	 <p>Apersepsi (c)</p>
5	 <p>Apersepsi (d)</p>	6	 <p>Apersepsi (e)</p>

<p>No 7</p>	<p>Profil</p>  <p>Apersepsi (f)</p>	<p>No 8</p>	<p>Profil</p>  <p>Menu Utama</p>
<p>9</p>	<p>MEDIA PEMBELAJARAN</p>  <p>Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran</p>	<p>10</p>	<p>MENU UTAMA</p>  <p>KI-KD</p>
<p>11</p>	<p>KI</p>  <p>KI</p>	<p>12</p>	<p>KD</p>  <p>KD</p>







No	Profil	No	Profil
13	 <p>MENU UTAMA INDIKATOR ? x</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengidentifikasi struktur isi berupa: <ol style="list-style-type: none"> tesis/ pernyataan pendapat pada teks eksposisi, argumentasi, dan penegasan ulang. Siswa mampu mengidentifikasi ciri kebahasaan berupa: <ol style="list-style-type: none"> kata penghubung (konjungsi) pada teks eksposisi, imbuhan (afiksasi) pada teks eksposisi, kata ganti (pronomina) pada teks eksposisi, kata benda (nomina) pada teks eksposisi, kata sifat (adjektiva) pada teks eksposisi, kata kerja (verba) pada teks eksposisi, dan kata keterangan (adverbia) pada teks eksposisi. Siswa mampu menyusun teks eksposisi dengan memerhatikan isi, struktur, kebahasaan teks eksposisi. <p>Indikator Pembelajaran</p>	14	 <p>MENU UTAMA TUJUAN ? x</p> <p>Melalui media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> mengidentifikasi struktur isi berupa: <ol style="list-style-type: none"> tesis/ pernyataan pendapat pada teks eksposisi, argumentasi, dan penegasan ulang. mengidentifikasi ciri kebahasaan berupa: <ol style="list-style-type: none"> kata penghubung (konjungsi) pada teks eksposisi, imbuhan (afiksasi) pada teks eksposisi, kata ganti (pronomina) pada teks eksposisi, kata benda (nomina) pada teks eksposisi, kata sifat (adjektiva) pada teks eksposisi, kata kerja (verba) pada teks eksposisi, dan kata keterangan (adverbia) pada teks eksposisi. menyusun teks eksposisi dengan memerhatikan isi, struktur, kebahasaan teks eksposisi. <p>Tujuan Pembelajaran</p>
15	 <p>MENU UTAMA MATERI ? x</p> <ol style="list-style-type: none"> Pilihlah tombol pemahaman konsep untuk mengetahui konsep teks eksposisi yang akan kita pelajari. Selanjutnya, pilih tombol struktur untuk mengenal struktur teks eksposisi. Setelah mengenal dan memahami struktur, berikutnya kita pilih tombol ciri kebahasaan untuk mengetahui ciri kebahasaan yang digunakan dalam teks eksposisi. Setelah mengetahui ciri kebahasaan yang digunakan, pilih tombol latihan untuk mengetahui tingkat pemahamanmu terhadap materi yang sudah dipelajari. Tenakhir, pilih tombol langkah-langkah menyusun teks untuk mengetahui cara menulis teks eksposisi beserta praktiknya. <p>Menu Materi</p>	16	 <p>MENU UTAMA PEMAHAMAN KONSEP x</p> <p>Apakah kamu tahu, apakah yang dimaksud dengan teks eksposisi?</p> <p>MENU MATERI</p> <p>Pemahaman Konsep (a)</p>
17	 <p>MENU UTAMA PEMAHAMAN KONSEP x</p> <p>Simaklah contoh teks eksposisi berikut ini dan jawablah pertanyaan-pertanyaan terkait teks tersebut!</p> <p>MENU MATERI</p> <p>Pemahaman Konsep (b)</p>	18	 <p>MENU UTAMA PEMAHAMAN KONSEP x</p> <p>KENAKALAN REMAJA DI BALI</p> <p>Kenakalan remaja saat ini memprihatinkan dan mengkhawatirkan. Banyak pihak yang harus bertanggungjawab, tidak hanya pemerintah tetapi juga orang tua dan kalangan pendidikan.</p> <p>Seorang pendidik yang juga kepala SMP PGRI 8 Denpasar, I Ketut Gede Adi Trisna Sugara mengatakan bahwa semua pihak memiliki otoritas tinggi terhadap apa yang telah dilakukan anak-anak selama ini. Pihak terkait perlu duduk bersama dalam menanggulangi permasalahan remaja baik pemerintah, aparat penegak hukum, orang tua, maupun akademis yang bergerak di bidang pendidikan untuk dapat memberikan solusi sehingga kalangan muda dapat berprestasi dan mendapat kesempatan menyalurkan bakat serta hobinya.</p> <p>Adanya peran aktif semua pihak, maka diharapkan bisa</p> <p>Apakah yang dibicarakan dalam teks tersebut?</p> <p>Apakah tujuan dari teks tersebut?</p> <p>Apakah dampak teks tersebut terhadap pembaca?</p> <p>MENU MATERI</p> <p>Pemahaman Konsep (c)</p>


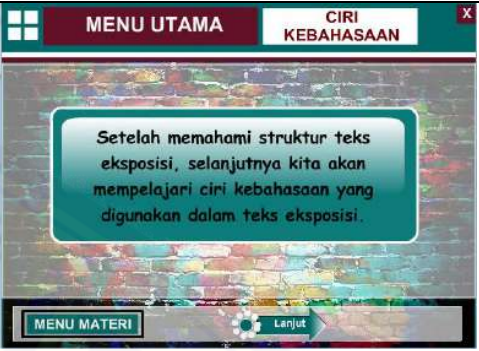

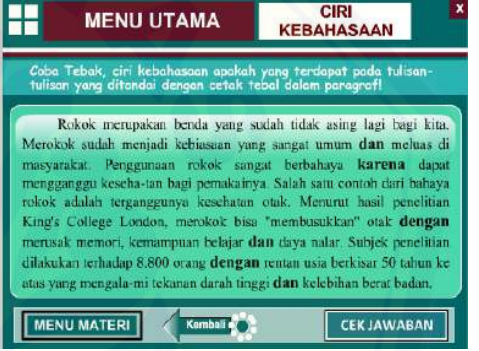
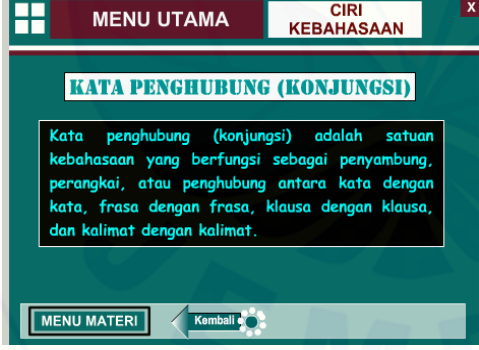
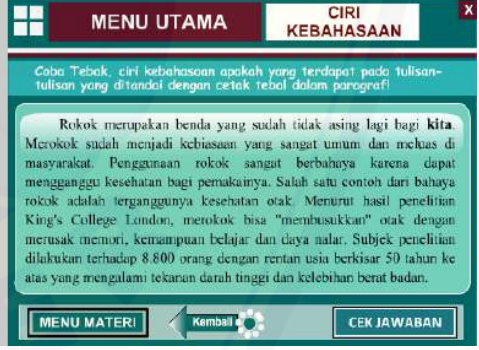
No	Profil	No	Profil
19	 <p>Pemahaman Konsep (d)</p>	20	 <p>Pemahaman Konsep (e)</p>
21	 <p>Struktur Teks Eksposisi (a)</p>	22	 <p>Struktur Teks Eksposisi (b)</p>
23	 <p>Struktur Teks Eksposisi (c)</p>	24	 <p>Struktur Teks Eksposisi (d)</p>

<p>No 25</p>	<p>Profil</p>  <p>Struktur Teks Eksposisi (e)</p>	<p>No 26</p>	<p>Profil</p>  <p>Menu Struktur Teks Eksposisi</p>
<p>27</p>	 <p>Struktur Tesis (a)</p>	<p>28</p>	 <p>Struktur Tesis (b)</p>
<p>29</p>	 <p>Struktur Tesis (c)</p>	<p>30</p>	 <p>Struktur Tesis (d)</p>

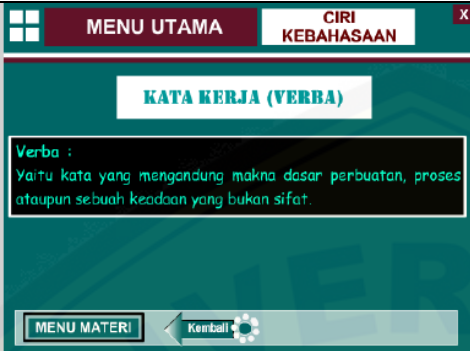
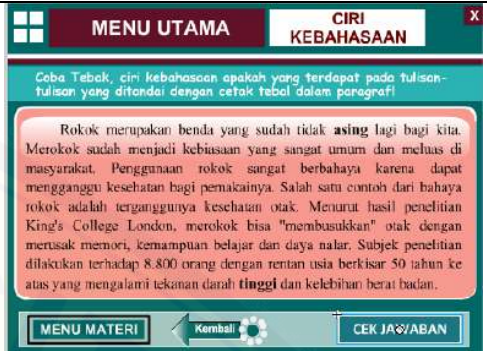

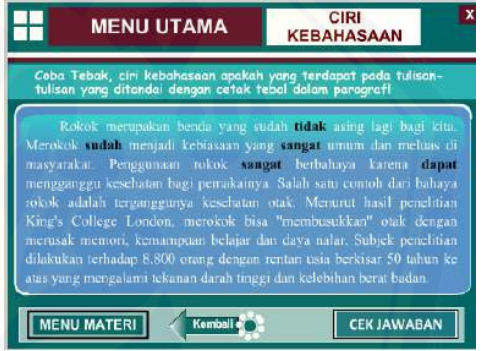
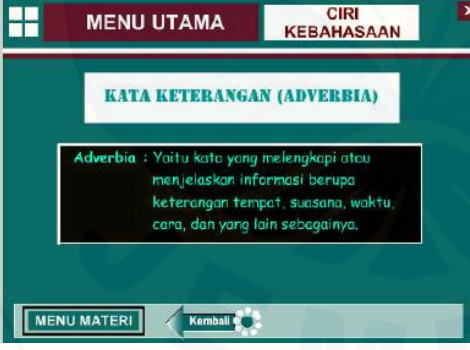
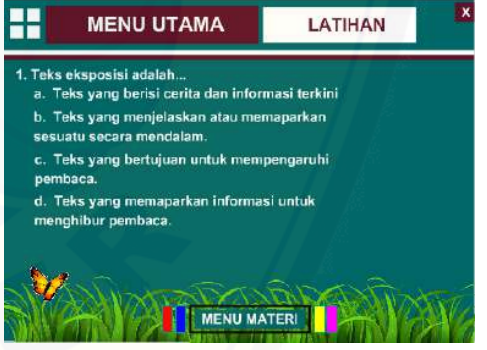
No	Profil	No	Profil
31	 <p>Struktur Tesis (e)</p>	32	 <p>Struktur Tesis (f)</p>
33	 <p>Struktur Tesis (g)</p>	34	 <p>Struktur Argumentasi (a)</p>
35	 <p>Struktur Argumentasi (b)</p>	36	 <p>Struktur Argumentasi (c)</p>

No	Profil	No	Profil
37	 <p>Struktur Argumentasi (d)</p>	38	 <p>Struktur Argumentasi (e)</p>
39	 <p>Struktur Argumentasi (f)</p>	40	 <p>Struktur Argumentasi (g)</p>
41	 <p>Struktur Argumentasi (h)</p>	42	 <p>Struktur Penegasan Ulang (a)</p>

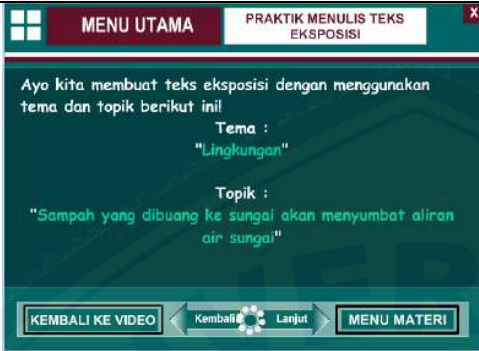
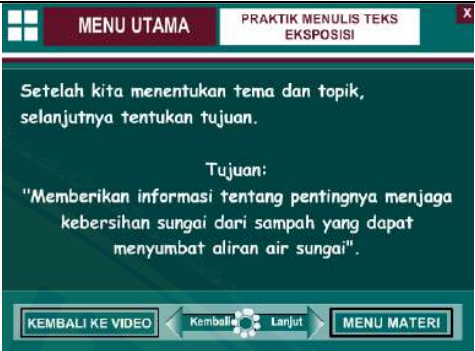
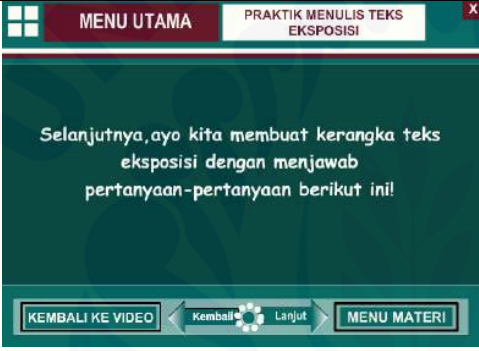
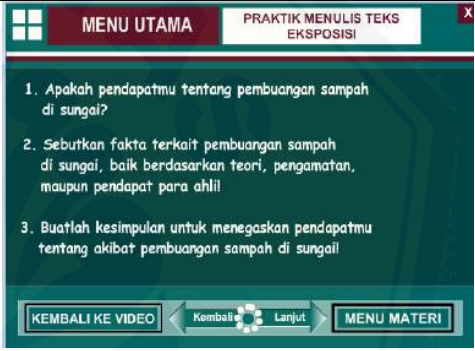
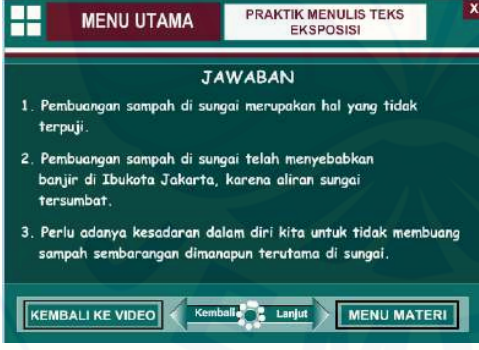
No	Profil	No	Profil
43	 <p>Apakah ide pokok yang terdapat dalam paragraf di atas?</p> <p>Struktur Penegasan Ulang (b)</p>	44	 <p>Ide pokok paragraf di atas yaitu "pemberantasan narkoba di kalangan masyarakat Indonesia demi masa depan generasi penerus bangsa".</p> <p>Struktur Penegasan Ulang (c)</p>
45	 <p>Apakah isi ide pokok tersebut?</p> <p>Pembuktian</p> <p>Pengenalan/ pernyataan</p> <p>Penegasan Ulang</p> <p>Struktur Penegasan Ulang (d)</p>	46	 <p>Betul, paragraf tersebut merupakan penegasan ulang pendapat penulis tentang narkoba. Maka, disebut apakah paragraf tersebut?</p> <p>Struktur Penegasan Ulang (e)</p>
47	 <p>Paragraf tersebut, disebut dengan PENEGASAN ULANG?</p> <p>Struktur Penegasan Ulang (f)</p>	48	 <p>Nah, apakah yang dimaksud dengan PENEGASAN ULANG?</p> <p>Struktur Penegasan Ulang (g)</p>

No	Profil	No	Profil
49	 <p>Struktur Penegasan Ulang (h)</p>	50	 <p>Slide Pengantar Ciri Kebahasaan</p>
51	 <p>Menu Ciri Kebahasaan</p>	52	 <p>Tebakan Ciri Kebahasaan 1</p>
53	 <p>Ciri Kebahasaan Ke-1</p>	54	 <p>Tebakan Ciri Kebahasaan 2</p>

No	Profil	No	Profil
55	<p>MENU UTAMA CIRI KEBAHASAAN</p> <p>KATA GANTI (PRONOMINA)</p> <p>Pronomina adalah kata ganti orang yang biasa digunakan pada saat pernyataan pendapat pribadi dituangkan.</p> <p>Pronomina <i>Persona</i>, merupakan persona tunggal. Contohnya : Dia, Kamu, Aku, Ia. Adapula persona jamak seperti : Kami, Kita, Mereka, Kalian.</p> <p>Pronomina <i>Nonpersona</i>, merupakan pronomina penunjuk. Contohnya : Ini, Itu, Situ, Sini, Sana. Adapula pronomina penanya seperti : Apa, Mana, dan Siapa</p> <p>MENU MATERI Kembali</p> <p>Ciri Kebahasaan Ke-2</p>	56	<p>MENU UTAMA CIRI KEBAHASAAN</p> <p>Coba Tebak, ciri kebahasaan apakah yang terdapat pada tulisan-tulisan yang ditandai dengan cetak tebal dalam paragraf!</p> <p>Rokok merupakan benda yang sudah tidak asing lagi bagi kita. Merokok sudah menjadi kebiasaan yang sangat umum dan meluas di masyarakat. Penggunaan rokok sangat berbahaya karena dapat mengganggu kesehatan bagi pemakainya. Salah satu contoh dari bahaya rokok adalah terganggunya kesehatan otak. Menurut hasil penelitian King's College London, merokok bisa "membusukkan" otak dengan merusak memori, kemampuan belajar dan daya nalar. Subjek penelitian dilakukan terhadap 8.800 orang dengan rentan usia berkisar 50 tahun ke atas yang mengalami tekanan darah tinggi dan kelebihan berat badan.</p> <p>MENU MATERI Kembali CEK JAWABAN</p> <p>Tebakan Ciri Kebahasaan 3</p>
57	<p>MENU UTAMA CIRI KEBAHASAAN</p> <p>IMBUHAN (AFIKSASI)</p> <p>Imbuhan (afiksasi) yaitu proses pengimbuhan: prefiks (awalan), infiks (sisipan), sufiks (akhiran)</p> <p>MENU MATERI Kembali</p> <p>Ciri Kebahasaan Ke-3</p>	58	<p>MENU UTAMA CIRI KEBAHASAAN</p> <p>Coba Tebak, ciri kebahasaan apakah yang terdapat pada tulisan-tulisan yang ditandai dengan cetak tebal dalam paragraf!</p> <p>Rokok merupakan benda yang sudah tidak asing lagi bagi kita. Merokok sudah menjadi kebiasaan yang sangat umum dan meluas di masyarakat. Penggunaan rokok sangat berbahaya karena dapat mengganggu kesehatan bagi pemakainya. Salah satu contoh dari bahaya rokok adalah terganggunya kesehatan otak. Menurut hasil penelitian King's College London, merokok bisa "membusukkan" otak dengan merusak memori, kemampuan belajar dan daya nalar. Subjek penelitian dilakukan terhadap 8.800 orang dengan rentan usia berkisar 50 tahun ke atas yang mengalami tekanan darah tinggi dan kelebihan berat badan.</p> <p>MENU MATERI Kembali CEK JAWABAN</p> <p>Tebakan Ciri Kebahasaan 4</p>
59	<p>MENU UTAMA CIRI KEBAHASAAN</p> <p>KATA BENDA (NOMINA)</p> <p>Nomina : Yaitu kata yang muncul pada benda, baik itu berupa benda nyata ataupun benda yang abstrak.</p> <p>MENU MATERI Kembali</p> <p>Ciri Kebahasaan Ke-4</p>	60	<p>MENU UTAMA CIRI KEBAHASAAN</p> <p>Coba Tebak, ciri kebahasaan apakah yang terdapat pada tulisan-tulisan yang ditandai dengan cetak tebal dalam paragraf!</p> <p>Rokok merupakan benda yang sudah tidak asing lagi bagi kita. Merokok sudah menjadi kebiasaan yang sangat umum dan meluas di masyarakat. Penggunaan rokok sangat berbahaya karena dapat mengganggu kesehatan bagi pemakainya. Salah satu contoh dari bahaya rokok adalah terganggunya kesehatan otak. Menurut hasil penelitian King's College London, merokok bisa "membusukkan" otak dengan merusak memori, kemampuan belajar dan daya nalar. Subjek penelitian dilakukan terhadap 8.800 orang dengan rentan usia berkisar 50 tahun ke atas yang mengalami tekanan darah tinggi dan kelebihan berat badan.</p> <p>MENU MATERI Kembali CEK JAWABAN</p> <p>Tebakan Ciri Kebahasaan 5</p>


No	Profil	No	Profil
61	 <p>Ciri Kebahasaan Ke-5</p>	62	 <p>Tebakan Ciri Kebahasaan 6</p>
63	 <p>Ciri Kebahasaan Ke-6</p>	64	 <p>Tebakan Ciri Kebahasaan 7</p>
65	 <p>Ciri Kebahasaan Ke-7</p>	66	 <p>Soal Latihan</p>

No	Profil	No	Profil
67	 <p>Jawaban Benar</p>	68	 <p>Jawaban Salah</p>
69	 <p>Latihan</p>	70	 <p>Langkah Menulis Teks Eksposisi</p>
71	 <p>Video Langkah-Langkah Menulis Teks Eksposisi</p>	72	 <p>Slide Pengantar Praktik Menulis Teks Eksposisi</p>

No	Profil	No	Profil
73	 <p>Praktik Menulis Teks Eksposisi (a)</p>	74	 <p>Praktik Menulis Teks Eksposisi (b)</p>
75	 <p>Praktik Menulis Teks Eksposisi (c)</p>	76	 <p>Praktik Menulis Teks Eksposisi (d)</p>
77	 <p>Praktik Menulis Teks Eksposisi (e)</p>	78	 <p>Praktik Menulis Teks Eksposisi (f)</p>

No	Profil	No	Profil
79	 <p>Praktik Menulis Teks Eksposisi (g)</p>	80	 <p>Praktik Menulis Teks Eksposisi (h)</p>
81	 <p>Daftar Referensi</p>	82	 <p>Profil Penyusun</p>
83	 <p>Salam Penutup</p>		

LAMPIRAN D**PETUNJUK PENGOPERASIAN MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Bukalah aplikasi media pembelajaran
2. Media akan berjalan secara otomatis dan berhenti secara otomatis. Ikutilah tombol-tombol interaktif yang ada dalam media pembelajaran. Untuk menekan tombol, arahkan kursor pada tombol yang ingin dipilih sampai berubah menjadi gambar , lalu klik kiri.
3. Tekan tombol [?] di pojok kanan atas untuk membuka petunjuk penggunaan media pembelajaran, anda dapat melihat secara utuh dengan menggerakkan *scroll* yang ada di samping. Setelah itu, tekan tombol [X] untuk menutupnya.
4. Untuk langkah selanjutnya dapat mengikuti tombol yang terdapat dalam media pembelajaran.
5. Pilihlah tombol secara berurutan.
6. Pada slide pertama pilih tombol KI-KD, lalu ikuti perintah tombol di dalam slide tersebut, setelah selesai pilih tombol menu utama di pojok kiri atas untuk kembali pada slide pertama.
7. Lalu pilih tombol indikator , setelah selesai pilih tombol menu utama.
8. Lalu pilih tombol tujuan, setelah selesai pilih tombol menu utama.
9. Lalu pilih tombol materi, maka akan muncul beberapa tombol. Ikuti perintah tombol di dalam slide tersebut. Pilihlah tombol secara berurutan.
10. Pilih tombol pemahaman konsep, maka akan muncul slide pemutaran video, putar video dengan menekan tombol yang sudah disediakan. Saat video diputar, anda dapat melakukan kontrol (pause dan stop) dalam video. Selanjutnya, ikutilah setiap tombol lanjut di dalam slide. Setelah tidak ditemukan tombol lanjut, maka anda dapat kembali ke menu materi dengan menekan tombol menu materi di pojok kanan bawah.
11. Lalu pilih tombol struktur, ikutilah setiap tombol lanjut di dalam slide. Maka anda akan menemukan slide yang berisi teks, anda dapat membaca teks secara utuh dengan menggerakkan *scroll* yang ada di samping teks. Putar audio pembacaan teks dengan menekan tombol putar audio yang terdapat di bawah teks. Anda juga dapat melakukan kontrol (pause dan stop) pada audio dengan tombol yang sudah disediakan. Selanjutnya, ikutilah setiap tombol lanjut di dalam slide. Setelah tidak ditemukan tombol lanjut, maka anda dapat kembali ke menu materi dengan menekan tombol menu materi di pojok kanan bawah.

12. Lalu pilih tombol ciri kebahasaan, ikutilah setiap tombol lanjut di dalam slide. Maka anda akan menemukan slide yang berisi tombol angka 1-7, pilihlah angka secara berurutan. Dalam setiap angka berisi slide tebakan, anda dapat mengecek jawaban anda dengan menekan tombol cek jawaban di pojok kanan bawah. Setelah mengecek jawaban anda dapat kembali ke slide sebelumnya dengan menekan tombol kembali. Lalu tekan tombol kembali lagi untuk kembali ke slide yang berisi tombol. Lanjutkan ke tombol angka berikutnya. Begitu seterusnya sampai angka 7. Setelah selesai, pilih tombol menu materi di pojok kiri bawah.
13. Lalu pilih tombol latihan, maka akan muncul soal pilihan ganda. Jawab pertanyaan dengan menekan salah satu tombol a, b, c, atau d sesuai dengan jawaban anda. Jika jawaban anda benar, maka akan muncul gambar senang, jika salah maka akan muncul gambar sedih. Anda dapat memilih ulang jawaban sampai benar. Setelah itu, anda dapat melanjutkan dengan menekan tombol soal selanjutnya. Begitu seterusnya hingga selesai. Kemudian, pilih tombol menu materi di bagian bawah.
14. Lalu pilih tombol langkah-langkah menyusun teks, maka akan muncul slide pemutaran video, putar video dengan menekan tombol yang sudah disediakan. Saat video diputar, anda dapat melakukan kontrol (pause dan stop) dalam video. Selanjutnya, ikutilah setiap tombol lanjut di dalam slide. Setelah tidak ditemukan tombol lanjut, maka anda dapat kembali ke menu materi dengan menekan tombol menu materi di pojok kanan bawah.
15. Setelah semua menu materi selesai dibuka, maka anda dapat kembali ke slide awal dengan menekan tombol menu utama di pojok kiri atas.
16. Lalu pilih tombol referensi, setelah selesai pilih tombol menu utama.
17. Lalu pilih tombol profil, setelah selesai pilih tombol menu utama, karena ini menu tombol terakhir, anda dapat langsung menutup media dengan menekan tombol [X] di pojok kanan atas.

LAMPIRAN E

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

E. Validasi Media Pembelajaran

**LEMBAR PENILAIAN
VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN MENGANALISIS DAN
MENULIS TEKS EKSPOSISI BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8*
UNTUK SISWA KELAS X SMA**

A. PENGANTAR

Lembar penilaian ini merupakan salah satu bentuk pelaksanaan tahap validasi sebagai salah satu prosedur dalam pengembangan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan mengacu pada kurikulum 2013 yang meliputi KI 3 dan KI 4. Berkaitan dengan kepentingan ini, saya bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang sudah saya kembangkan. Tujuan validasi produk ini adalah untuk mengoreksi produk, sehingga hasil koreksi dapat digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum digunakan dalam uji coba di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

B. PETUNJUK PENGISIAN LEMBAR VALIDASI

Sebelum mengisi lembar penilaian, silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Mohon Bapak/Ibu cermati keseluruhan isi dan tampilan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian, isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada angka 1, 2, 3, dan 4 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman Penilaian
 - a. Skor 1, sangat kurang.
 - b. Skor 2, kurang.
 - c. Skor 3, baik.
 - d. Skor 4, sangat baik.
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. IDENTITAS VALIDATOR

1. Nama Lengkap : Siswanto, S.Pd, M.A
2. NIP : 19840722 201504 0001
3. Jabatan : Dosen
4. Instansi : FKIP Universitas Jember
5. Pendidikan Terakhir : S2
6. Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia

D. ANKET PENILAIAN KEGRAFIKAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai			
		1	2	3	4
1	Keterbacaan Media pembelajaran menyajikan tampilan narasi atau bahasa yang jelas dan mudah dibaca.				✓
2	Kepraktisan Sederhana dalam pengoperasiannya dan mudah digunakan.				✓
3	Kualitas tampilan/ tayangan Tampilan menarik, baik dari sisi latar belakang (<i>background</i>), gambar maupun kombinasi warna yang digunakan.			✓	
4	Kualitas audio Komponen audio (narasi, sound effect, backsound, dan musik) disajikan secara proporsional dan jelas.				✓
5	Kualitas pendokumentasian				
	a. Gambar-gambar dalam media pembelajaran disajikan secara proporsional, serasi, dan dinamis sehingga menimbulkan daya tarik.			✓	
	b. Ilustrasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran mendukung konteks materi teks eksposisi dan berbasis pendekatan saintifik				✓
	c. Kegrafikan komponen media pembelajaran ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis.				✓
6	Kualitas waktu (<i>Quality time</i>) Penggunaan media dapat mengefisienkan pembelajaran				✓
7	Keterjangkauan				
	a. Tidak membutuhkan banyak biaya				✓
	b. Dapat dimanfaatkan untuk kelompok kecil maupun kelompok besar dalam proses pembelajaran.				✓

Dikembangkan dari pendapat Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014) dan Asyhar (2012)

E. CATATAN

isi presentasi penemuan + fitur vision

→ narator kurang nyaring.

F. SIMPULAN

Layak diujicobakan di sekolah tanpa revisi

Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi

Tidak layak diujicobakan di sekolah

*) Centang (v) salah satu

Jember, 18 September 2017

Validator

[Signature]

Siberoet Sidi, MA

NIP. 194907222010040001

LAMPIRAN F

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

D. Validasi Ahli Pembelajaran

**LEMBAR PENILAIAN
VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN MENGANALISIS DAN
MENULIS TEKS EKSPOSISI BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8*
UNTUK SISWA KELAS X SMA**

A. PENGANTAR

Lembar penilaian ini merupakan salah satu bentuk pelaksanaan tahap validasi sebagai salah satu prosedur dalam pengembangan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan mengacu pada kurikulum 2013 yang meliputi KI 3 dan KI 4. Berkaitan dengan kepentingan ini, saya bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang sudah saya kembangkan. Tujuan validasi produk ini adalah untuk mengoreksi produk, sehingga hasil koreksi dapat digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum digunakan dalam uji coba di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

B. PETUNJUK PENGISIAN LEMBAR VALIDASI

Sebelum mengisi lembar penilaian, silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Mohon Bapak/Ibu cermati keseluruhan isi dan tampilan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian, isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada angka 1, 2, 3, dan 4 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman Penilaian
 - a. Skor 1, sangat kurang.
 - b. Skor 2, kurang.
 - c. Skor 3, baik.
 - d. Skor 4, sangat baik.
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. IDENTITAS VALIDATOR

1. Nama Lengkap : *Dr. Arief Rijadi, M.G., M.Pd.*
2. NIP : *19670116 1984031002*
3. Jabatan : *Dosen (Sektor Kepala)*
4. Instansi : *FKIP Universitas Jember*
5. Pendidikan Terakhir : *S3*
6. Bidang Keahlian : *Pendidikan Bahasa Indonesia
(Linguistik Pragmatik)*

D. PENILAIAN KELAYAKAN SUBSTANSI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Aspek Segi Kelengkapan Materi					
	a. Materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini meliputi aspek pengetahuan yaitu materi menganalisis struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi; serta aspek keterampilan yaitu langkah-langkah menyusun teks eksposisi.				✓	telah memenuhi
	b. Latihan-latihan yang disajikan menuntun siswa untuk dapat menganalisis struktur dan ciri kebahasaan teks eksposisi, serta dapat menulis teks eksposisi.				✓	telah memenuhi
2	Aspek Segi Kedalaman Materi					
	a. Uraian materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menganalisis dan menulis teks eksposisi.				✓	Materi sesuai dg kebutuhan siswa
	b. Contoh-contoh yang dijelaskan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menganalisis dan menulis teks eksposisi.				✓	Contoh dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa
	c. Latihan-latihan yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menganalisis dan menulis teks eksposisi.			✓	Pd dasarnya sudah sesuai. Mhuk dicek pd materi, dan latihan. Benar, evaluasi pembelaj. Pd bag. Integras. Mch pns dan teks eksposisi. Materi benar. Latihan	
3	Aspek Segi Keakuratan Teori Materi, contoh-contoh, dan evaluasi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep-konsep teks eksposisi.				✓	Argumentasi dan keakuratan fakta dan pendapat yang disajikan. Misal, pendapat BHM perlu dikaitkan dan periode evaluasi dan pendapat pelajar atau ahli

Dikembangkan dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan)

E. PENILAIAN KELAYAKAN PENYAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Sistematika Penyajian					
	a. Konsistensi penyajian materi dalam media pembelajaran.				✓	<i>Substansi konsisten</i>
	b. Komponen media pembelajaran (Judul; KI-KD; indikator; tujuan; materi; pemahaman konsep, struktur, ciri kebahasaan, langkah-langkah menulis teks eksposisi, dan latihan; referensi; serta profil) dimuat secara berurutan.			✓		<i>Substansi baik. Perlu dicermati lagi kata ops. pd penulisan ind. belajar, ejaan dan penulisan kata (hubung, depan, transisi)</i>
2	Penyajian Pembelajaran					
	a. Kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi berbasis pendekatan saintifik.				✓	
	b. Menciptakan kemampuan bertanya, yaitu uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengetahui materi lebih jauh.				✓	
	c. Menggambarkan pendekatan saintifik, yaitu menunjukkan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan.			✓		<i>Kegiatan men- cipta?</i>
	d. Penyampaian materi dalam media pembelajaran mendukung aktivitas siswa untuk mencari tahu/bukan diberi tahu.				✓	

F. PENILAIAN KELAYAKAN KEBAHASAAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.				✓	sukses & bermutu
2	Materi yang dipaparkan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, lugas, dan komunikatif.				✓	gudah, komunikatif
3	Bahasa yang digunakan bersifat dialogis dan interaktif yaitu dapat memotivasi siswa serta membangkitkan rasa senang.				✓	Konsep dialogis dan interaktif masih presip, namun pada saat wawancara ini dipaparkan tanpa bantuan guru/tutor.

G. SIMPULAN

- Layak diujicobakan di sekolah tanpa revisi
- Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi
- Tidak layak diujicobakan di sekolah

*) Centang (✓) salah satu

Jember, 19 September 2017

Validator



Dr. Ariq Rijali, M.Si, M.Pd
NIP.

LAMPIRAN G

LEMBAR VALIDASI PRAKTIKI

Lembar Validasi Substansi Pembelajaran

**LEMBAR PENILAIAN
VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN MENGANALISIS DAN
MENULIS TEKS EKSPOSISI BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK
DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8*
UNTUK SISWA KELAS X SMA**

A. PENGANTAR

Lembar penilaian ini merupakan salah satu bentuk pelaksanaan tahap validasi sebagai salah satu prosedur dalam pengembangan media pembelajaran menganalisis dan menulis teks eksposisi berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi *macromedia flash 8*. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan mengacu pada kurikulum 2013 yang meliputi KI 3 dan KI 4. Berkaitan dengan kepentingan ini, saya bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang sudah saya kembangkan. Tujuan validasi produk ini adalah untuk mengoreksi produk, sehingga hasil koreksi dapat digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum digunakan dalam uji coba di kelas. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

B. PETUNJUK PENGISIAN LEMBAR VALIDASI

Sebelum mengisi lembar penilaian, silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Mohon Bapak/Ibu cermati keseluruhan isi dan tampilan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian, isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada angka 1, 2, 3, dan 4 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman Penilaian
 - a. Skor 1, sangat kurang.
 - b. Skor 2, kurang.
 - c. Skor 3, baik.
 - d. Skor 4, sangat baik.
3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. IDENTITAS VALIDATOR

1. Nama Lengkap : S. Suhadate
2. NIP : -
3. Jabatan : Guru Bahasa Indonesia
4. Instansi : MAN 1 Jember
5. Pendidikan Terakhir : S-2 Magister Linguistik
6. Bidang Keahlian :

E. PENILAIAN KELAYAKAN PENYAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Sistematika Penyajian					
	a. Konsistensi penyajian materi dalam media pembelajaran.				✓	
	b. Komponen media pembelajaran (Judul, KI-KD; indikator; tujuan; materi; pemahaman konsep, struktur, ciri kebahasaan, langkah-langkah menulis teks ekposisi, dan latihan; referensi; serta profil) dimuat secara berurutan.				✓	
2	Penyajian Pembelajaran					
	a. Kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran menganalisis dan menulis teks ekposisi berbasis pendekatan saintifik.			✓		
	b. Menciptakan kemampuan bertanya, yaitu uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengetahui materi lebih jauh.			✓		
	c. Menggambarkan pendekatan saintifik, yaitu menunjukkan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan.			✓		
	d. Penyampaian materi dalam media pembelajaran mendukung aktivitas siswa untuk mencari tahu/bukan diberi tahu.			✓		

F. PENILAIAN KELAYAKAN KEBAHASAAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.			✓		
2	Materi yang dipaparkan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, lugas, dan komunikatif.			✓		
3	Bahasa yang digunakan bersifat dialogis dan interaktif yaitu dapat memotivasi siswa serta membangkitkan rasa senang.			✓		

G. SIMPULAN

- Layak diujicobakan di sekolah tanpa revisi
- Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi
- Tidak layak diujicobakan di sekolah

*) Centang (✓) salah satu

Jember, 12 October
September 2017
Validator

[Handwritten Signature]
Ruhana Seti.

NIP. -

LAMPIRAN H

ANGKET UJI COBA PRODUK

Lembar Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN MENGANALISIS DAN MENULIS
TEKS EKSPOSISI BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK DENGAN
APLIKASI MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK SISWA KELAS X SMA**

A. PENGANTAR
Setelah kalian melaksanakan pembelajaran teks eksposisi dengan "Media Pembelajaran Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi Macromedia Flash 8", kalian tentu memiliki penilaian atas media pembelajaran tersebut. Nah, silakan ungkapkan penilaian kalian pada angket ini. Terima kasih.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET
1. Mohon mengisi lembar penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada huruf A, B, C, atau D sesuai penilaian kalian.
2. Pedoman Penilaian
a. Skor A, sangat baik.
b. Skor B, baik.
c. Skor C, cukup baik.
d. Skor D, kurang baik.

C. IDENTITAS SISWA
Nama : *Riska Fajri Triwulandari*
Kelas : *8 Bahasa*
Sekolah : *MAN 1 Jember*

D. Angket Respon Media Pembelajaran Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas X SMA

No	Kriteria	Nilai			
		A	B	C	D
3	Kebahasaan				
	a. Apakah bahasanya sederhana dan mudah dipahami?		✓		
	b. Apakah bahasa yang digunakan memungkinkan kalian untuk belajar secara mandiri?		✓		
4	Tampilan Media Pembelajaran				
	a. Apakah media pembelajaran ini menarik?		✓		
	b. Apakah media mencerminkan pembelajaran menulis teks eksposisi sesuai dengan tahap mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan?		✓		
	c. Apakah gambar-gambar yang disajikan dalam bahan ajar ini menarik dan sesuai?		✓		
	d. Apakah ukuran huruf, jenis huruf, dan tata letak dalam media pembelajaran ini didesain secara menarik dan mudah dipahami?		✓		
	e. Apakah perpaduan warna media pembelajaran ini seimbang dan harmonis?		✓		

No	Kriteria	Nilai			
		A	B	C	D
1	Sistematika Penyajian Media				
	a. Urutan pembelajaran disajikan secara runtut?	✓			
	b. Apakah kegiatan/langkah-langkah pembelajarannya memudahkan kalian dalam menguasai materi?	✓			
2	Substansi/ Isi Materi Pembelajaran				
	a. Apakah latihan-latihannya menarik dan memudahkan kalian memahami teks eksposisi?	✓			
	b. Apakah contoh teksnya menarik dan mudah dipahami?	✓			
	c. Apakah petunjuk dalam media pembelajaran ini mudah dipahami dan diikuti?	✓			

Jember, ² Oktober
Responden *[Signature]*
NIS. 170308

LAMPIRAN I

INSTRUMEN ANALISIS ANGKET UJI COBA PRODUK

No	Nama Siswa	L/P	Sistematika Penyajian		Substansi/ Isi			Aspek Kebahasaan		Tampilan Media Pembelajaran					Jumlah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
			a	b	a	b	c	a	b	a	B	c	d	e			
1	Ahmad Faizin H	L	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	42	48	87,5%
2	Alvarizqi Sita Oemardi	P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	48	97,9%
3	Annatasya Berliana	P	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	45	48	93,75%
4	Arino Satria Ivan	L	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	39	48	81,25%
5	Aurellia R.S	P	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	46	48	95,8%
6	Azza Masruroh Nur	P	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	44	48	91,6%
7	Caesar Erine Lutfiati	P	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	44	48	91,6%
8	Dwi Fitriatul H	P	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47	48	97,9%
9	Fitriatul Khasanah	P	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	44	48	91,6%
10	Friska Audina	P	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	44	48	91,6%
11	Halimah Milladunka	P	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	46	48	95,8%
12	Imeldha Eva Diarsya	P	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	45	48	93,75%
13	Kharisma Ayu A	P	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	44	48	91,6%
14	Maulida Hepi Antasani	P	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	43	48	89,5%
15	Moh. Alghosiyah F.A	L	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	47	48	97,9%
16	Nabila Fairuz F	P	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	43	48	89,5%
17	Nabila Septia D	P	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	39	48	81,25%

No	Nama Siswa	L/P	Sistematika Penyajian		Substansi/ Isi			Aspek Kebahasaan		Tampilan Media Pembelajaran					Jumlah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
			a	b	a	b	c	a	b	a	B	c	d	e			
18	Nabila Tasya M	P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	48	97,9%
19	Nadia Nurul A	P	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	40	48	83,3%
20	Nur Fatimatun N	P	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	43	48	89,5%
21	Rafil Amelia Balqis	P	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	46	48	95,8%
22	Reza Rachman A	L	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	39	48	81,25%
23	Riska Fajrin T	P	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	45	48	93,75%
24	Robithotul Inats	P	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	44	48	91,6%
25	Roudhotul Jannah	P	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	46	48	95,8%
26	Silvia Madania	P	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	43	48	89,5%
27	Sinta Aliatul Jazilah	P	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	45	48	93,75%
28	Siti Aulia Kartika P	P	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	46	48	95,8%
29	Siti Fatimatuz Zahro	P	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	41	48	85,4%
30	Siti Murdiyatul F	P	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	46	48	95,8%
31	Sri Pinuji Dwi Lestari	P	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	42	48	87,5%
32	Windi Yulia Sari	P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	48	97,9%
33	Zakiyah Fara Dila	P	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	47	48	97,9%
															1456	1584	

LAMPIRAN J

LEMBAR LATIHAN SOAL

Nama Sekolah: MAN 1 Jember
Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia
Nama Siswa: Firdaw Kharanah
Kelas: X BAHASA

A. Jawablah soal-soal berikut ini dengan memberikan tanda (X) pada salah satu pilihan a, b, c, atau d!

1. Semestinya hukum di negara Indonesia sebagaimana yang telah diatur dalam undang-undang dasar 1945 sudah secara tegas mengantar hukuman untuk para pelaku tindak kejahatan. Akan tetapi pada faktanya kerap kali terjadi ke tidakadilan terhadap hukum yang bisa merugikan banyak orang. Hukum bisa saja tegas, akan tetapi menjadi moudakir timbul ketika dihadapkan dengan uang. Itulah yang terjadi pada saat ini. Paragraf di atas termasuk ke dalam
 a. Argumentasi
 b. Tesis
 c. Pernyataan umum
 d. Penegasan ulang

2. Pemeritatan pendapatan di perusahaan tersebut masih kurang. Ada seorang pekerja yang memiliki gaji yang bisa dikatakan tinggi dan ada pekerja yang gajinya sangat rendah. Sesuai hasil wawancara, orang-orang tertentu di dalam perusahaan yang memiliki hubungan darah atau pun pekerja tumpukan, umumnya akan mendapatkan gaji yang lebih tinggi padahal posisi di perusahaan tersebut sama atau bahkan lebih rendah dari pekerja lainnya. Kutipan teks eksposisi di atas termasuk ke dalam
 a. Argumentasi
 b. Tesis
 c. Pernyataan umum
 d. Penegasan ulang

3. Sebagai masyarakat yang sadar akan kesehatan, maka kita harus melakukan sesuatu dalam mensosialisasikan bahaya merokok. Semua pihak, baik itu orang tua, guru, masyarakat dan juga pemerintah harusnya melakukan sosialisasi tentang bahaya merokok bagi pelajar sesuai dengan kemampuan dan kondisi masing-masing. Sosialisasi yang dilakukan harus benar-benar riil dan masuk ke alam bawah sadar para pelajar. Paragraf di atas merupakan salah satu struktur teks eksposisi, yaitu
 a. Argumentasi
 b. Tesis
 c. Pernyataan umum
 d. Penegasan ulang

B. Tentukan ciri kebahasaan kata yang bercetak tebal dalam paragraf berikut ini!

Rokok adalah benda yang memberi efek santai dan sugesti merasa lebih jantan dengan memberikan canda kepada orang yang menikmatinya. Rokok mempunyai rupa silinder dari kertas berukuran panjang, berisi daun-daun tembakau yang telah dicacah. Rokok dibakar pada salah satu ujungnya dan dibiarkan membara agar asapnya dapat dihirup lewat mulut pada ujung lain. Rokok biasanya dijual dalam bungkus berbentuk kemasan kertas yang dapat dimasukkan dengan mudah ke dalam kantong. Bungkus-bungkus tersebut umumnya disertai pesan kesehatan yang memperingatkan perokok akan bahaya kesehatan yang dapat ditimbulkan dari merokok, misalnya kanker paru-paru atau serangan jantung.

Ciri Kebahasaan	Kata
Nomina (kata benda)	Rokok
Verba (kata kerja)	memberi dibakar
Adjektiva (kata sifat)	santai mudah
Adverbia (kata keterangan)	
Konjungsi (kata penghubung)	dan dengan
Afiksasi (imbuhan)	Mem- punya- i Pakar- ber- i Ke- sehat- an

C. Kembangkan gagasan pokok di bawah ini menjadi teks eksposisi yang utuh!

Struktur	Tesis
Tesis (pernyataan umum)	Kebersihan lingkungan sekolah adalah salah satu faktor penting untuk menciptakan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Apabila lingkungan sekolah tidak terpelajar kebersihan, hal itu akan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran siswa.
Argumentasi	Penyebab mereka tidak menjaga kebersihan salah satunya adalah mereka malas dan kurang kesadaran menjaga kebersihan. Sangat di perlukan banyak upaya yang dapat menunjang kesadaran untuk menjaga kebersihan. Akibat tidak menjaga kebersihan lingkungan sekolah, lingkungan sekolah menjadi bau, kotor serta banyak serangga. Hal itu membuat kurangnya kenyamanan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Selain itu akibat tidak menjaga kebersihan, dapat mengakibatkan berbagai penyakit yang sangat dapat merugikan warga sekolah.
Penegasan ulang	Menjaga kebersihan di lingkungan sekolah perlu dilakukan. Hal ini sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran siswa di sekolah. Maka dari itu menjaga kebersihan lingkungan sekolah harus dilakukan oleh berbagai pihak, baik itu guru maupun murid.

Jember, September 2017
Responden: *[Signature]*
NIS:

85

LAMPIRAN K

LEMBAR OBSERVASI PERTEMUAN PERTAMA

		ALTERNATIF			
		NILAI			
NO	ASPEK YANG DIAMATI	1	2	3	4
I	PRA PEMBELAJARAN				
1	Siswa menempati tempat duduknya masing-masing				✓
2	Kesiapan menerima pembelajaran				✓
3	Siswa menyimak penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai				✓
II	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN				
	A. Penjelasan materi				
4	Siswa menyimak penjelasan materi				✓
5	Siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan			✓	
6	Adanya interaksi positif antarsiswa			✓	
7	Adanya interaksi positif antar siswa dengan guru				✓
	B. Strategi Pembelajaran				
8	Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran			✓	
9	Siswa aktif mencatat penjelasan yang diberikan			✓	
10	Siswa aktif memberikan pendapat ketika diberikan kesempatan			✓	
11	Siswa merasa senang dan tidak tertekan dalam proses pembelajaran				✓
12	Siswa tenang selama mengikuti proses pembelajaran				✓
	C. Pemanfaatan Media Pembelajaran				
13	Siswa menyimak dengan sungguh-sungguh materi dalam media pembelajaran				✓
14	Adanya interaksi positif antara siswa dengan media pembelajaran			✓	
15	Siswa tertarik pada materi dalam media pembelajaran				✓

D. Penilaian Hasil Belajar						
16	Siswa Serius dalam mengerjakan latihan dalam media pembelajaran					✓
III PENUTUP						
17	Siswa secara aktif memberikan rangkuman				✓	
18	Siswa menerima tugas tindak lanjut dengan senang				✓	

Jember, September 2017

Observer

[Handwritten Signature]
 Suhada

NIP. -

LEMBAR OBSERVASI PERTEMUAN KEDUA

**LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS BELAJAR SISWA PERTEMUAN KEDUA**

NO	ASPEK YANG DIAMATI	ALTERNATIF NILAI			
		1	2	3	4
I PRA PEMBELAJARAN					
1	Siswa menempati tempat duduknya masing-masing				✓
2	Kesiapan menerima pembelajaran				✓
3	Siswa menyimak penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai				✓
II KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN					
A. Penjelasan materi					
4	Siswa menyimak penjelasan materi				✓
5	Siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan				✓
6	Adanya interaksi positif antarsiswa			✓	
7	Adanya interaksi positif antar siswa dengan guru			✓	
B. Strategi Pembelajaran					
8	Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran				✓
9	Siswa aktif mencatat penjelasan yang diberikan			✓	
10	Siswa aktif memberikan pendapat ketika diberikan kesempatan			✓	
11	Siswa merasa senang dan tidak tertekan dalam proses pembelajaran				✓
12	Siswa tenang selama mengikuti proses pembelajaran			✓	
C. Pemanfaatan Media Pembelajaran					
13	Siswa menyimak dengan sungguh-sungguh materi dalam media pembelajaran				✓
14	Adanya interaksi positif antara siswa dengan media pembelajaran			✓	
15	Siswa tertarik pada materi dalam media pembelajaran				✓

D. Penilaian Hasil Belajar					
16	Siswa Serius dalam mengerjakan latihan dalam media pembelajaran				✓
III PENUTUP					
17	Siswa secara aktif memberikan rangkuman			✓	
18	Siswa menerima tugas tindak lanjut dengan senang			✓	

Jember, September 2017


Observer

[Handwritten Signature]
 H. Hudaib -

NIP.

LAMPIRAN L

SURAT IZIN PENELITIAN

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile 0331- 334988
Laman: www.fkip.unej.ac.id

22 SEP 2017

Nomor : 6233/UN25.1.5/LT/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember
Di Jember

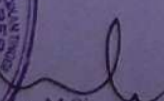
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Lia Ria Warokah
NIM : 130210402052
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Bermaksud untuk mengadakan penelitian berupa uji coba media pembelajaran *Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas X SMA* di sekolah yang Saudara pimpin.


Schubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I
FKIP Universitas Jember

Prof. Dr. Suramo, M.Si.
NIP. 19670625 199203 1 003

LAMPIRAN M

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1
 Jalan Imam Bonjol 50, Telp. 0331-485109, Faks. 0331-484651, PO Box 168 Jember
 E-mail: man1jember@yahoo.co.id
 Website: www.mansatujember.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : B- 1307 /Ma.13.73/PP.00.06/ 10 /2017

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

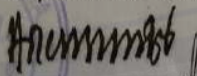
Nama : Drs.Anwaruddin, M.Si
 NIP : 196508121994031002
 Jabatan : Kepala
 Unit Kerja : MAN 1 Jember
 Instansi : Kementerian Agama


dengan ini Menerangkan bahwa :

Nama : Lia Ria Warokah
 NIM : 130210402052
 Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
 Fakultas : FKIP UNEJ

Benar – benar telah selesai melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember. Dengan Judul “ *Pengembangan media pembelajaran menelaah dan menulis teks eksposisi berbasis pendekatan saintifik dengan aplikasi macromedia flas 8 untuk siswa kelas X SMA*”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember , 13 Oktober 2017
 Kepala Madrasah

ANWARUDDIN



LAMPIRAN N

DOKUMENTASI UJI COBA PRODUK



Guru Model Menjelaskan Materi Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Analitis



Siswa Kelas X Bahasa Menyimak Materi Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Analitis



Siswa Mengerjakan Latihan Soal Untuk Materi Menganalisis dan Menulis Teks Eksposisi Analitis



Siswa kelas X Bahasa mengisi angket uji coba produk media pembelajaran

LAMPIRAN O**AUTOBIOGRAFI**

Lia Ria Warokah lahir di kota Jember, 14 November 1995. Ia lahir dari pasangan Sudarno dan Rukyati yang tinggal di Desa Pakusari Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember. Anak bungsu dari tiga bersaudara ini memiliki riwayat pendidikan di SDN Mayang 01 pada tahun 2001- 2007, SMP Islam Bustanul Ulum Pakusari pada tahun 2007-2010, dan di SMK Islam Bustanul Ulum Pakusari pada tahun 2010-2013.

Pada tahun 2013 mengikuti ujian masuk perguruan tinggi Negeri melalui Jalur SBMPTN. Melaksanakan ujian tulis dan diterima di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jember. Selama menjadi mahasiswa di Universitas Jember, tinggal bersama orang tua di Desa Pakusari Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember. Hal tersebut karena selain jarak dari rumah ke kampus cukup dekat, biaya hidup juga lebih sedikit. Selain itu, tinggal bersama orang tua dirasa lebih aman dan nyaman. Lulus kuliah bercita-cita menjadi orang yang berguna dan bermanfaat bagi orang lain baik dalam dunia pendidikan maupun sosial kehidupan.